

der skatfreund

Kartenspieler kennen uns

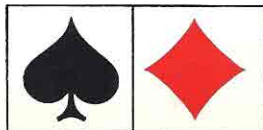
*Echte
Altenburg-Stralsunder*
SPIELKARTEN



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN AG. 7022 LEINFELDEN b. STUTTGART

4

15. JAHRGANG APRIL 1970





**Gut Blatt! mit
KARO NOVA**

**und
Bielefelder
Spielkarten**



DER SKATFREUND

Herausgeber: Deutscher Skatverband e. V. · Sitz Bielefeld
Gegründet 1899 in der Skatstadt Altenburg (Thüringen)

15. Jahrgang

April 1970

4

Neue Spielkarte für den Vierertisch erfordert neue Regeln

Wie die Schriftleitung kurz vor Redaktionsschluß erfuhr, fand am 1. April 1970 im Räume Bremen unter strikter Geheimhaltung eine gemeinsame Sitzung des Verbandsbeirats und der Verbandsleitung statt. Dabei soll es um das Problem gegangen sein, auch den in den Regeln mit Kartengeber bezeichneten vierten Mann während des Spiels zu beschäftigen. Es sickerte durch, daß die Beteiligung des vierten Mitspielers am Spiel nur dadurch gelöst werden kann, wenn das Kartenspiel auf 48 Blatt erhöht wird.

Neben den bekannten schwarzen und roten Farben soll eine blaue Farbe mit den Symbolen Kugel und Raute eingeführt werden, so daß As, Zehn, König usw. künftig also sechsfach vertreten sind. Jeder Spieler erhält nach dem üblichen Mischen 11 Karten in der Reihenfolge 4-3-4, während vier Karten in den Skat gelegt werden.

Kugel erhält den Reizwert 8, Raute den Reizwert 7. Dabei ging man auch von der Überlegung aus, die Anzahl der eingepaßten Spiele zu verringern und in die bestehenden Reizwerthöhen neue Werte einzufügen. Das bedeutet weiterhin, daß das Passen eines Mitspielers nicht mehr genau auf seine Karten schließen läßt, die er zu spielen beabsichtigte. Anstelle von „18-20-usw.“ wird man bald die Skater „14-16-18-usw.“ reizen hören. Reizt ein Spieler beispielsweise „24“ und bekommt das Spiel, dann weiß man erst bei Spielansage, was er zu spielen gedenkt; denn bei „24“ ist ein einfaches Kreuzspiel genauso drin wie ein Kugelspiel mit zweien. Wird noch höher gereizt, dann wird auch die Spielauswahl größer. Mit „35“ kann es sowohl ein Nullhand als auch ein Rautespiel mit oder ohne Anzahl entsprechender Spitzen sein; ähnlich verhält es sich mit dem Reizwert „48“, der neben dem Grand ein Kreuz- oder ein Kugelspiel ermöglicht.

Daß es für die neue Spielweise am Vierertisch auch neue Regeln geben muß, ist einleuchtend. Es ist aber kaum damit zu rechnen, daß sich schon der in diesem Jahre stattfindende XX. Skatkongreß hiermit befassen wird. Die Zeit ist einfach zu kurz. Außerdem muß die künftige Spielweise erst in kleinerem Rahmen erprobt und die mit den Spielkartenfabriken aufgenommenen Vorbesprechungen, solche Spiele herzustellen, zu einem für den Verband günstigen Abschluß gebracht werden.

Wir meinen: Der Fortschritt marschiert! Jeder Skatfreund sollte sich schon jetzt mit den neuen Symbolen und Reizwerten vertraut machen.

Auch weiterhin stets ein „Gut Blatt“ wünscht allen Skatfreunden die Schriftleitung.

Aus dem Skatverbandsleben

Duisburg

In der am 3. Januar 1970 durchgeführten Jahreshauptversammlung der Verbandsgruppe 41 mit dem Sitz in Duisburg gab der 1. Vorsitzende, Skfr. Kurt Wintgens, einen ausführlichen Überblick über das abgelaufene Geschäftsjahr. Der erfreuliche Zuwachs von 30 neuen Mitgliedern verdient besondere Erwähnung. 45 Klubs mit 630 Mitgliedern gehören nunmehr dieser Verbandsgruppe an. Rege Diskussion rief der von Skatfreundin Ruth Lober vorgetragene Kassenbericht hervor.

Im neuen Geschäftsjahr setzt sich der Vorstand der Verbandsgruppe 41 so zusammen: 1. Vorsitzender Kurt Wintgens, 2. Vorsitzender Hans Overmann, 1. Kassenwart Ruth Lober, 1. Spielwart Franz Ziegler, 2. Spielwart Fritz Tauchnitz, 1. Pressewart Friedhelm Kröner, 2. Pressewart Helga Scheffs, 3. Pressewart Alfred Henke, 1. Beisitzender Friedbert Niering, 2. Beisitzender Günter Kanies, 3. Beisitzender Edmund Rupek.

Wanne-Eickel

Die Skatgemeinschaft Wanne-Eickel, eine Vereinigung örtlicher Skatklubs innerhalb der Verbandsgruppe 46, hatte zur Generalversammlung am 6. Februar 1970 eingeladen. Der 1. Vorsitzende, Skfr. Walter Alers, wies auf die einzigartigen Erfolge hin, die von der Skatgemeinschaft errungen worden sind. Das Wanne-Eickeler Herbstturnier, heute das größte Skatturnier seiner Art in der Bundesrepublik, im Vorjahre zum 7. Male durchgeführt, erfreut sich immer noch steigender Beliebtheit. Künftig, so wurde beschlossen, wird dieses Turnier immer am 1. Sonntag im Oktober durchgeführt. Es wird empfohlen, daß sich die Veranstalter von Skatturnieren diesen Termin merken, damit sich keine Überschneidungen ergeben. Weiter wurde beschlossen, die Werbung für den Deutschen Skatverband zu intensivieren und somit verstärkt für die Regeln des Einheits-skates einzutreten. Die Wahlergebnisse:

1. Vorsitzender und Geschäftsführer Walter Alers, „EickelerASSE“; 2. Vorsitzender und 1. Kassierer Siegfried Banaszak, „Baukauer Buben“; 2. Kassierer und Schriftführer Gerd Witt, „Baukauer Buben“; Werbeleiter Wilhelm Beu, „Alter Stamm“; Revisoren Edmund Latusek, „Die Skatbrüder“, und Horst Grützmaker, „Zarte Finger“.

Hannover

Bei der Jahreshauptversammlung der Verbandsgruppe 30 wurde der 1. Vorsitzende Willi Teßmer, Skatklub „Herrenhausen“, und Lydia Marks, „Herz König“, Ledeburg, als Schriftführerin wiedergewählt. Neugewählt wurden als 2. Vorsitzender Holger Schatz von „Rembrandt“, Wunstorf, und als Kassenwart Günter Dengler von „Karo 7“; Spielleiter wurde Ewald Haarstik und Werbeleiter Karl Funke, beide Skatklub „Herrenhausen“. Auch im vergangenen Jahre wurden wieder einige Erfolge errungen. So gewannen Willi Teßmer den „Goldenen Bullen“ von Osterholz-Scharmbeck, R. Teubner die Stadtmeisterschaft von Wunstorf und A. Treichel die Stadtmeisterschaft von Hannover. Der Skatklub „Herrenhausen“, dem auch die vorerwähnten Gewinner angehören, errang mit den Skatfreunden Funke, Haarstik, Teßmer und Teubner den Wanderpokal von Hannover-Linden. Bei der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft in Berlin wurde Werner Dietrich, „Herz König“, Ledeburg, Deutscher Juniorenmeister. Ein großer Erfolg war auch die in Hannover durchgeführte Norddeutsche Mannschaftsmeisterschaft mit 600 Teilnehmern. Die steigende Mitgliederzahl und die Gründung neuer Skatklubs ist die erfreuliche Folge aktiver Werbung. Zum Schluß sprach der 1. Vorsitzende den Erschienenen seinen Dank für Treue und Einsatzbereitschaft aus und wünschte allen Mitgliedern der Verbandsgruppe 30 ein „Gut Blatt“ für die kommenden Spiele und Meisterschaften.

Auflösung der Skataufgabe Nr. 132

Der Pik Bube im Skat hat dem Spieler seinen Plan endgültig zerstört, Karo (ohne 3) zu spielen. Ein Null ouvert wäre auch in den meisten Fällen gewonnen, säße er nicht in Vorhand. Aber welche Karte soll er ausspielen? Daß zwei Karos in einer Hand stehen, ist sehr leicht möglich und Pik anzuspielen, ist noch gefährlicher. Ein Spiel ist aber drin, das kaum zu verlieren ist, nämlich ein Grand. Dazu ist es erforderlich, daß er Pik 7 und 9 drückt und als erste Karte Karo 9 ausspielt, damit das Karo As fällt. Wenn er das erzwungen hat, dann hat er in sämtlichen Farben die höchsten Karten und braucht nur noch 2 Stiche (auf die beiden ausstehenden Buben) abzugeben; daß er unter diesen Umständen sein Spiel noch verlieren kann, ist mehr als unwahrscheinlich.

Hier war es der Skat, der den ursprünglichen Plan des Spielers über den Haufen geworfen hat, in einem anderen Falle tut es vielleicht ein blankes As, das abgestochen wird. Beim Skatspiel muß man mit solchen Überraschungen rechnen; es gehört zu einem guten Skatspieler, auch in einem solchen Falle nicht die Nerven zu verlieren, sondern aus der neuen Lage ruhig und kühl die für ihn gegebenen günstigen Möglichkeiten zu erkennen und auszuschöpfen.

Skataufgabe Nr. 133

Hinterhand bekommt das Spiel bereits bei 18 und spielt mit folgender Karte ein Kreuz:

Pik Bube;
Kreuz As, König, 9, 7;
Pik As, König;
Herz 10, König, Dame.

In den Skat hat er Karo 8 und Herz As gelegt.

Vorhand sitzt dagegen mit:

Kreuz Bube, Herz Bube;
Kreuz 10;
Pik 7;
Herz 9, 8, 7;
Karo As, Dame, 7.

In gewohnter Weise spielt Vorhand seine blanke Pik 7 aus, und schon hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen.

Welche zwei entscheidenden Fehler sind hier vorgekommen?

„Die Skataufgaben dürfen nur mit Erlaubnis der Verbandsleitung abgedruckt werden.“

10 Gebote für den Skatspieler

Viele Streitgespräche am Skattisch würden unterbleiben, wenn jeder Skatfreund die hier zusammengefaßten Gebote beherzigen würde.

1. Du sollst aufpassen, wer Karten zu geben hat.
2. Du sollst deine Karten nachzählen, ob du 10 Stück bekommen hast.
3. Du sollst deine Karten gut an dich halten.
4. Du sollst vorsichtig reizen und keine Spiele abtreiben.
5. Du sollst erst den Skat legen und dann dein Spiel ansagen.
6. Du sollst bei jedem Spiel die Augen zählen, evtl. die des Gegners.
7. Du sollst während des Spiels keine Bemerkungen zum Spiel machen.
8. Du sollst ehrlich sein und deine gemachten Fehler auch zugeben.
9. Du sollst nach dem Spiel keine sog. Leichenreden halten.
10. Du sollst die Eintragung deiner Spiele in der Liste nachprüfen.

