

# derskatfreund

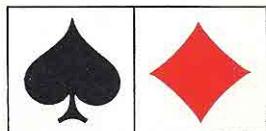
## Bielefelder Spielkarten

griffig  
klanghart  
spielfest



2

17. JAHRGANG FEBRUAR 1972

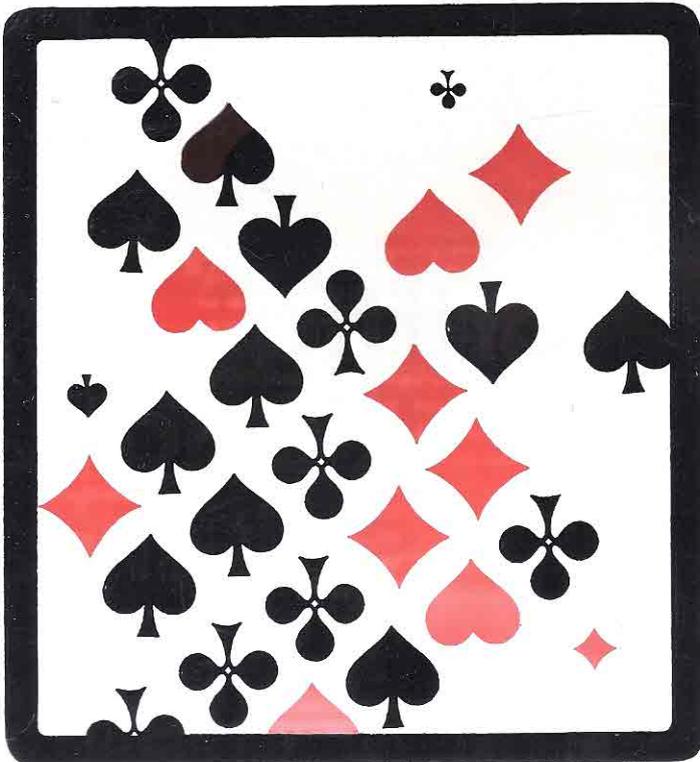


**FX-SCHMID**



Münchener  
Spielkarten

**Schmid's Münchener  
Qualitätsspielkarten  
seit über 100 Jahren**



# DER SKATFREUND



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

17. Jahrgang

Februar 1972

2

## **Trierer Skatturnier zugunsten Aktion SOS-Kinderdorf**

Im Rahmen eines Spendenwettbewerbs zugunsten der SOS-Kinderdörfer zwischen den Städten Pirmasens und Trier, bei dem sich viele Firmen, Vereine und andere Einrichtungen in den Dienst einer guten Sache stellten, veranstaltete die „Trierische Landeszeitung“ am 27. und 28. November 1971 ein Skatturnier, das 160 Spieler anlockte. Die Skatfreunde Fritz Tressel und Paulheinz Reuter, beide „Null“ Trier, sorgten für einen einwandfreien Verlauf der Veranstaltung.

Nach Spielrunden voller Spannung waren in der Siegerliste vorn zu finden:

1. Peter Scherf, 2092 Punkte; 2. Heinz Grohsinet, 1772 Punkte; 3. Adolf Kugel, 1758 Punkte; alle „Null“ Trier.

Mit 1016 Punkten erzielte Frau Annemarie Schmitz, Tawern, das beste Ergebnis im Sonderwettbewerb der Damen.

Die finanzielle Erfolgsseite dieses Turniers waren 587,— DM, die der Aktion „SOS-Kinderdörfer“ und damit einem guten Zweck zuflossen.

## **Kriegsblinde skateten in Wildbad**

Wie schon berichtet, ist seit einiger Zeit die Spielkarte als „Gebrauchsgegenstand des täglichen Lebens in Sonderanfertigung“ und damit als orthopädisches Hilfsmittel für Blinde anerkannt. Die Blinden spielen mit Karten, die sich von den üblichen Spielkarten nur dadurch unterscheiden, daß sie auf der Bildseite zusätzlich tastbare Zeichen führen.

In der angenehmen Atmosphäre des Kriegsblinden-Kurheims Wildbad veranstaltete der Landesverband Baden-Württemberg im Bund der Kriegsblinden Deutschlands e. V. vom 11. bis 13. November 1971 erstmals ein Skatturnier, an dem 18 kriegsblinde Skatfreunde teilnahmen, die 3 Serien zu je 27 Spielen zu absolvieren hatten, um den Sieger zu ermitteln. Am Ende der Distanz stand Skatfreund Richard Albrecht aus Köngen / Neckar als Turniersieger fest. Zweiter wurde Axel Rimast, Sternenfels. Den dritten Platz belegte Paul Layer, Mannheim.

Für eine absolut reibungslose und umsichtige Abwicklung des Turniers sorgten die Skatfreunde Willi Mayer und Willi Fehlkamm, „Die Stammtischrunde“ Differten, denen der Vorsitzende des Landesverbandes Wittermann im Namen der Teilnehmer seinen Dank für ihre uneigennützig Unterstützung und die Stiftung des Ehrenpreises für den Sieger durch den genannten Skatklub aussprach.

Nach dem wohlgelungenen Versuch des ersten Skatturniers waren sich die Anwesenden darüber einig, bald wieder zusammenzukommen, um diese geistvolle Freizeitgestaltung in größerem Kreis abzuhalten.

### Auf ein Wort, liebe Skatfreundinnen und Skatfreunde:

Die Blinden wollen nicht Ihr Mitleid. Sprechen Sie mit ihnen, spielen Sie mit ihnen Skat, geben Sie ihnen das Gefühl, daß sie dazugehören!

## Über die Schreibweise der Spielkarten und Spiele beim Skat

Bereits im September-Heft des Jahrgangs 1957 befaßte sich ein Artikel mit der richtigen Schreibweise der Spielkarten und unserer Spiele. Wenn wir an dieser Stelle abermals auf dieses Thema eingehen wollen, dann ist der Grund die erhebliche orthographische Unsicherheit, die sich konstant und geradezu selbstverständlich in vielen von Skatfreunden verfaßten Schreiben an den Deutschen Skatverband und seine Organe widerspiegelt.

Wir sind der Meinung, wir sollten neben der einheitlichen Spielweise, die wir pflegen, auch für eine einheitliche, aber richtige Schreibweise der Benennung der Spielkarten und der Spiele beim Skat eintreten. Auch ein guter Skater wird nicht ausschließen können, einmal fehlerhaft zu spielen, man wird jedoch gleichfalls nicht verlangen können, daß ein jeder fehlerfrei zu schreiben habe, wenn er sich an seinen Verband wendet. Es liegt uns daher grundsätzlich fern, den wackeren Spielern mit schulmeisterlich erhobenem Finger Nachhilfeunterricht erteilen zu wollen, wir glauben jedoch, daß es sicherlich nützlich ist, wenn mit den folgenden Ausführungen ein kleiner Leitfaden zur Verfügung steht.

In lobenswerter Weise hat sich Skfr. Kurt Wintgens, der Vorsitzende des Landesverbandes 4, mit diesem Thema befaßt. Nach einem über einen längeren Zeitraum geführten Schriftwechsel mit der Sprachberatungsstelle der Dudenredaktion hat er die korrekte Schreibweise aller Spielkarten und möglichen Spiele beim Skat erarbeitet, die wir allen Skatfreunden ans Herz legen möchten, damit es nicht wieder in Schreiben an das Skatgericht heißt, Vorhand hat „krank gespielt“ und Mittelhand reizte „0 owär“, während ein anderer Skatfreund meinte, daß ein „Grangowehr“ durchaus hätte gespielt werden können. Und wenn schon „Pieck“ ins Gespräch gebracht wird, wollen wir beim löblichen Skatspiel nicht gleich politisch erinnert sein.

\*

Zunächst die absolut einwandfreie Schreibweise der Spielkarten:

KREUZ	PIK	HERZ	KARO
das Kreuz des Kreuzes die Kreuze	das Pik des Piks die Piks	das Herz des Herzens die Herzen	das Karo des Karos die Karos
das Kreuzas der Kreuzkönig die Kreuzdame der Kreuzbube die Kreuzzehn die Kreuzneun die Kreuzacht die Kreuzsieben	das Pik-As der Pikkönig die Pikdame der Pikbube die Pikzehn die Pikneun die Pikacht die Piksieben	das Herzas der Herzkönig die Herzdame der Herzbube die Herzzehn die Herzneun die Herzacht die Herzsieben	das Karo-As der Karokönig die Karodame der Karobube die Karozehn die Karoneun die Karoacht die Karosieben

Bei den Farben Pik und Karo haben die Spielkarten mit dem höchsten Wert, die Asse, deshalb eine besondere Schreibweise, weil die Zusammenschreibung Leseschwierigkeiten bereiten könnte.

Eine andere Schreibweise war jedoch für unsere Skataufgaben und deren Auflösungen zu wählen, und zwar eine solche, die neben der Korrektheit ein hohes Maß an Übersichtlichkeit garantiert und zudem unseren Bestrebungen nach einheitlicher Darstellung gerecht wird. Die sich in den Skataufgaben und Auflösungen auf engstem Raum tummelnde Vielzahl der Kartenbezeichnungen würde den Leser mit der eingangs geschilderten Schreibweise verwirren und obendrein verleiten, nicht genau zu lesen. Die folgende Schreibweise der Spielkarten entspricht geltender Rechtschreibung. Sie hat sich speziell bei der Aufführung der Kartenverteilung in den Skataufgaben und der Reihenfolge der Stiche in den Auflösungen der Skataufgaben wegen ihrer ausgezeichneten Übersichtlichkeit bestens bewährt:

KREUZ	PIK	HERZ	KARO
Kreuz-As	Pik-As	Herz-As	Karo-As
Kreuz-König	Pik-König	Herz-König	Karo-König
Kreuz-Dame	Pik-Dame	Herz-Dame	Karo-Dame
Kreuz-Bube	Pik-Bube	Herz-Bube	Karo-Bube
Kreuz-10	Pik-10	Herz-10	Karo-10
Kreuz-9	Pik-9	Herz-9	Karo-9
Kreuz-8	Pik-8	Herz-8	Karo-8
Kreuz-7	Pik-7	Herz-7	Karo-7

Zulässig ist aber auch die Verwendung des Bindestrichs zwischen Farbe und Zahl im Falle der Ausschreibung der mit Zahlenwerten versehenen Spielkarten:

KREUZ	PIK	HERZ	KARO
Kreuz-Zehn	Pik-Zehn	Herz-Zehn	Karo-Zehn
Kreuz-Neun	Pik-Neun	Herz-Neun	Karo-Neun
Kreuz-Acht	Pik-Acht	Herz-Acht	Karo-Acht
Kreuz-Sieben	Pik-Sieben	Herz-Sieben	Karo-Sieben

Dem Zorn nordischer Gottheiten ist der ausgesetzt, der einen Grand mit allen A s e n gespielt haben will. Sie geben sich weder dem Skatspiel noch einem anderen Kartenspiel hin. Die mit den meisten Augen gespickte Spielkarte wird in der Mehrzahl „Asse“ geschrieben.

\*

Bevor wir zu der Schreibweise der Spiele beim Skat kommen, sollte man sich einprägen, daß für die Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen stets die Kleinschreibung verwendet wird, z. B.:

„Kreuz ohne dreien, Pik mit vieren, Herz ohne sechsen, Karo mit achten, Grand mit einem“ usw.

Die Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ werden dagegen grundsätzlich groß geschrieben.

Und hier die Schreibweise unserer Spiele:

## DER GRAND

In der Mehrzahl wird bei allen Möglichkeiten jeweils dem Grundwort Grand ein „s“ angehängt, z. B.:

die Grands Hand, Schneider angesagt.

der Grand,  
der Grand Hand,  
der Grand ouvert,  
der Grand offen,  
der Grand Hand, Schneider,  
der Grand Hand, Schneider angesagt,  
der Grand Hand, Schwarz,  
der Grand Hand, Schwarz angesagt.

Die Gewinnstufen „Schneider“, „Schneider angesagt“, „Schwarz“ und „Schwarz angesagt“ sind deshalb immer durch Kommata abzutrennen, weil sie erläuternde Beifügungen sind.

Im Textzusammenhang könnte und darf man Klammern verwenden, um Mißverständnisse auszuschließen.

---

### **Die Schreibweise der Spielmöglichkeiten des Grands:**

---

der Grand mit einem,  
der Grand mit einem, Hand,  
der Grand mit einem, Schneider,  
der Grand mit einem, Hand, Schneider,  
der Grand mit einem, Hand, Schneider angesagt,  
der Grand mit einem, Schwarz,  
der Grand mit einem, Hand, Schwarz,  
der Grand mit einem, Hand, Schwarz angesagt,  
der Grand mit einem, ouvert,  
der Grand mit einem, offen.

Die gleichen Schreibweisen kommen für die Möglichkeiten beim

Grand mit zweien,  
Grand mit dreien und  
Grand mit vieren  
in Betracht.

Beim Grand ohne Spitzen gibt es folgende Fälle:

der Grand ohne einen,  
der Grand ohne einen, Hand,  
der Grand ohne einen, Schneider,  
der Grand ohne einen, Hand, Schneider,  
der Grand ohne einen, Hand, Schneider angesagt.

Diese Schreibweise gilt auch für die Möglichkeiten

Grand ohne zweien,  
Grand ohne dreien und  
Grand ohne vieren.

Bemerkenswert ist, daß das Grundwort Grand mit der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen die Einheit darstellt. Alle weiteren Besonderheiten eines jeden Spiels sind als aufgezählte Beifügungen durch Kommata abzutrennen oder in Klammern zu setzen.

Beispiel:

Der Grand mit zweien, Hand, Schwarz angesagt, wurde klar gewonnen.  
Der Grand mit zweien (Hand, Schwarz angesagt) wurde klar gewonnen.

---

## DIE NULLSPIELE

---

der Null,	(auch: das Null)
der Null Hand,	(auch: das Null Hand)
der Null ouvert,	(auch: das Null ouvert)
der Null offen,	(auch: das Null offen)
der Null Hand, offen,	
der Null Hand, ouvert,	
der Null ouvert, Hand,	(auch: das Null ouvert, Hand)
der Null offen, Hand,	(auch: das Null offen, Hand)

Während die Schreibweise der Mehrzahl beim Grand auf einen einfachen Nenner zu bringen war, ist sie beim Null etwas schwieriger zu merken:

die Nulls,	
die Null Hand,	
die Null ouverts,	
die Null offen,	(auch: die Nulls offen)
die Null Hand, offen,	
die Null Hand, ouvert,	
die Null ouverts, Hand,	
die Null offen, Hand,	(auch: die Nulls offen, Hand).

Bei den vier letztgenannten Spielen der Einzahl und der Mehrzahl ist die Abtrennung der Beifügungen durch Kommata oder die Verwendung von Klammern zu beachten.

Beispiel:

Der Null ouvert, Hand, war von vornherein verloren.  
Der Null ouvert (Hand) war von vornherein verloren.

---

## DIE FARBENSPIELE

---

Sämtliche in Verbindung mit der Farbe Kreuz dargestellten Möglichkeiten einschließlich der angegebenen Artikel gelten in gleicher Weise für die Farben Pik, Herz und Karo. In allen Fällen sind die von Grand und Null schon bekannten erläuternden Beifügungen vom Grundbegriff durch Kommata oder Klammern abzutrennen.

das Kreuzsolo,  
das Kreuzsolo, Hand,  
das Kreuzsolo, ouvert,  
das Kreuzsolo, offen.

In der Mehrzahl ändert sich das Grundwort in „Kreuzsolos“ oder „Kreuzsoli“.

\*

das Kreuz Hand,	
der Kreuz ouvert,	(auch: das Kreuz ouvert)
der Kreuz offen,	(auch: das Kreuz offen)
das Kreuz Hand, ouvert,	
das Kreuz Hand, offen,	
das Kreuz Hand, Schneider,	
das Kreuz Hand, Schneider angesagt,	
das Kreuz Hand, Schwarz,	
das Kreuz Hand, Schwarz angesagt.	

In der Mehrzahl tritt keine Änderung der Schreibweise der aufgeführten Spiele ein. Das ist wahre Harmonie. Es ändert sich nur der Artikel.

---

Das im Abschnitt „Die Schreibweise der Spielmöglichkeiten des Grands“ Gesagte gilt unter Wegfall des dort angegebenen Artikels analog für die Schreibweise aller Spielmöglichkeiten in sämtlichen Farben ohne Rücksicht auf die Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen. Als Artikel ist der jeweils bei den aufgeführten „Kreuz“-Möglichkeiten angegebene einzusetzen. Wie schon zuvor erwähnt, erfährt die Schreibweise der Spiele in der Mehrzahl auch hier keine Änderung.

---

Mit diesen Ausführungen hat sich nun auch die Schriftleitung klar festgelegt, eine weitere Lücke scheint geschlossen. Sollte dennoch einmal die Feder anders wollen als der gesunde Menschenverstand, dann sollten wir gemeinsam Nachsicht üben und nicht gleich – „Herr Lehrer, ich weiß was!“ – den Finger heben.

(G. W.)

## **Ausschluß droht bei zu hohem Startgeld**

Wiederholt hatte sich der Verbandsbeirat mit der Durchführung von Preisskats und ähnlichen Veranstaltungen durch Verbandsgruppen und Klubs mit einem Startgeld von mehr als 10,- DM zu befassen. Nach eingehender Behandlung dieses Themas verkündete der Verbandsbeirat in seiner Sitzung vom 23. September 1967 einstimmig den folgenden nach wie vor gültigen und damit für alle Verbandsmitglieder auch jetzt noch verbindlichen Beschluß:

**Verbandsleitung und Verbandsbeirat standen und stehen auch heute noch auf dem Standpunkt, daß Skatturniere und Preisskats, die aus den verschiedensten Gründen (Jubiläumsturniere und Preisskats zur Förderung von Organisationen usw.) ausgetragen werden, nur dann unter Verwendung des Namens „Deutscher Skatverband“, einer seiner Verbandsgruppen oder des Namens eines seiner Klubs veranstaltet werden dürfen, wenn das Startgeld sich in einer für alle Verbandsmitglieder erschwinglichen Höhe befindet. Startgelder von 25,- und 30,- DM und mehr sowie Preise in Form von Pkw's überschreiten diese Grenze bei weitem.**

**Es wird daher allen dem DSkv angeschlossenen Verbandsgruppen, Skatklubs, sonstigen Vereinigungen und Einzelmitgliedern bei Androhung des Ausschlusses aus dem Deutschen Skatverband e.V. wegen gröblicher Verletzung der Interessen und des Ansehens des DSkv untersagt, Skatturniere, Preisskats und ähnliche Veranstaltungen unter Verwendung des Namens des Deutschen Skatverbandes e.V., einer seiner Verbandsgruppen oder eines seiner ihm angeschlossenen Skatklubs in der Werbung, Ankündigung usw. durchzuführen, wenn das Startgeld höher als 10,- DM angesetzt ist.**

**Alle Mitglieder werden gebeten, auf die Einhaltung dieses Beschlusses zu achten und Verstöße hiergegen der Verbandsleitung mitzuteilen.**

**Die Verbandsleitung wird in Zukunft bei Verstößen gegen diesen Beschluß von der Möglichkeit des Ausschlusses Gebrauch machen.**

---

**Werbt für den Deutschen Einheitsskat!**

---

---

Deutscher  
Skatverband

# Das schwarze Brett

Amtliche  
Mitteilungen

---

## 1. Verbandsbeiratssitzung 1972

---

Am Sonnabend, dem **25. März 1972**, findet die erste diesjährige Verbandsbeiratssitzung in **Bielefeld** im „Ratskeller“, Niederwall Nr. 25 (Nähe Jahnplatz), statt.

Der Beginn der Sitzung ist auf 11 Uhr festgesetzt.

**Diese Bekanntmachung gilt für die Mitglieder des Verbandsbeirats als Einladung;** besondere Einladungen werden nicht versandt.

---

### Tagesordnung:

---

1. Begrüßung durch den Präsidenten;
2. Geschäftsberichte:
  - a) Präsident,
  - b) Schatzmeister,
  - c) Organisations- und Werbeleiter;
3. sonstige Anträge;
4. Verschiedenes.

Anträge für diese Sitzung sind bis zum 5. März 1972 an die Verbandsleitung (Anschrift: DSKV, 48 Bielefeld, Postfach 2102) einzureichen.

---

## Auflösung der Skataufgabe Nr. 153

---

Vorhand mußte wissen, daß bei dem außergewöhnlich hohen Reizen von allen drei Mitspielern auch eine außergewöhnliche Kartenverteilung vorlag, daß entweder Mittel- oder Hinterhand alle vier Buben führte und der andere ein Spiel ohne Buben, jedoch mit starker Beikarte gereizt hatte. Schon der erste Stich gab über die tatsächliche Kartenverteilung Aufschluß, denn Mittelhand konnte keine starke Beikarte haben, nachdem Karo-As und Pik-As bei den Gegenspielern waren. Von den Vorhand fehlenden 5 Kreuzkarten konnte Mittelhand höchstens 3 haben, und zwar mußten ihm entweder As, 10 oder As, König oder 10, König fehlen, da er sonst wahrscheinlich versucht hätte, durch Skataufnahme sein Blatt zu einem Grand zu verbessern. Damit wußte Vorhand, daß er und sein Partner im Trumpf keinen Stich machen, sie also im günstigsten Falle drei Stiche auf Fehlfarben bekommen konnten, und um diese zu erreichen, benötigten sie, nachdem der Alleinspieler zum ersten Stich eine Lusche bedient hatte, wahrscheinlich sechs volle Karten. Durch das Weiterspiel von Karo würde er jede Chance für den Gewinn des Spiels verderben. Denn spielte er Karo-10 aus, stäche Mittelhand mit dem Buben, spielte er eine kleinere Karokarte aus, würde der Alleinspieler abwerfen. Ganz folgerichtig mußte er, entgegen allen Regeln des Skatspiels, den Alleinspieler mit Trumpf ans Spiel bringen. Damit war der Verlust des Spiels endgültig besiegelt, denn der Alleinspieler führte folgende Karten:

Kreuz-, Pik-, Herz-, Karo-Bube;  
Kreuz-König, -Dame, -9;  
Pik-8;  
Herz-9;  
Karo-9.

Im Skat lagen Kreuz-As und -10.

Die Gegenspieler erhielten drei Stiche mit je 21 Augen und entschieden das Spiel zu ihren Gunsten.

---

## Skataufgabe Nr. 154

---

Vorhand hält mit

Pik- und Karo-Bube;  
Kreuz-Dame;  
Pik-As, -10, -König, -9;  
Karo-As, -Dame, -8

die von Mittelhand gebotenen 20, erwägt, nachdem er gegen Hinterhand 22 und auch 23 gehalten hat, den Skat zum Grand aufzunehmen; als Hinterhand nun auch 24 reizt, ist Vorhand das Risiko zu groß und er paßt. Von

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

drückt Hinterhand Pik-Dame und Kreuz-As und sagt einen Nullouvert an. Kann der Alleinspieler verlieren, trotzdem Pik-7 bei Mittelhand blank steht, und wie muß das Spiel vorgetragen werden?

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

---

## ... und Goethe sagte einst:

---

„Das Kartenspiel ist vor allem jungen Leuten, die sich in der Welt umtun wollen, sehr zu empfehlen.“

Skatspiel ist ein Kartenspiel. Haben Sie schon einmal daran gedacht, junge Menschen für das Skatspiel und die Mitgliedschaft in einem Skatklub zu interessieren?

Anschrift des Verbandes und der Schriftleitung:

Deutscher Skatverband e. V., 48 Bielefeld, Postfach 2102.

Verantwortlich für den Gesamthalt: Georg Wilkening, 48 Bielefeld.

Postscheckkonto des Deutschen Skatverbandes e. V.: Konto Hannover Nr. 9697.

Druck: Wilhelm Kramer, 48 Bielefeld, Gneisenaustraße 6.

Einsendeschluß für Veröffentlichungen bis zum 5. des vorhergehenden Monats.

---

## Ausschreibung von Meisterschaften

---

### 2. Deutsche Skatmeisterschaft im Mannschaftskampf 1972

---

Die Endrunde um unsere Skatmeisterschaft im Mannschaftskampf 1972 findet am **15. und 16. April 1972 in Stadt Allendorf, Festhalle**, statt.

Es werden 6 Serien zu je 48 Spielen am Vierer-Tisch gespielt.

#### **Beginn der 1. Serie:**

15. April 1972, pünktlich um 13 Uhr.

Die Startkarten sind am 15. April 1972 bis 12.30 Uhr abzuholen.

Über den Beginn der weiteren Serien werden die Teilnehmer während der Veranstaltung unterrichtet.

#### **Teilnahme an sämtlichen Serien ist Pflicht.**

Eine Änderung der Mannschaftsaufstellung darf während der Endrunde nicht vorgenommen werden.

Verspätetes Eintreffen auch eines Spielers schließt unwiderruflich die ganze Mannschaft von der Teilnahme aus.

Die Teilnahmebedingungen sind veröffentlicht im „skatfreund“, Juni 1971.

Die Verbandsgruppen melden die berechtigten und qualifizierten Mannschaften mit dem Klubnamen (ohne namentliche Meldung der Spieler) an die Verbandsleitung.  
(Anschrift: DSKV., 48 Bielefeld, Postfach 2102)

#### **Meldeschuß: 10. März 1972.**

Der Verband übernimmt an Reisekosten je Mannschaft pro Straßenkilometer zwischen Sitz des Klubs und Stadt Allendorf und zurück 0,20 DM und trägt die Kosten des gemeinsamen Abendessens am 15. April 1972.

Für die Übernachtung sorgen die Teilnehmer selbst. Quartierbestellungen können durch die Verbandsleitung weder vorgenommen noch vermittelt werden.

Quartierbeschaffung erfolgt nur durch das Reisebüro N a u , 3572 Stadt Allendorf.

Stadt Allendorf liegt an der Bundesbahnstrecke Marburg – Kassel zwischen Kirchhain und Treysa und ist über die Autobahn Frankfurt/Main – Kassel, Abfahrt Alfeld, zu erreichen.

#### **Ausrichter:**

Skatklub „65“, 3572 Stadt Allendorf.

#### **Spielleitung und Organisation:**

Verbandsleitung des Deutschen Skatverbandes.

---

# Neu im ASS-Verlag:



DM 5,80

Skat in Bonn und in Bangkok,  
in Deutschland und in aller Welt.  
Eine anregende und unterhaltsame Lektüre  
für alle Skatfreunde mit beispielhaften  
Geschichten und Geschehnissen rund um den  
Skat: Meldungen, Meinungen, Tatsachen,  
Vorgänge, Erfahrungen, Erlebnisse, Aufgaben...



**ASS-Verlag**  
Altenburg-Stralsunder Spielkarten  
7022 Leinfelden bei Stuttgart