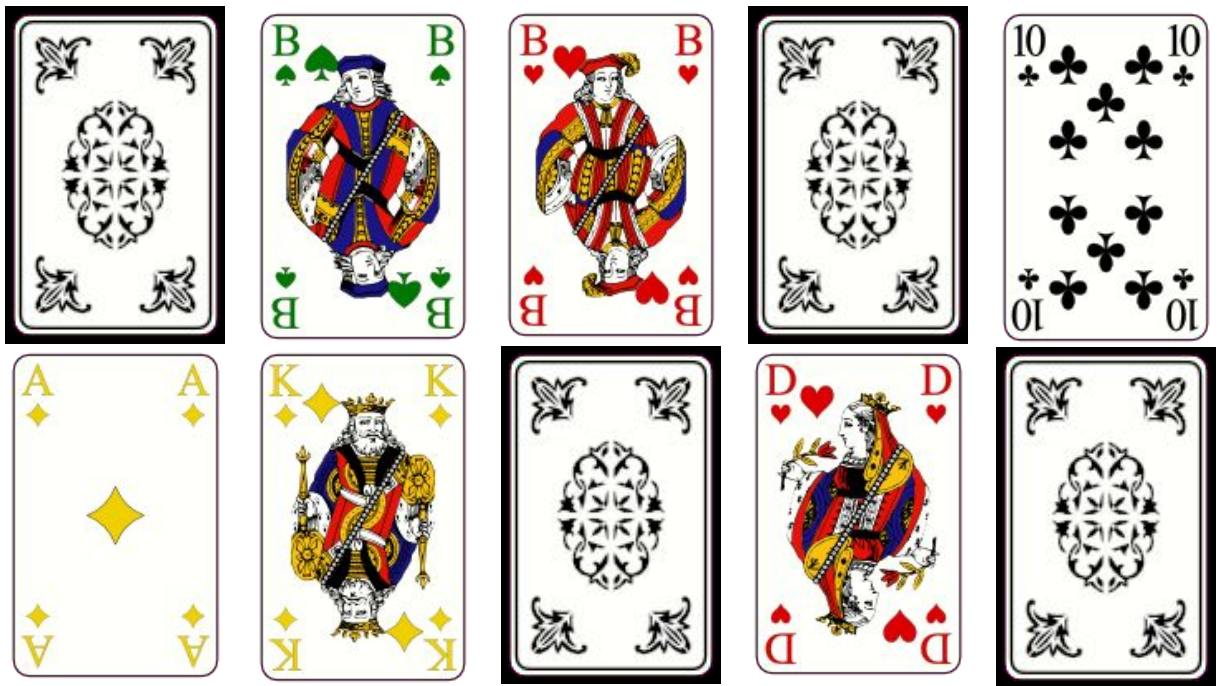


besser



Skat spielen

Ein Skatbuch (ebook) von Wolfgang Rui

*Prüfe erst mit weisem Blick!
Traue nicht zu sehr dem Glück;
Aber willst Du gar nichts wagen,
Pflegt das auch nichts einzutragen.*

*Bei der Prüfung nehme man
stets normale „Sitzung“ an:
Nicht gerade wie man`s möchte,
Doch auch keine gar zu schlechte.*

*Auf der Gegner thöricht Spiel
Rechne zwar nicht all zu viel;
Aber dass sie alles wissen,
Wirst Du auch bezweifeln müssen.*

*Schimmert`s leidlich, geh hinein!
Dämmert`s schrecklich, lass es sein!
Überall die rechte Maasse
Ist die gold`ne Mittelstrasse.*

(Skatbuch in Versen, von Paul Renz, 1888)

Impressum:

Titel: besser Skat spielen

Untertitel: Skat-Theorie für die Praxis

Autor: Wolfgang Rui, skat@skat-extra.de

Rechte: Copyright 2011 Wolfgang Rui, Ottweiler, www.skat-extra.de



Inhalt - 3
Vorwort - 4
Sichere Spiele - 7
Wahrscheinlichkeiten und Kartenglück - 26
Reizen oder passen? - 37
Reizsignale - 43
Spieltechniken und taktische Muster - 47
Taktische Motive in der Praxis - 63
Technik und Taktik bei Nullspielen - 94
Aus Erfahrung richtig? - 102
Psychologische Aspekte - 103
Die Spielregeln - 109
Skat im Internet - 111
Quellen - 112
Nutzungsbedingungen/Copyright - 112

Auf ein Glossar habe ich ebenso verzichtet wie auf ein Sach- oder Themenregister.
Dieses Buch ist kein Lexikon.

Sie spielen bereits Skat? Das ist gut, denn dieses Buch setzt Grundkenntnisse voraus.
Für absolute Neueinsteiger empfehle ich die Broschüre „Ich lerne Skat“, welche Sie beim
Deutschen Skatverband kostenlos downloaden können:

http://www.deutscherskatverband.de/skat_lernen.html

Vorwort

„Dem Freunde kurz, dem Feinde lang“, „Beim Grand spielt man Ass“, „Trumpf ist die Seele des Spiels“, „Hast Du Ass und 10 gesehen, sollst Du von der Farbe gehen“, „Blank ist krank“, „Die Kleinen holen die Großen“...

Sie kennen diese, ähnliche, und wahrscheinlich zahlreiche weitere Merksätze, die dem Skatspieler helfen sollen, richtige Entscheidungen zu treffen. Viele dieser Weisheiten sind bereits vor mehr als 120 Jahren aus dem Erfahrungsschatz geübter Skatveteranen entstanden. Sie wurden und werden bis heute an Skatanfänger weitergegeben, weil man erkannte, dass sie „oft richtig“ sind und dem ungeübten Spieler eine Hilfe sein können. Manche meinen sogar, dass sie „meistens richtig“ seien. Und wie es bei nicht beweisbaren und nicht widerlegbaren Thesen nun mal ist, gibt es auch Leute, die der festen Überzeugung sind, dass sie „immer richtig“ oder „grundsätzlich falsch“ seien.

Der Haken an diesen gut gemeinten Prämissen ist, dass sie sich nicht selten widersprechen. Wollte man bei allen Entscheidungen alle Leitsätze berücksichtigen, dann dürfte man in manchen Fällen überhaupt keine Karte mehr anfassen, weil jede spielbare Karte gegen mindestens eine dieser Regeln verstoßen würde. Auch dies wurde bereits sehr früh erkannt, und so versuchten die Skatlehrer und Skatbuchautoren der früheren Skatgeschichte, mit typisch deutscher Gründlichkeit alle möglichen Ausnahmen zu ihren Merksätzen zu finden und diese in traditioneller Oberlehrermanier verbindlich festzulegen. Die Bemühungen gipfelten 1885 in dem Standardwerk „Illustriertes Lehrbuch des Skatspiels“, und dort in einem Katalog von 190 (!) Leitsätzen, wie man in welcher Situation (wenn...dann...) am besten zu spielen habe. Der Autor Karl Buhle hat wahrscheinlich zu spät gemerkt, dass sein allumfassender Merksatzkatalog für alle möglichen Spielsituationen an seinen inneren Widersprüchen scheitern musste. Es scheint, als habe er versucht, sein wankendes Vorhaben durch eine Vielzahl von Fußnoten, Querverweisen und Rückverweisen zu retten – mit dem Ergebnis, dass der folgsame Leser eigentlich vor jeder Entscheidung nachschlagen musste, ob hier ein bestimmter Merksatz oder eine seiner Ausnahmen oder vielleicht doch eine ganz andere „Vorschrift“ oder eine Ausnahme von der Ausnahme anzuwenden war.

Buhles Versuch ist dennoch bewundernswert: Sein „Illustriertes Lehrbuch des Skatspiels“ ist nach Hertefelds „Illustriertes Skat-Buch“ aus dem Jahr 1884 das zweite Standard-Lehrbuch der Skatgeschichte. Beide Werke enthalten unterhaltsame und anspruchsvolle Partien mit vielen guten Anmerkungen, die auch für den Skatspieler der Neuzeit hilfreich sein können.

Ich selbst habe das Skatspiel in meiner Jugend von älteren Herrschaften gelernt, die konsequent und eisern die alten Skatweisheiten befolgten und auch bei ihren Mitspielern keine Abweichung davon duldeten. Ich musste gegen einen Grand immer ein Ass spielen, sofern ich eins hatte. Ich durfte nie mit einer blanken Karte eröffnen, und es war mir strengstens verboten, auf den eigenen Mann zu schneiden – aber niemand konnte oder wollte mir so richtig erklären, warum ich so zu spielen hatte. Schließlich wurden selbst meine Fragen verboten, und irgendwann hatte ich dann keine Lust mehr auf dieses eintönige Spiel (was mich an meine äußerst bescheidene Fußballerkarriere erinnert, die ich beendet habe, weil mein Trainer mir nicht plausibel machen konnte, warum ich ständig rennen, grätschen und Gras fressen sollte).

Glücklicherweise lernte ich Jahre später einen großartigen Skatspieler kennen, der mich in wenigen Stunden davon überzeugte, wie phantasievoll, überraschend, kreativ und vielseitig dieses Spiel sein kann, wenn ich den Ballast der alten Skatweisheiten abwerfe und das Wesen des Skatspiels auf meine eigene Weise ganz neu erforsche.

Aus diesem Ansatz heraus sind im Laufe der letzten 11 Jahre die Gedanken und Ideen zur Skattheorie entstanden, die ich in diesem Buch vorstelle.

Ich habe die Theorie des Skatspiels nicht neu erfunden, aber ich bewerte sie auf meine Art und setze sie vielleicht auch anders ein, als man das bisher gewohnt war: Ich verstehe die Skattheorie nämlich nicht als Gegensatz zum praktischen Spiel, sondern als seine Basis.

Ich halte es für wichtig, die rudimentären skattaktischen Motive zu kennen, die entsprechenden Spieltechniken zu beherrschen und sie losgelöst von „Immer-wenn-dann“-Postulaten zu einem ganzheitlichen und dynamischen Gewinnplan zu verbinden – im Alleinspiel ebenso wie im Gegenspiel. In einem Rahmenkonzept für den Erfolg im Skatspiel sehe ich ferner das Erkennen von sicheren Spielen, das Wissen um relevante Wahrscheinlichkeiten sowie die bewusste und richtige Beurteilung von Risiken.

Dieses Buch hat nicht den Anspruch, ein möglichst umfangreiches oder gar vollständiges Skatwissen zu vermitteln, sondern das Ziel, dem Skatfreund seinen Weg zum „besseren Spiel“ zu verkürzen. Ich bin davon überzeugt, dass man mit den hier vorgestellten theoretischen Ansätzen, die anhand vieler praktischer Beispiele erläutert werden, die Liebe zum Skatspiel finden, neu beleben und die persönliche Spielstärke zügig, gezielt und vor allem spürbar erhöhen kann.

Skaterfahrung bedeutet nicht automatisch spielerische Klasse. Wer seine fragwürdigen Züge regelmäßig damit rechtfertigt, dass er schon seit Jahrzehnten Skat spielt, der sagt nichts anderes, als dass er schon seit vielen Jahren fragwürdige Züge spielt. Deshalb ist es ein Irrglaube, man würde seine Spielstärke durch häufiges Spielen zwangsläufig verbessern. Es kommt ganz wesentlich darauf an, mit welcher Einstellung man Skat spielt: Ist man bereit, jedes neue Spiel unabhängig von der Qualität des eigenen Blattes mit der gleichen Konzentration und Intensität zu spielen? Ist man bereit, auch im Gegenspiel über Alternativen nachzudenken und Pläne zu entwickeln, oder nudelt man seine mittelmäßigen Blätter gedankenlos runter, bis man endlich selbst den erhofften Riesengrand hat? Ist man willens, eigene Fehler einzugestehen und daraus zu lernen?

Außerdem ist es wichtig, mit wem bzw. gegen wen man spielt. Von spielstarken und offenen Skatfreunden lernt man natürlich eher und mehr als von weniger starken oder introvertierten Spielern. Verzweifeln Sie aber nicht, wenn Ihre Mitspieler mal nicht Ihren Erwartungen entsprechen:

Da gibt es den ganz erfahrenen Skathasen, der als Gegenspieler „nie im Leben“ eine Trumpfkarte ausspielen würde und sich beharrlich weigert, über eine solche Möglichkeit auch nur ansatzweise zu diskutieren. Oder den fortgeschrittenen Skattechniker, der beim Hören des Wortes „Grand“ in eine fast hypnotische Starre verfällt, das planmäßige Gegenspiel einstellt und alles, aber auch wirklich alles daran setzt, irgendwem irgendwann irgendeine Gegenfarbe zu zeigen, notfalls sogar erst im vorletzten Stich. Was soll man zu dem pensionierten Mathematiklehrer sagen, der seinen falschen unlogischen Zug im Nachhinein mit einer theoretischen Verteilungswahrscheinlichkeit rechtfertigt, vielleicht auch noch „belegt“ durch Prozentangaben mit Nachkommastellen, obwohl die Spielhistorie ganz klar und eindeutig eine andere tatsächliche Verteilung erkennen ließ? Und was ist mit der netten erfahrenen Skatfreundin, die im Gegenspiel regelmäßig ihren „König zu dritt“ zäh und unter Darbietung zahlreicher Opfer bis zum bitteren Ende verteidigt, um nachher nicht einmal zu wissen, ob sie aus dem Schneider ist oder nicht?

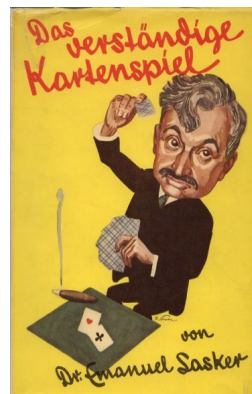
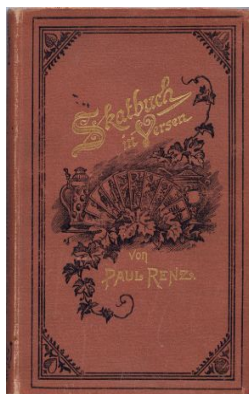
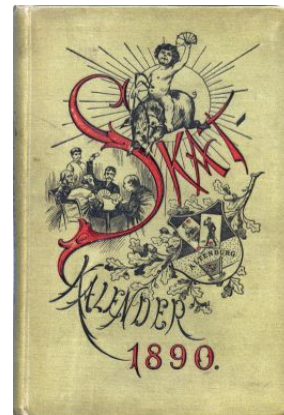
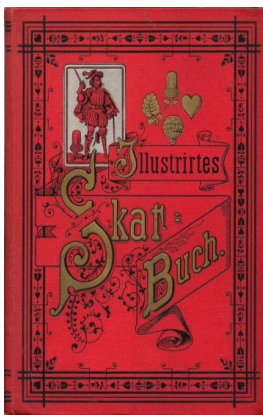
All diese liebenswerten Menschen gehören selbstverständlich ebenso zur wunderbaren Skatwelt wie die Spitzenspieler und die Spaßspieler, wie die Mannschaftsspieler, die Preisskatspezialisten und die Profis. Alle haben ihren Platz im großen Skatzirkus, und das ist gut so. Toleranz ist die Basis unseres Spiels.

Mir macht es besonders viel Freude, Skatfreunde zu erleben, die experimentieren, analysieren, fragen, diskutieren und zuhören können und wollen.

Es ist wunderbar, wenn man sieht, wie wirkliche Skatexperten ihre weniger geübten Mitspieler behutsam, aber fordernd an ein höheres spielerisches Niveau heranführen, ohne ihnen die Lust am Spiel zu nehmen. Es ist die Zukunft unseres Sports, dem skatspielenden Nachwuchs Fehler zu gestatten und gleichzeitig die Türen zu höherer Spielkunst zu öffnen – die Wege dorthin muss jeder selbst finden. Ich würde mich freuen, wenn dieses Buch und Sie persönlich dazu beitragen könnten.

Ottweiler, im September 2011

Wolfgang Rui



Schmuckstücke der Skatliteratur...

Sichere Spiele

Wenn in manchen Skatbüchern einzelne Spiele als sicher oder unverlierbar bezeichnet werden und danach sofort die Einschränkungen folgen wie „... sofern Kreuz billig abgeworfen werden kann, ... wenn mindestens eine 10 im Skat liegt, ... wenn die Trümpfe 2:2 verteilt sind“, dann wird der weniger erfahrene Skatspieler verunsichert und der erfahrende Skatfreund verärgert.

Sichere Spiele (die mancherorts auch kurz als „theoretisch“ bezeichnet werden) sind also nur diejenigen, die man als Alleinspieler auch bei der denkbar ungünstigsten Verteilung der Restkarten und stärkstem Gegenspiel gar nicht verlieren kann – fehlerfreie und beste eigene Spielweise vorausgesetzt. Es ist beim Skat kaum etwas unnötiger als der Verlust eines „unverlierbaren“ Spiels – etwa vergleichbar einem Unforced Error im Tennis –, und deshalb sollte das Erkennen von sicheren Spielen zum Rüstzeug jedes ambitionierten Skatspielers gehören.

Glauben Sie nicht, ich wollte Sie mit den folgenden Betrachtungen zum „Mauern“ animieren oder dazu auffordern, nur die wasserdichten, zugenagelten, unverlierbaren, sicheren Blätter zu reizen – ganz im Gegenteil:

Die Fähigkeit, sichere Spiele rasch zu erkennen, ist die erste Voraussetzung für eine zuverlässige Gewinnplanung. Wie sollte man einen Gewinnplan für unsichere Spiele erstellen, wenn man die sicheren Spiele nicht erkennt?

Natürlich kann man die Sicherheit eines Blattes in jedem Einzelfall prüfen, berechnen und analysieren, und das werde ich in den folgenden Beispielen auch tun. Man sollte sich aber die jeweiligen Kartenmuster schematisch einprägen, damit man im Fall der Fälle – nämlich am Spieltisch – mit dem Wissen gewappnet ist, das eine aufwändige Kalkulation entbehrlich macht. Auf diese Weise kann man wichtige Körner sparen und seine gedankliche Kondition für kritische Situationen reservieren. Im Verlaufe eines Preisskats oder einer langen Meisterschaft kann dies zu einem entscheidenden Vorteil werden. Es gibt wahrlich genügend Spiele und Spielsituationen, bei denen man nicht auf Erfahrungswissen zurückgreifen kann, sondern kalkulieren, analysieren, planen, vermuten und spekulieren muss. Im Übrigen hat man am Tisch nicht immer genügend Zeit, verschiedene Varianten durchzurechnen.

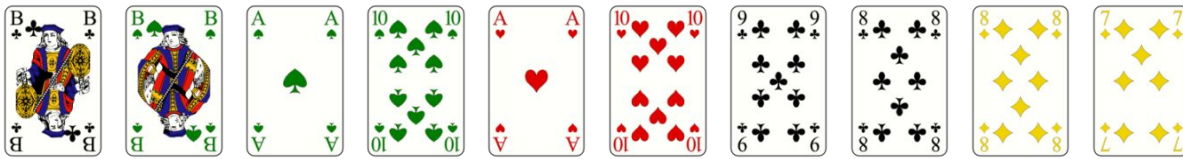
Diese Muster tauchen immer wieder auf, mal mit dieser und mal mit jener Abwandlung. Es ist ungemein hilfreich, wenn man mit wenigen Blicken zuverlässig einschätzen kann, ob ein Blatt sicher ist oder nicht bzw. wie man drücken muss, damit es sicher wird. Damit werden auch die Gefahren des Schöndrückens (man drückt so, dass das Blatt optisch stark aussieht) vermieden.

Unter ambitionierten Schachspielern ist es gute Tradition, sich auf ungespielte Varianten theoretisch vorzubereiten. Warum sollten wir Skatspieler darauf verzichten? Der geübte Skatspieler erkennt meistens auf den ersten Blick, ob er ein sicheres Spiel hat. Gelegenheitsspieler wundern sich dann, mit welcher Zügigkeit und Gelassenheit scheinbar riskante Spiele angesagt und knapp (aber sicher!) gewonnen werden.

Betrachten wir dazu das wertvollste und gleichzeitig einfachste Spiel – den Grand. Einfach ist der Grand deshalb, weil er nur 4 Trümpfe hat und deshalb in aller Regel überschaubarer ist als ein Farbspiel mit 11 Trümpfen.

Ich werde Ihnen bei der beispielhaften Auflistung die Reihe der so genannten „Oma-Spiele“ weitgehend ersparen, denn auch der weniger erfahrene Spieler erkennt sie sofort und braucht sich deshalb ihre Bilder nicht einzuprägen. Viel wichtiger sind die sicheren Spiele, die von weniger geübten Skatspielern nicht auf den ersten Blick erkannt werden.

Bereits im 19. Jahrhundert wurde von Karl Buhle die Theorie des folgenden Vorhand-Blattes beleuchtet:



Das Muster: Kreuz-Bube, Pik-Bube, 2-mal Ass-10 und 4 beliebige Luschen.

Dieses Blatt ist in Vorhand ein sicherer Grand Hand. Sie müssen im ungünstigen Fall beide Buben ziehen, spielen danach Ihre 4 Vollen und werfen den Rest hin. Die Gegner können auf Ihre 4 Luschen höchstens 4 Volle (42) und 4 Könige (16) legen und kommen niemals über 58 Augen hinaus. Diese Methode der Kalkulation nennen manche Skatspieler Negativrechnung (wie viele Stiche mit wie vielen Augen kann die Gegenpartei maximal erreichen?).

Auch die Positivrechnung geht auf: Sie selbst bringen 46 eigene Augen nach Hause und erhalten inklusive der beiden fehlenden Buben und dem Skat mindestens 6 Bildkarten. Letzteres beruht darauf, dass die Gegner die Bilder zwangsläufig zugeben müssen, weil sie nicht genügend Luschen haben. Auf Ihre 6 Stiche muss die Gegenpartei 12 Karten zugeben. Sie besitzt aber maximal 8 Luschen. Wenn Sie also bei einem solchen Grand Hand im Spielverlauf weniger als 2 Buben und 4 Bildkarten von den Gegnern erhalten, dann dürfen Sie sicher sein, dass die "fehlenden" Bilder im Skat liegen.

Anstelle von 2-mal Ass-10 könnte hier auch jede andere Konstellation von 4 ungefährdeten Vollen stehen, etwa Ass-10, Ass, Ass oder auch 4 Asse. Sofern Sie 4 Asse führen, darf sich anstelle einer der 4 Luschen sogar eine abzugebende Dame oder ein König in Ihrem Blatt befinden. Die Gegenpartei kann in diesem Sonderfall maximal 4 Volle (hier: 40) und 4 Könige (16) = 56 Augen einbringen, was mit einer zusätzlichen Dame maximal 59 Augen ergibt.

Im Gegensatz zu dem vorherigen ist das folgende Vorhandblatt (obwohl es stärker aussieht) kein sicherer Grand Hand:



Im günstigsten Fall machen Sie die Gegner Schneider Schwarz. Im Extremfall (die Buben stehen zusammen, beide Könige stehen zu dritt) gehen am Ende aber wieder vier Stiche weg, zu denen Sie selbst 3 Augen zugeben müssen.

Die Gegenpartei bringt im für Sie ungünstigsten Fall in ihren 4 Stichen 2 Asse, 2 Zehnen und 4 Könige (58) unter gewinnt mit 61:59, weil Sie neben 3 Luschen eine Dame abgeben müssen.

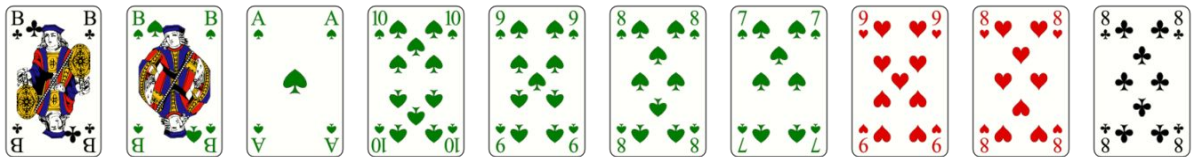
Wenn Sie ein solches Vorhandblatt haben, dann garantiert Ihnen also eine "unpassende" Skatfindung mit mindestens einer Lusche den Sieg: Sie drücken die Dame haben damit die gleiche Situation wie oben. Das Spiel ist unverlierbar. Gleiches gilt, wenn mindestens eine 10 im Skat liegt. Sie drücken die 10 wieder und können das Spiel nicht verlieren, denn die Gegenspieler haben nur noch 3 Volle.

Schwierig wird es nur, wenn Sie im Skat etwa Herz-Dame und Kreuz-König finden: Dann müssen Sie zwangsläufig ein Bild auf der Hand behalten und können das Spiel verlieren. Das ist zwar äußerst selten, aber möglich. Für diese Situation ist es von Bedeutung, ob das Reizverhalten der Gegenspieler einen Hinweis auf ein geplantes Farbspiel in Pik oder Karo gibt. Ist dies der Fall, dann wird in der entsprechenden Farbe der König wahrscheinlich zu dritt stehen.

Vereinfacht lässt sich eine zuverlässige Gewinnplanung (besonders für das richtige Drücken) etwa so darstellen. Sie gewinnen einen Vorhand-Grand sicher, wenn Sie

- **7 Stiche** machen, dabei 3 Volle sicher haben und 3 Luschen abgeben

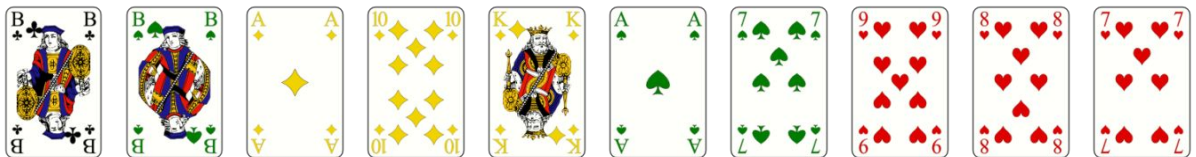
Beispiel:



Gedrückt: Mindestens 1 Volles, z.B. Karo-10...

- **6 Stiche** machen, dabei 4 Volle sicher haben und 4 Luschen abgeben

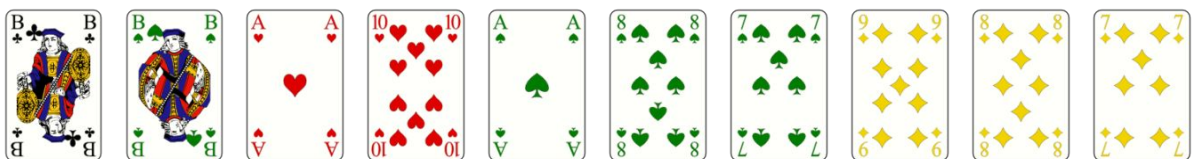
Beispiel:



Gedrückt: Mindestens 1 Volles, z.B. Kreuz-10...

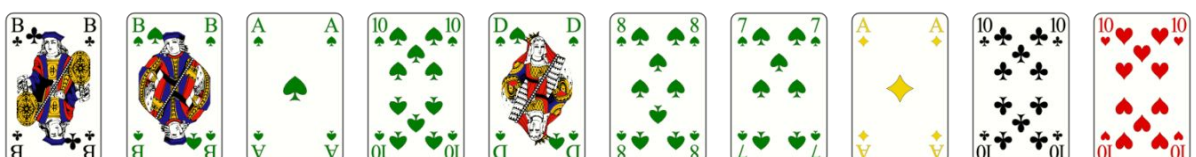
- **5 Stiche** machen, dabei 5 Volle sicher haben und 5 Luschen abgeben

Beispiel:



Gedrückt: 2 Volle, z.B. Kreuz-10, Karo-10

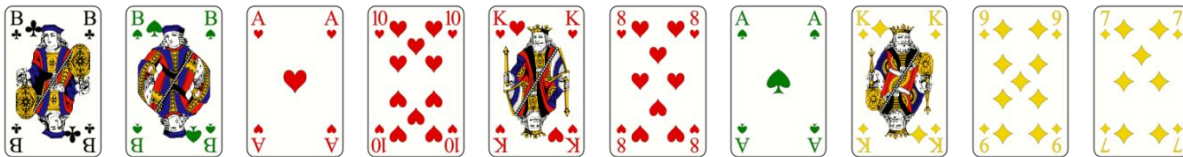
Die Weiterführung endet in Banalitäten: Dass man mit 9 Stichen bzw. 6 sicheren Vollen immer gewinnt, ist klar. Mit 8 Stichen gewinnt man natürlich auch immer, sofern man nicht 2 Volle abgibt. Doch selbst für diesen Fall (2 blanke Zehnen) besteht eine Gewinngarantie, wenn man selbst 3 sichere Volle im Blatt hat, z.B.



Die Gegenpartei erhält in 2 Stichen maximal Kreuz-Ass, Herz-Ass, Karo-10, einen König sowie vom Alleinspieler Kreuz-10 und Herz-10 = 56.

Hier bewegen wir uns wieder in der Negativ-Kalkulation "Wie viele Stiche mit wie vielen Augen kann die Gegenpartei maximal erreichen?", welche in der Praxis eine höhere Bedeutung hat als die Positiv-Rechnung. Es ist nämlich meistens einfacher, die maximale Stiche- und Augenzahl der Gegenpartei zu berechnen als die sichere Stiche- und Augenzahl für das eigene Blatt.

Mit dem Wissen um diese Grandmuster erkennen Sie sofort, dass dieses nachfolgende Vorhand-Blatt zwar kein sicherer Grand-Hand ist, aber durch Skataufnahme und richtiges Drücken zwangsläufig zu einem sicheren Grand werden muss. Dabei spielt es überhaupt keine Rolle, welche Karten Sie im Skat finden!

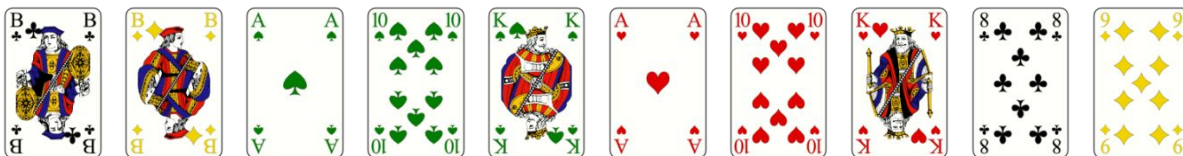


Als Grand Hand ist das Blatt nicht sicher: Sie geben im Extremfall am Ende drei Stiche ab, zu denen die Gegner 5 Volle und einen König ($52 + 4 = 56$) zugeben können. Sie selbst dürften also maximal drei Augen abgeben, um das Spiel sicher zu gewinnen. Mit Karo-D anstelle von Karo-K wäre das Blatt unverlierbar.

Deshalb halten Sie bei einer Skataufnahme mit z.B. Pik-König und Kreuz-Dame keinesfalls die 3 Karo-Karten oben, obgleich dies verlockend aussieht (Schöndrucker-Fehler). Drücken Sie auch nicht Karo-König und Kreuz-Dame, selbst wenn es stark aussieht, den Pik-König unter dem Ass stehen zu lassen. Der König ist nämlich für Sie gar nichts wert, wenn Sie ihn am Ende sowieso abgeben müssen. Drücken Sie die beiden Könige in Karo und Pik und behalten Sie die blanke Kreuz-Dame zu den beiden Karo-Luschen: Das Spiel ist dann sicher. Finden Sie Pik-König und Kreuz-König, dann wird das Spiel nach Drücken von 2 Königen (Karo, Kreuz oder Pik) ebenfalls sicher, denn die Gegner können nur noch 55 Augen einbringen (weil sie keinen König haben) und erreichen mit Ihrem König maximal 59 Augen. Finden Sie Karo-10 oder Kreuz-10, wird sie natürlich mit Gewinngarantie gedrückt. Liegt eine Lusche, können Sie Karo-König drücken...

Ich habe alle diese Eventualitäten aufgeführt, damit deutlich wird, dass dieses Spiel in Vorhand immer zu einem sicheren Grand wird, ganz gleich, was Sie im Skat finden.

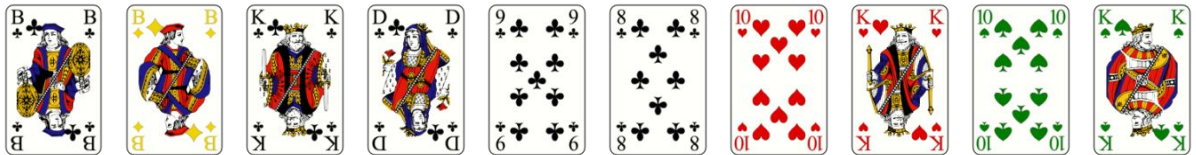
Etwas anders zu berechnen ist dieser sichere 7-Stiche-Grand in Vorhand, weil der Abstich eines Vollen einkalkuliert werden muss:



Nach der Eröffnung mit dem Kreuz-Buben spielen Sie konsequent ihre beiden starken Farben von oben. So geben Sie maximal 3 Stiche mit höchstens 11 eigenen Augen ab. Die Gegenpartei könnte darin höchstens einen Buben (!), 4 Volle und einen König unterbringen ($2 + 42 + 4 = 48$), also maximal 59 Augen erreichen. Im tatsächlichen Spiel werden es wohl maximal nur 58 Augen werden, weil die Gegenpartei weder Kreuz-König noch Karo-König unterbringen kann, da Ihr gestochenes Ass vom zweiten Gegenspieler sehr wahrscheinlich mit der Dame bedient werden muss.

Die Besonderheit dieses Grandmasters besteht darin, dass die Gegenpartei von Ihnen zwar 2 Luschen und ein Volles erhält, auf diese 3 Stiche aber nicht ihre 6 höchsten Karten zugeben kann, sondern nur deren 5, weil der stechende Bube einen Platz einnimmt.

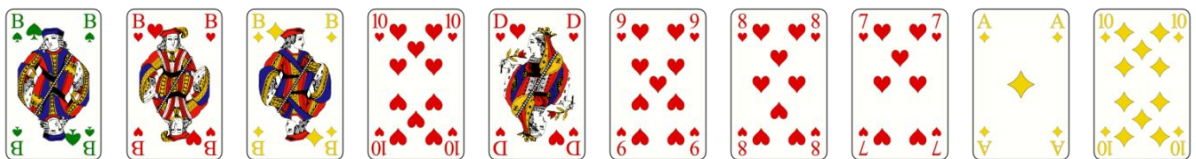
Viele Blätter entwickeln sich erst nach der Skataufnahme zu einem sicheren Grand. Weniger geübte Spieler würden sich mit diesem Blatt in Vorhand...



....bei der Traumfindung: Herz-Ass, Pik-Ass...

...nach Drücken der beiden Asses vielleicht für ein Kreuz-Spiel entscheiden, welches übrigens nicht 100 % sicher wäre. Die Schwierigkeit liegt darin, den vor dem Reizen gefassten Plan „Ich möchte Kreuz spielen“ nach der Skataufnahme nochmals zu überprüfen. Hinzu kommt eine gewisse Unsicherheit, wenn man den Grand nicht sofort erkennt, sondern erst berechnen soll – was in der Hektik eines Turniers und unter Zeitdruck am Spieltisch nicht immer ganz einfach ist. Sie aber wissen längst: Natürlich werden die beiden Kreuz-Bilder gedrückt, dann ist es ein sicherer 7-Stiche-Grand wie im vorherigen Beispiel.

Wieder etwas anders zu berechnen ist folgende Situation in Vorhand:



Natürlich können Sie bei einem solchen Kartenbild und in jedem Einzelfall am Spieltisch kalkulieren, wie viele Augen die Gegenspieler maximal erreichen können. Aber am Tisch ist Ihre Bedenkzeit begrenzt. Und da Sie hier mit mehrfachem Rückspiel rechnen müssen, ist es besser, weil einfacher, wenn Sie bereits vorher wissen, dass dieses Blatt in Vorhand bei korrekter Behandlung ein unverlierbarer Grand Hand ist, den Sie mit mindestens 61:59 gewinnen werden.

Die hier vorgestellte korrekte Spielweise ist vom Prinzip her einfach. Sie hat jedoch eine kleine Besonderheit und bedarf deshalb einer Analyse:

Eines vorweg: Keinesfalls sollten Sie zur Eröffnung einen Buben ziehen, denn danach können Sie Ihre lange Herz-10 nicht mehr zwingend freispielen. Dann müssten Sie darauf vertrauen, dass die Gegner Ihnen Herz oder Karo in die Hand spielen. Rechnen Sie lieber nicht damit!

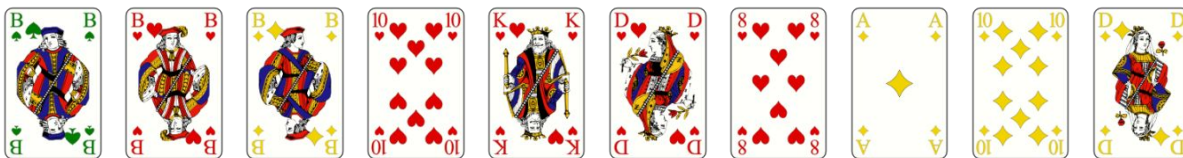
Sie beginnen also mit Herz-Lusche, die mit dem König übernommen wird (ein schwarzes Ass wird gewimmelt = 15), stechen jede Fremdfarbe zurück und spielen erneut Herz-Lusche, die mit dem Ass übernommen wird (das zweite schwarze Ass wird gewimmelt = 22). Nun stechen Sie wieder zurück und ziehen danach nicht die stark gewordene Herz-10, sondern zunächst Ihr Karo-Ass! Warum? Wenn Sie jetzt die Herz-10 anbieten und diese nicht gestochen wird (Karo-Abwurf? Liegt Karo im Skat? Wurde im 2. oder 4. Stich bereits Karo abgeworfen?), dann wird später womöglich Karo-Ass gestochen und der zweite Gegenspieler wimmelt Kreuz-10 oder Pik-10 (23). Dann verlieren Sie das Spiel mit 60:60.

Im ungünstigsten Fall stehen nämlich Herz-Ass, Herz-König und Kreuz-Bube auf einer Hand, und 2 Asse sowie eine Zehn oder zwei Zehnen auf der anderen Hand.

Achten Sie also darauf, das kurze Ass zu ziehen, bevor die frei gewordene 10 gespielt wird. Bis dahin (Ausspiel zum 5. Stich) wird die fatale Situation, dass beide Gegenspieler kein Karo mehr haben, nicht eintreten. Auch dies darf näher betrachtet werden: Im ungünstigsten Fall liegen 2 Karo-Karten im Skat, d.h. es sind nur 3 Karo-Karten draußen. Diese werden natürlich nicht in die Stiche der Gegenpartei "gewimmelt", sonst haben Sie sowieso gewonnen, sondern bestenfalls im 2. oder 4. Stich abgeworfen. Bis zum Ende des 4. Stiches können also maximal 2 Karo-Karten abgesetzt werden, d.h. im 5. Stich muss mindestens noch eine Karo-Karte zum Ass gelegt werden, welches somit nicht "mit Schmierung" gestochen werden kann.

Sie werden bemerkt haben, dass Sie dieses Spiel auch dann sicher gewinnen, wenn Sie mit Karo-Ass eröffnen. All diese Überlegungen werden für Sie im Einzelfall überflüssig, wenn Sie sich das Kartenbild schematisch einprägen und die korrekte Abwicklung beachten.

Die geschlossene Farb-Flöte ohne Ass birgt im Unterschied zur unterbrochenen Flöte (10-D-Lusche...) weniger Gefahren, weil sie einfacher freigespielt werden kann – wie bei diesem sicheren Grand Hand in Vorhand:



Hier dürfen Sie mit einem Buben eröffnen, denn Sie können nach dem Zurückstechen Ihre lange 10 ohne Unterbrechung freispielen, beginnend mit dem König, gefolgt von der Dame und ggf. der Lusche. Der Bubenstich bringt den Gegnern maximal 15 Augen, und in Herz gehen mit „Ass-Schmierung“ höchstens 26 Augen weg. Auf die Karo-Dame können jetzt nur noch der König und eine 10 fallen, womit die Gegenpartei nicht mehr als 58 Augen erreichen kann. In Mittelhand und Hinterhand ist dieser Grand Hand übrigens nicht 100 % sicher, da Sie später unter Umständen Ihre Herz-10 anbieten müssen, um den Kreuz-Buben aus dem Spiel zu nehmen.

Interessant ist auch der folgende Vorhand-Grand, der zwar sicher ist, aber korrekt vorgetragen werden muss:



Nach dem obligatorischen Bubenabzug erhalten die Gegner höchstens 3 Stiche, zu denen Sie selbst Herz-9, Pik-9 sowie die Karo-Dame abgeben, also maximal 3 Augen. Was müssten nun die Gegenspieler in diese 3 Stiche legen, um das Spiel zu gewinnen? Die Antwort ist einfach: 6 Volle, denn 5 Volle (2 Asse, 3 Zehnen) und ein König reichen nicht! Selbst mit Ihrer Karo-Dame würde die Gegenpartei nur 59 Augen erzielen können.

Wie aber können Sie nun mit Sicherheit vermeiden, dass Ihre Gegenspieler die notwendigen 6 Vollen erhalten?

Sie spielen zum zweiten Stich Ihre blanke Lusche (Pik-9) aus und verschaffen sich so eine Freifarbe. Den dritten Stich übernehmen Sie nur dann, wenn ein Volles auf dem Tisch liegt.

Danach können Ihre Gegenspieler die erforderlichen 6 Vollen nicht mehr einfahren. Liegt aber kein Volles auf dem Tisch, sondern etwa ein Bild in Kreuz, Pik oder Herz, dann werfen Sie Herz-9 ab und gewinnen.

Würden Sie aber nach dem Bubenabzug etwa mit 2. Karo-Dame (?)... fortsetzen, um Ihre Karo-Flöte zu etablieren, dann könnten Sie das Spiel verlieren:

2. Karo-Dame (?), Karo-10, Kreuz-Ass = - 24

3. Pik-Ass, Pik-10, Pik-9 = - 21 (- 45)

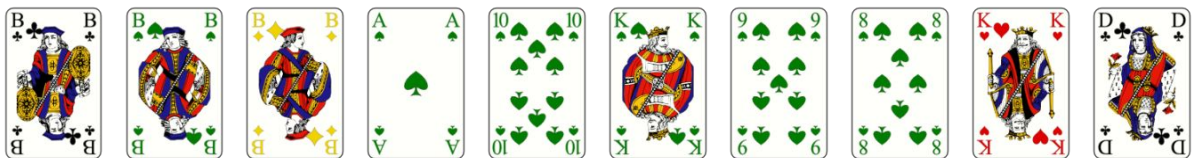
4. Karo-7....

Damit sind Sie wieder am Spiel, und Sie müssen früher oder später Herz-9 spielen, auf die Herz-10 und Kreuz-10 fallen könnten.

Auch 2. Herz-9... ist bei Extremverteilung nicht sicher, denn man kann Sie nach 3. Pik-Ass, Pik-10, Pik-9 wieder in Herz einspielen.

Wichtig ist hier, dass Sie sich nach dem Bubenabzug mit dem Ausspiel der blanken Pik-9 eine Freifarbe verschaffen, um eine Option zum Abwurf der Herz-Lusche zu erhalten.

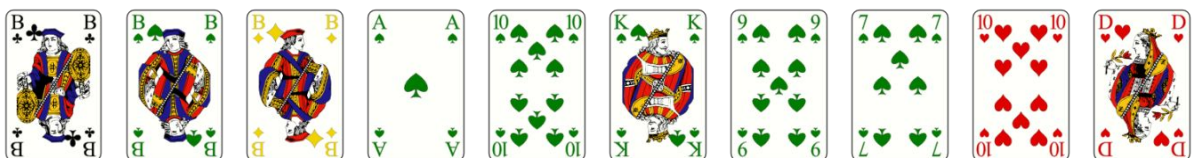
Etwas überschaubarer ist das folgende Kartenbild, welches Ihnen in jeder Position einen sicheren Grand Hand garantiert:



Es sei als selbstverständlich vorausgesetzt, dass Sie in Mittelhand beim Anspiel von Karo-Ass oder Karo-10 mit dem Pik-Buben stechen und damit einen Überstich ausschließen.

In der ungünstigen Mittelhand-Position könnte nun Folgendes passieren: Wird Pik-Dame angespielt, übernehmen Sie natürlich nur mit dem König. Wird dieser mit Herz-Bube gestochen, bringt das den Gegnern 9 Augen. Hinzu kämen 2 Stiche mit maximal vier Vollen (43) und Ihren eigenen Bildern (7) = 59. Verlierbar wäre das Spiel in Mittelhand und Hinterhand, wenn Sie selbst zwei blanke Könige hätten. Dann wären bei ungünstiger Verteilung und optimalem Gegenspiel 60 Augen möglich. Die oberflächliche Rechnung, dass zwei Könige mit Ass und 10 zusammen nur 50 Augen bringen können, was mit den 9 Augen aus dem ersten Stich nicht reichen kann, ist falsch: Immerhin könnte bei einem König das Ass gelegt und darauf ein weiteres Ass gewimmelt werden!

Etwas anders sieht es aus, wenn Ihre beiden „Faulen“ von der gleichen Farbe sind. Dann dürfen Sie – selbst in Mittelhand – sogar eine bestellte 10 gefahrlos oben halten wie im folgenden Beispiel:



Selbst wenn Ihnen nach dem ominösen Auftakt 1. Pik-Dame, Pik-König, Herz-Bube = - 9 Ihre Herz-10 herausgeschnitten wird, bringt dies der Gegenpartei insgesamt höchstens 59 Augen. Sie geben im ungünstigsten Fall die 10 und die Dame ab, welche mit König und Ass übernommen werden (28), worauf maximal 22 Augen gewimmelt werden könnten: $9 + 28 + 22 = 59$.

Das Motiv „3 starke Buben und 4er-Flöte plus Ass“ sieht optisch noch stärker aus, ist aber in Mittelhand und Hinterhand gefährlich, denn das blanke Ass könnte Ihnen abgestochen werden. So ist das folgende Bild:



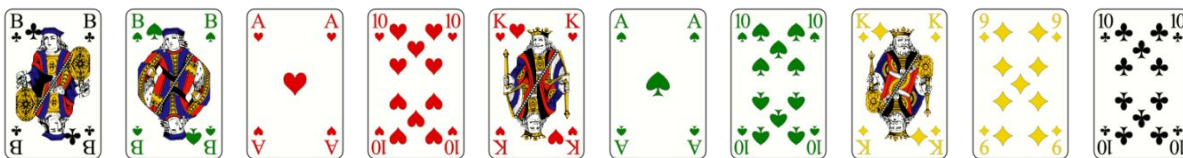
in Vorhand natürlich ein sicherer 8-Stiche-Grand. In Mittelhand oder Hinterhand kann man dieses Spiel im Extremfall aber verlieren, etwa nach einer 36er-, 45er-, 46er-, 54er- oder auch 59er-Gegenreizung (es gibt eine Menge Verteilungen, bei denen ein Spieler kein Karo führt):

1. Karo-10, Karo-Ass, Karo-Bube = - 23
2. Kreuz-Ass, Herz-Ass, Kreuz-7 = - 22
3. Kreuz-10, Herz-10, Kreuz-8 = - 20

Selbstverständlich kann man diesen Grand Hand auch in Mittelhand oder Hinterhand riskieren, und man wird ihn fast immer gewinnen. Zudem besteht eine gute Aussicht auf die Gewinnstufe Schneider. Er ist allerdings nicht unverlierbar.

Lassen Sie sich bei Ihren Kalkulationen nicht von blanken bzw. gefährdeten Zehnen beeindrucken.

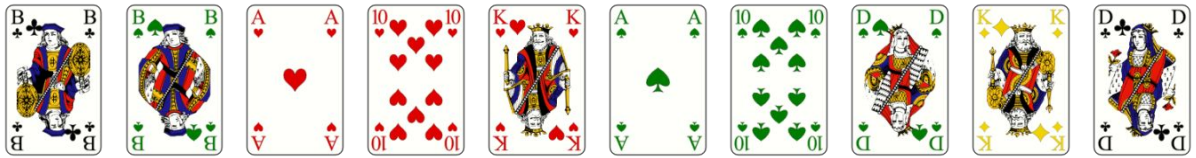
Die folgenden 3 Beispiele werden verdeutlichen, warum es nicht allein auf die Augenzahl der abzugebenden Karten ankommt.



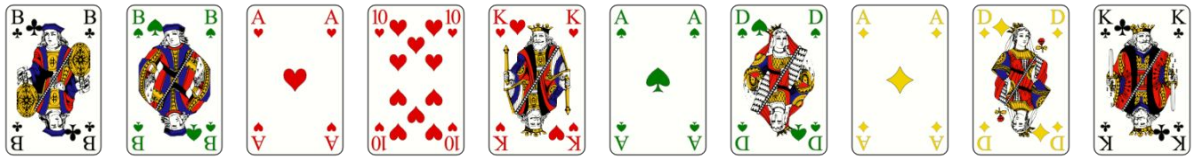
Das ist in Vorhand ein unverlierbarer Grand Hand! Sie ziehen siebenmal von oben und geben am Ende **3 Stiche mit 14 Augen** ab, zu denen die Gegenpartei maximal zwei Asse, eine Zehn, 2 Könige und eine Dame (43 Augen) legen kann = - 57. Die Sicherheit des Spiels ergibt sich aus den 7 sicheren Stichen mit 4 sicheren Vollen und den wichtigen Tatsachen, dass mindestens eine Ihrer abzugebenden Karten eine Lusche ist und die Gegenpartei nur 3 eigene Volle hat. Ob Ihre 10 nun blank steht oder zu dritt, z.B. Karo-10-König-9, ist dabei unerheblich, da Sie ja im ungünstigen Fall beide Buben ziehen müssen und am Ende sowieso die letzten 3 Stiche abgeben. Die Abgabekombination „10-Bild-Bild“ ist bei diesem Muster nicht sicher, denn dann kann die Gegenpartei auf 60 bzw. 61 Augen kommen.

Ebenfalls unsicher ist die Abgabekombination „Bild-Bild-Bild“, sofern ein König dabei ist. Drei Damen dürften sie bei diesem 7-Stiche-Grand-Hand (4 sichere Volle) gerade noch abgeben. Ist ein König dabei, dann besteht ein 60er-Risiko, sofern Sie nicht selbst 3 Asse haben:

Der folgende Vorhand **Grand Hand** ist also **nicht sicher**, obwohl Sie im Gegensatz zum o.a. sicheren Grand (bei welchem 14 Augen weggehen) hier nur **10 Augen** abgeben:

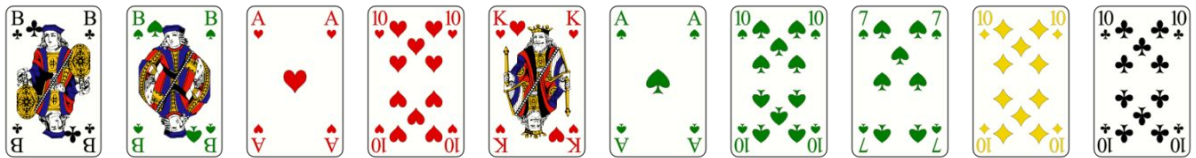


Hätten Sie anstelle einer 10 ein drittes Ass, dann sähe es anders aus:



Trotz Abgabe von zwei Damen und einem König (10) ist dieser Grand gerade noch sicher, weil Sie bei Ihren 4 Vollen 3 Asse führen. Die Gegenpartei erreicht maximal 59 Augen ($41 + 8 + 10$).

Der nächste Vorhand **Grand Hand** ist wiederum **sicher**, obwohl Sie hier sogar **20 Augen** abgeben:



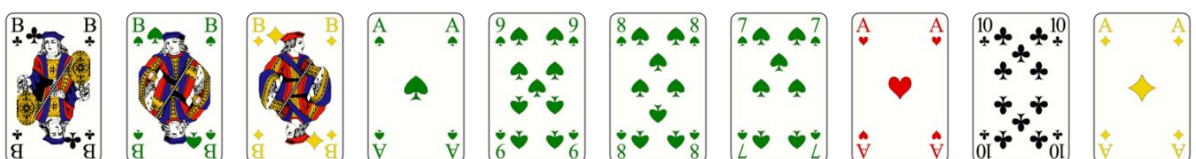
Sie geben zwar 3 Stiche mit 20 Augen ab, aber die Gegenpartei kann darin nur 2 Asse, 3 Könige und eine Dame (37 Augen) unterbringen = - 57.

Unerfahrene Skatspieler werden den sicheren Grand Hand im letzten Beispiel gar nicht erst prüfen und deshalb auch nicht erkennen, weil sie wegen der beiden blanken Zehnen „ganz automatisch“ den Skat aufnehmen. Das ist im Grunde ja auch kein Fehler. Immerhin bestehen gute Aussichten, das Spiel nach der Skataufnahme mit Schneider zu gewinnen. Aber warum sollte man auf die sicheren 24 zusätzlichen Punkte für das Handspiel verzichten? Es kann gar nichts passieren. Genießen Sie es, wenn die Gegenpartei die letzten 3 Stiche macht, gierig Ihre beiden Zehnen einsammelt und am Ende dennoch bei 57 Augen stehen bleibt.

Reine Theorie, werden Sie vielleicht sagen, und das stimmt auch: Es geht hier um die theoretische Betrachtung von sicheren, d.h. unverlierbaren Spielen. Beachten Sie aber, dass jede der hier vorgestellten Verteilungen ebenso wahrscheinlich ist wie jede andere konkrete Verteilung.

Am einfachsten lassen sich Vorhandspiele als "sicher" klassifizieren, denn ihren Verlauf bestimmen Sie von Anfang an selbst. Aber auch für die Positionen Mittelhand und Hinterhand gibt es einige Musterblätter, die bei korrekter Behandlung unverlierbar sind:

Grand in Hinterhand



Im Skat: Karo-9-8

Als Grand Hand in Hinterhand ist dieses Spiel natürlich nicht sicher wegen z.B.

1. Herz-10, Herz-Bube, Herz-Ass = - 23
2. Kreuz-Ass, Kreuz-10, Kreuz-König = - 25 (- 48)
3. Karo-7...

Die Gegenpartei kann noch Pikstiche machen...

Mit dem Skat (Karo-9-8) wird der Grand aber sicher, wenn Sie neben der Kreuz-10 das blanke Herz-Ass drücken. Sie werden leicht erkennen, warum die Gegenpartei nicht gewinnen kann, auch dann nicht, wenn sie den Herz-Buben rettet, z.B. mit:

1. Karo-10 (?), Herz-Bube, Karo-8 = - 12
2. Kreuz-König, Karo-9, Kreuz-Ass = - 15 (- 27)
3. Karo-7...
4. Pik-7, Herz-10, Pik-10 = - 20 (- 47)

Die Vollen sind raus, d.h. auf den letzten Pik-Stich können für die Gegenpartei nur 8 Augen fallen.

Bei 1. Kreuz-Dame, Kreuz-König... müssen Sie aber auf der Hut sein und natürlich stechen, damit der Herz-Bube unschädlich gemacht werden kann. Sie haben nach dem Bubenabzug inkl. Skat 34 Augen liegen und besitzen noch 2 ungefährdete Asse sowie den letzten Buben. Sie werden zwangsläufig mindestens ein Bild erobern (Pik) und sicher gewinnen.

Noch ein Grand Hand:

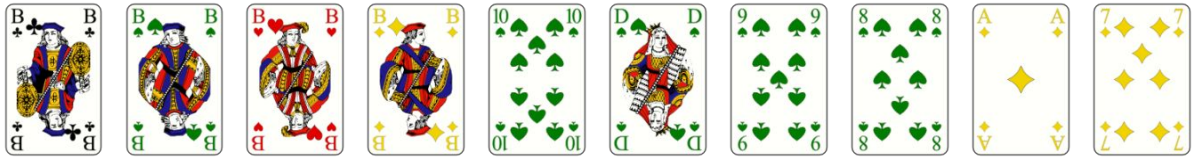


Der ist ebenfalls sicher, und zwar in jeder Position. Bei einer oberflächlichen Kalkulation könnte man eine Verlustmöglichkeit finden: Die Gegenspieler erhalten zwei Pik-Stiche mit 10 und König (14) sowie einen Herz-Stich mit der 10 (10). Man gibt mit dem Herz-König selbst 4 Augen ab (4), und in diese 3 abzugebenden Stiche könnten theoretisch 2 Asse und eine 10 (32) gewimmelt werden.

60:60? Bei richtiger Spielweise wird das nicht passieren: Sie werden nämlich im Spielverlauf mindestens zweimal angespielt. Wird Ihnen kein Volles angeboten, dann werfen sie Herz-König ab und gewinnen sicher. Werden im Spielverlauf zwei Volle (etwa Kreuz-10 und später Karo-10) angeboten, dann stechen Sie jeweils ein: Nun haben die Gegenspieler nicht mehr genug Augen zum Wimmeln. Herz unter der 10 übernehmen Sie natürlich nur mit dem König.

Sollten Sie mit diesem Grand in Vorhand sitzen, dann müssen Sie zusätzlich ein spätes Rückspiel in Pik ausschließen: Sie starten mit Pik-Lusche und stechen ein Volles zurück. Jetzt ziehen Sie Pik-Ass, gefolgt von Pik-Lusche. Kommt danach kein Volles auf den Tisch, wird Herz-König abgeworfen. Würden Sie im ersten und im dritten Stich Pik von unten spielen, könnte man Sie mit der letzten Pik-Lusche wieder ans Spiel bringen („einschieben“), ohne Ihnen erneut ein Volles anbieten zu müssen. Dann wäre ein Spielverlust möglich. Sie sehen, dass Vorhand nicht immer die bequemste Position für einen Grand ist.

Und deshalb sei an dieser Stelle ein ganz besonderes Muster erwähnt: Im Allgemeinen ist Vorhand für einen Grandspieler eine bessere Position als Mittelhand. Es gibt aber mindestens einen Grand, der kurioserweise in Mittelhand 100 % sicher ist (ebenso in Hinterhand), in Vorhand aber nicht!



Eine mögliche Verteilung, die zum Spielverlust führen kann:

Mittelhand: Kreuz-Ass-10-König-9-8, Herz-Ass-König-Dame-9-7

Hinterhand: Pik-Ass-König-7, Karo-10-König-Dame-9-8, Herz-10, Kreuz-Dame

Skat: Herz-8, Kreuz-7

1. Pik-8, Kreuz-8 (!), Pik-7

Wenn Mittelhand hier ein Volles wimmelt, dann gewinnt der Grandspieler.

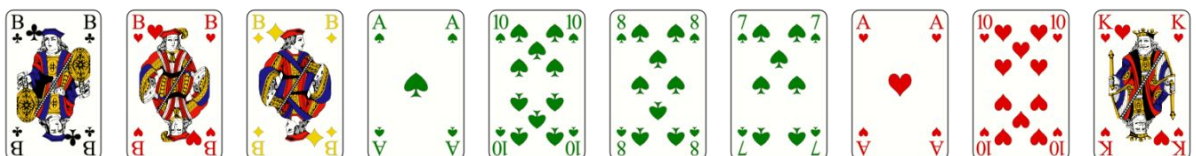
2. Pik-9, Kreuz-Ass, Pik-König = - 15
3. Pik-Ass, Pik-Dame, Kreuz-10 = - 24 (- 39)
4. Herz-10, Karo-Bube... (Abwurf verliert)
5. Karo-7, Herz-Ass, Karo-10 = - 21 (- 60)

In Mittelhand und Hinterhand ist der Grand 100 % sicher: Kommt kein Volles, wird sofort Karo-7 entsorgt und das Spiel ist gewonnen. Kommt z.B. eine 10, wird gestochen. Nach Pik-Klärung (die Gegenpartei muss die erste Pik-Lusche laufen lassen, um Pik-Dame zu fangen und ihre Siegchance zu wahren) hat die Gegenpartei maximal $18 + 22 = 40$ Augen. Jetzt muss sie erneut eine 10 anbieten, um den Karo-Abwurf zu verhindern. Nachdem auch diese gestochen ist, können auf Karo-7 nur noch 14 Augen fallen.

Natürlich können Sie einen solchen Grand Hand auch in Vorhand spielen, und Sie werden ihn fast immer gewinnen. Bei einer 59er-Reizung (Null Ouvert Hand in zwei Farben?) sollten Sie sich aber daran erinnern, dass dieser Grand Hand nur in Mittelhand und Hinterhand 100 % sicher ist.

Sichere Schneideransage:

Das folgende Blatt ist in jeder Spielposition bei beliebigem Sitz der Restkarten ein sicherer „Grand Hand Schneider“. Der sichere Schneider in Mittelhand ist für weniger geübte Skatfreunde vielleicht nicht auf den ersten Blick erkennbar. Immerhin droht Abstich bzw. Überstich:

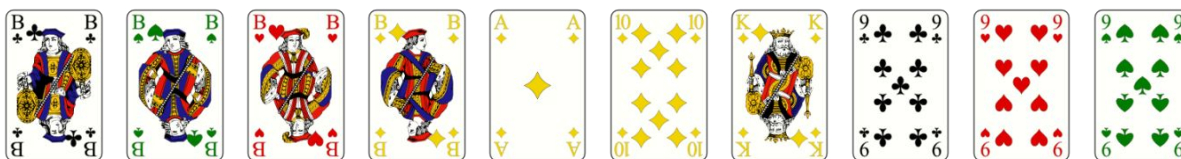


Betrachten wir dazu wieder den ungünstigen Fall in Mittelhand: Wird Ihnen ein Bild, etwa der König, Ihrer längsten Farbe vorgespielt, übernehmen Sie natürlich nur mit der 10. Wenn Hinterhand sticht, hat die Gegenpartei 16 Augen. Danach geben Sie nur noch eine Lusche ab, und zwar an die Dame Ihrer langen Farbe. Hinzu kommt ein gewimmelter Ass (14). Die Gegner bleiben also mit 30 Augen Schneider. Kommt im ersten Stich ein Ass, stechen Sie mit dem Karo-Buben. Selbst wenn Hinterhand mit dem Pik-Buben übersticht (15), wird die Gegenpartei nur noch einen Stich mit maximal 15 Augen erhalten und ebenfalls Schneider bleiben.

Es ist nicht tragisch, wenn andere den sicheren Schneider nicht erkennen. Aber warum sollten gerade Sie auf eine sichere Schneider-Ansage verzichten?

Ein noch unbestimmtes sicheres Spiel:

In Vorhand haben Sie mit diesem Blatt nach Skataufnahme mindestens ein unverlierbares Spiel, sofern Sie mit einem Reizwert bis 55 zum Zuge kommen:



Ein Grand-Hand oder Karo-Hand ist natürlich nicht sicher, denn auf die 3 Luschen könnten 6 Volle fallen.

Finden Sie im Skat 2 Luschen oder Bilder, etwa Herz-8 und Pik-8, dann haben Sie zwei sichere Farbspiele, nämlich Herz und Pik (2 Bilder oder Luschen gedrückt). Üblicher Ablauf bei einseitiger Trumpfverteilung: Sie ziehen 4-mal Trumpf von oben und spielen danach Ihre Karo-Flöte. Die Gegenspieler erhalten höchstens 2 Stiche, zu denen Sie selbst maximal 11 Augen abgeben.

Finden Sie zwei Karten der gleichen Farbe, dann haben Sie entweder einen sicheren Grand oder ein sicheres Farbspiel in der Stufe Schneider Schwarz.

Wenn Sie eine 10 finden, wird sie gedrückt und Sie haben den sicheren 7-Stiche-Grand.

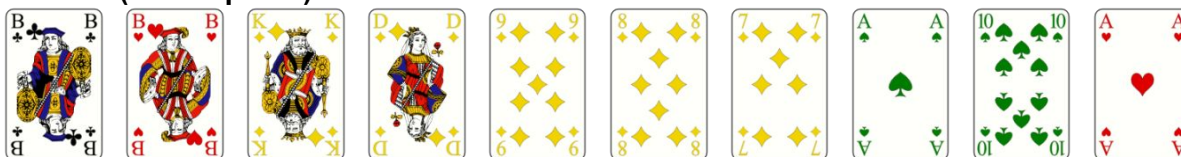
Dass wir alle mit diesem Blatt auch höher als 55 reizen und dabei eben auch eine Findung wie „Herz-Dame und Pik-Dame“ riskieren, dürfte außer Frage stehen.

Bei dieser Gelegenheit möchte ich auch ein besonderes Vorurteil entlarven: Ein Blatt kann durch die Skataufnahme niemals schlechter werden, sofern man sich nicht überreizt hat. Oft wird durch die Skataufnahme aus einem mittelmäßigen Spiel ein starkes Spiel oder aus einem starken Spiel ein sicheres Spiel. In den wenigen Fällen, in denen der Skat wirklich keine Verbesserung bringt, legt man ihn wieder zurück. Man hat dann zumindest den Vorteil, dass man weiß, was gedrückt wurde.

Dass eine ungünstige Skatfindung bisweilen zum falschen Drücken verleitet, ist eine andere Geschichte. Dann liegt der Grund für die „Verschlechterung“ aber nicht in den beiden gefundenen Karten, sondern an einer „schlechten“ oder falschen Entscheidung des Spielers.

So genannte Traumblätter verleiten manchmal zu Überheblichkeit und unnötigen Risiken. In besonderer Erinnerung bleibt mir dabei dieses Spiel:

Vorhand (Alleinspieler)



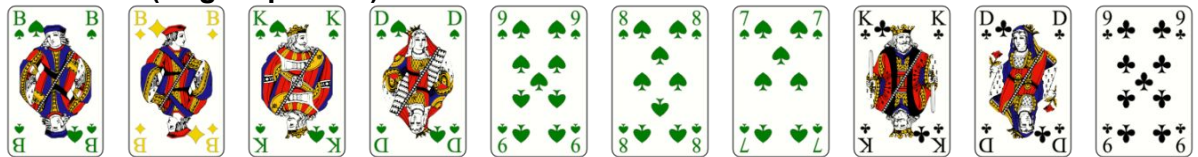
Der Vorhandspieler sagte nach gehaltenen 23 „Karo-Hand“ an – ein absolut sicheres Spiel. Er begann jedoch nach längerer Überlegung nicht mit 1. Kreuz-Bube..., sondern unerklärlicherweise mit 1. Karo-7...

Der Spieler kalkulierte richtig, dass er mit dieser Eröffnung gegen eine 3:1-Verteilung der Trümpfe immer sicher gewinnen würde. Die weitere richtige Kalkulation: Bei einer 4:0-Verteilung ist das Spiel (auch bei dieser Eröffnung) ebenfalls unverlierbar, denn die Gegenpartei macht nur 3 Trumpfstiche und kann kein Volles stechen. Nun aber kam seine Fehleinschätzung: „Wenn ich mit dieser Eröffnung gegen eine 4:0- oder 3:1-Verteilung sicher gewinne, dann brauche ich die günstige 2:2-Verteilung gar nicht mehr zu prüfen...“

Nach 1. Karo-7, Karo-Bube, Karo-Ass = - 13 folgten aber zwei Paukenschläge: 2. Pik-König, Karo-10, Pik-10 = - 24 und 3. Herz-10, Herz-Ass, Pik-Bube = - 23. Das Spiel war bereits nach 3 Stichen mit 60:60 Augen verloren!

Die Kartenverteilung:

Mittelhand (Gegenspieler 1):



Hinterhand (Gegenspieler 2):

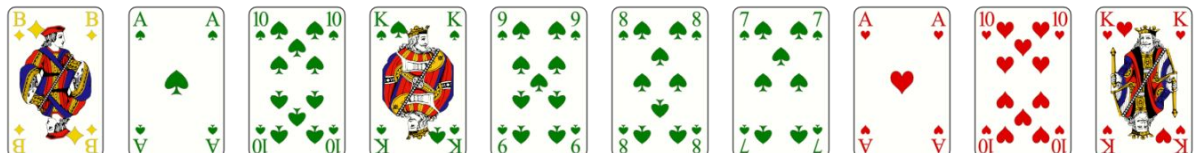


Im Skat: Kreuz-Ass, Kreuz-10

Über das Reizverhalten der Gegenspieler (Mittelhand hatte bis 22 und Hinterhand nur bis 23 gereizt) kann man zwar diskutieren, aber das ändert nichts an den Tatsachen. Der Alleinspieler verlor mit seiner unvernünftigen Eröffnung, obwohl und gerade weil die Trümpfe für ihn scheinbar günstig standen. Dass noch 21 Augen im Skat lagen, half dann auch nichts mehr. Der Fehler: Hier wurde ein unverlierbares Spiel zwar sofort erkannt, aber zu oberflächlich, ja fast schon arrogant, kalkuliert. Die seltsame Eröffnung, die wohl auf die Schneiderchance im Falle eines blanken Karo-Buben abzielte (nur für diesen Fall würde sie überhaupt Sinn machen), ist ein klassischer Blackout, ein bestrafter Verstoß gegen die Vorgabe: „Gewinnplan geht vor Schneiderplan“.

Dieses sichere Spiel muss natürlich mit dem Kreuz-Buben eröffnet werden. Dann hat man immer noch realistische Schneiderchancen (z.B. Trumpf 2:2 oder Pik-Bube blank usw.).

Auch das folgende Traumblatt könnte zur Oberflächlichkeit verleiten. Ist dies in Vorhand ein sicheres Pik-Hand-Spiel?



Sofern es nicht überreizt wird, ist dieses Blatt tatsächlich unverlierbar. Es muss aber sauber vorgetragen werden:

Die Gegenspieler dürfen auch bei ungünstiger 4:0-Trumpf-Verteilung maximal 3 Trumpfstiche erhalten. Also beginnen Sie mit dem Karo-Buben....

Sie stechen jede Fehlfarbe mit einer Trumpf-Lusche (!) zurück und fordern Trumpf über der Pik-Dame (die darf keinen Stich machen). Sie stechen wieder mit einer Trumpf-Lusche und fordern nochmals Trumpf über der Pik-Dame. Und nun stechen Sie ein letztes Mal mit Trumpf-Lusche ein und holen mit Pik-Ass die fehlende Pik-Dame herein. So erhalten die Gegenspieler tatsächlich nur 3 Stiche, zu denen Sie selbst Karo-Bube, Pik-König und Pik-10 abgeben (16). Hinzu kommen für die Gegner 3 Buben (6) und maximal 3 Schmierungen (Ass, Ass, 10 = 32), also insgesamt 54 Augen. Sollte der trumfstarke Gegenspieler die Pik-Dame früher zugeben, dann spielen Sie mit Gewinngarantie sofort eine Trumpf-Lusche nach.

Die falsche Kalkulation sähe so aus:

Die Gegner machen höchstens 4 Trumpfstiche, zu denen ich nur 3 Luschen und den Karo-Buben (2) gebe. Der trumfstarke Gegenspieler gibt mit den 3 übrigen Buben und der Pik-Dame nur 9 Augen dazu (9). Der zweite Gegenspieler kann 4 Volle wimmeln (42). Sie können also maximal $2 + 9 + 42 = 53$ Augen erhalten. Aber nun kommt der Haken:

Nach etwa 1. Pik-7 (die Kleinen holen die Großen)... können Sie in Trumpfnot geraten, wodurch Ihre Kalkulation nicht mehr aufgeht. Sie kommen trotz Ihrer 7 Trümpfe „zu kurz“.

1. Sie spielen Trumpf-7 (Pik-Dame plus Kreuz-Ass)
2. Sie stechen mit Ihrem zweiten Trumpf
3. Sie spielen Trumpf-8 (Herz-Bube plus Karo-Ass)
4. Sie stechen mit Ihrem vierten Trumpf
5. Sie spielen Trumpf-9 (Pik-Bube plus Karo-10)
6. Sie stechen mit Ihrem sechsten Trumpf

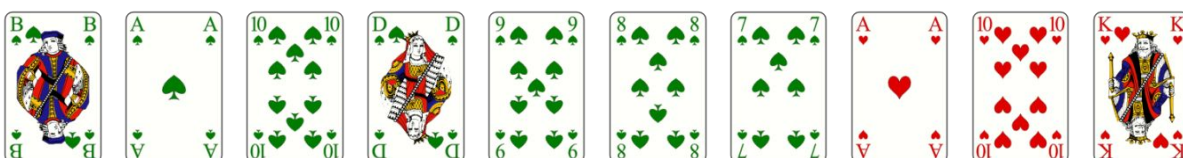
Ihren letzten Trumpf dürfen Sie nicht ausspielen, denn der Kreuz-Bube ist noch draußen. Also müssen Sie nun in Herz antreten. Die Gegenpartei hat bereits 39 Augen. Wird Ihnen nun ein Herz-Volles mit Schmierung gestochen, ist das Spiel verloren!

7. Herz-Ass, Herz-Dame, Herz-9
8. Herz-10, Kreuz-Bube, Kreuz-10 = - 22

Im Skat liegen z.B. Herz-8 und Herz-7. Theoretisch könnten auch im zweiten, vierten und/oder sechsten Stich Herz-Karten abgeworfen worden sein. Auch 1. Herz-Ass... 2. Herz-10... könnte bei extremer Verteilung (Skat: 2 Herz-Karten) zum Verlust führen.

Es gibt bei diesem 7-Trümpfer-Handspiel eben nur einen einzigen sicheren Vortrag: 3-mal Trumpf über der Dame fordern! Fallen auf 1. Karo-Bube... zwei Trümpfe, dann gewinnen Sie sowieso. Es macht übrigens für den Ablauf keinen Unterschied, ob Sie den Karo-Buben, den Herz-Buben oder den Pik-Buben haben. Das Prinzip bleibt gleich. Sie lassen maximal 3 gegnerische Trumpfstiche zu und opfern dafür ein paar Augen. Sogar mit der seltsamen Eröffnung 1. Pik-Ass... gewinnen Sie sicher (3. Karo-Bube..., 5. Pik-König...). Entscheidend ist das dreimalige Einstechen mit den Trumpf-Luschen, weil Sie nur so die Trumpfstärke zum dreifachen Fordern über der Dame (mit Karo-Bube, Pik-König, Pik-10) einsetzen können und dabei ein Trumpf-Volles zum Einfangen der Pik-Dame reservieren.

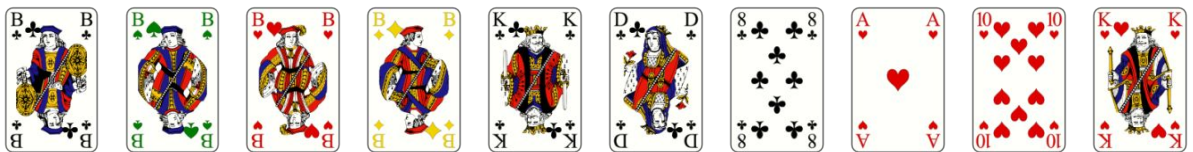
Etwas anders sieht es bei diesem sehr ähnlichen Blatt aus:



Auf den ersten Blick könnte man dieses Blatt für stärker halten als den 7-Trümpfer im vorherigen Beispiel, denn immerhin hat man hier mit dem Pik-Buben ein richtiges Pfund in der Trumpf-Reihe. Doch der Schein trügt: Der Pik-Bube ist gegen Trumpf 4:0 nicht stärker als der Karo-Bube, aber die Trumpf-Dame ist hier entscheidend schwächer als der König!

Die Gegenpartei macht bei einer 4:0-Verteilung immer 4 Trumpf-Stiche, ganz gleich, wie Sie eröffnen. Den Trumpfstich mit Pik-König können Sie nicht verhindern. Sie werden früher oder später Herz-Ass und ggf. Herz-10 anbieten müssen. Deshalb ist dieses Blatt als Handspiel nicht 100 % sicher! Und weil es nicht sicher ist, kann es auch nicht zwingend richtig eröffnet werden. Ich persönlich würde mit 1. Pik-Lusche... beginnen und bei einseitiger Trumpfverteilung wohl mit 3. Herz-Ass... fortsetzen.

Erwähnen möchte ich auch folgendes Muster, das sicher jeder von Ihnen schon in ähnlicher Form gespielt hat:



Das ist natürlich in jeder Position ein sicheres Spiel, aber eben kein sicherer Grand! Ganz gleich, wie Sie eröffnen oder in welcher Position Sie sitzen: Die Gegenpartei kann bei extremer Verteilung immer 60 Augen erreichen, z.B.

1. Kreuz-Dame, Kreuz-Ass, Karo-Ass = - 25
2. Karo-10, Karo-8, Kreuz-8 (?) verliert nach 3. Kreuz-10, Pik-Ass, Kreuz-König

oder

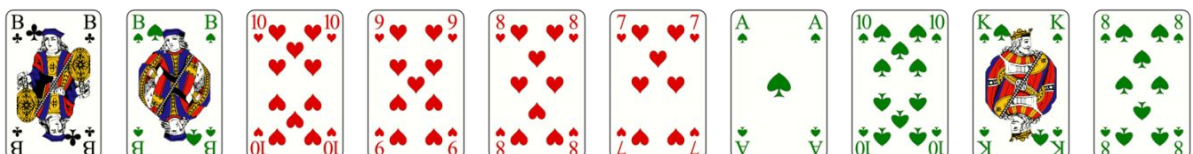
2. Karo-10, Karo-8, Karo-Bube und Sie geben noch 2 Kreuz-Stiche mit „21er-Pik-Ladung“ ab.

In Mittelhand oder Hinterhand können Sie den Grand verlieren, wenn Ihnen entweder eine 10 (kein Ass!) vorgesetzt wird oder wenn man Sie sofort mit Herz ans Spiel bringt.

In Vorhand lautet die sichere Spielansage natürlich „Kreuz-Ouvert“ (132 Punkte), in Mittelhand und Hinterhand „Kreuz-Hand-Schneider“. Natürlich wäre das absurde Herzspiel mit 7 ebenso wenig sicher wie der Grand mit 4.

Wenn Sie nun einwenden, dass Sie mit einem solchen Blatt „immer Grand Hand“ spielen, dann ist das völlig in Ordnung. Sie verzichten dabei eben auf ein ganz sicheres Spiel und wählen ein gewisses minimales Risiko, um eine höhere Punktzahl zu erreichen. Sie wissen, was Sie tun.

Das folgende Blatt wird in Vorhand immer zu einem 100 % sicheren Spiel, aber nur dann, wenn Sie den Skat aufnehmen, richtig drücken und das Spiel korrekt vortragen:



Nehmen wir an, Sie hätten richtig gedrückt, nämlich z.B. zwei kleine Kreuz. Bei ungünstiger Verteilung (Trümpfe 5:0) geben Sie 3 Stiche ab. Ihr Trumpfgegner kriegt sicher Herz-Ass-König-Dame (- 18) nach Hause.

Würden Sie nun mit einem Buben beginnen, könnte der trumpfloze Gegenspieler bereits eine Pik-Lusche absetzen. Dann aber könnte folgendes geschehen:

1. Pik-Bube, Pik-7, Karo-Bube
2. Pik-Ass, Pik-9, Pik-Dame
3. Pik-10, Karo-Ass, Herz-König = - 25
4. Karo-König, Herz-10, Karo-7

Die Gegenpartei macht noch 2 Stiche mit Herz-Ass-Dame (14). Wenn der trumpfloze Gegenspieler in diese beiden Stiche noch 21 Augen (Kreuz-Ass-10) wimmeln kann, ist das Spiel verloren.

Sie gewinnen Ihr Herzspiel aber sicher, wenn Sie mit 1. Pik-Ass (!)... eröffnen und – falls Sie noch am Spiel sind – mit 2. Pik-10... fortsetzen. Bei dieser Spielweise könnten Ihnen zwar ein Pik-Volles oder zwei Pik-Volle gestochen werden, der trumpfloze Gegenspieler könnte in diese Stiche aber kein weiteres Volles geben, denn er müsste zwingend bedienen. Wird Ihnen Pik-Ass gestochen, dann muss der trumpfloze Gegenspieler nach diesem Stich noch mindestens zwei Pik-Karten haben. Sobald Sie am Spiel sind, bieten Sie nun 3. Pik-10... an. Auch hier kann in den Abstich nicht gewimmelt werden. Wird 1. Pik-Ass... von beiden bedient, könnte 2. Pik-10 (ohne Schmierung)... und später Pik-König (mit Schmierung) gestochen werden. Auch dann gewinnen Sie. Möglicher Ablauf:

1. Pik-Ass, Pik-Dame, Herz-König = - 18
 2. Karo-7, Herz-10, Karo-8
 3. Pik-10, Pik-9, Herz-Ass = - 21 (- 39)
 4. Karo-9, Herz-9, Karo-Dame
 5. Kreuz-Bube...
 6. Pik-Bube...
 7. Herz-7, Karo-Ass, Herz-Dame = - 14 (- 53)
- Der Rest geht an den Alleinspieler.

oder

1. Pik-Ass, Pik-7, Pik-9
 2. Pik-10, Pik-Dame, Herz-König = - 17
 3. Karo-7, Herz-10, Karo-8
 4. Pik-König, Kreuz-Ass, Herz-Ass = - 26 (- 43)
 5. Karo-9, Herz-9, Karo-Dame
 6. Kreuz-Bube...
 7. Pik-Bube...
 8. Herz-7, Karo-Ass, Herz-Dame = - 14 (- 57)
- Der Rest geht an den Alleinspieler.

Falls der trumpsstarke Gegenspieler Pik-Ass-10 laufen lässt, kann die Gegenpartei sowieso nicht mehr gewinnen.

Verlierbar wäre das Blatt nur als Handspiel, nämlich dann, wenn Pik im Skat läge. Dann könnte es zum entscheidenden Abstich eines Pik-Vollen mit gleichzeitiger Ladung eines weiteren Vollen kommen.

Finden Sie nun bei der Skataufnahme eine Pik-Karte, dann haben Sie plötzlich ein ganz anderes sicheres Spiel: Sie drücken Herz-10 nebst der zweiten gefundenen Karte und spielen einen unverlierbaren Grand mit 7 Stichen. Sie könnten natürlich auch Pik-Ass drücken, Herz spielen, mit Pik-10 nach obigem Muster beginnen und würden sicher gewinnen. Aber wer will schon auf einen sicheren Grand verzichten?

Finden Sie zwei Pik-Karten, dann drücken Sie natürlich Herz-10-Lusche und spielen den sicheren Grand.

Finden Sie aber keine Pik-Karte, dann können Sie den Skat beruhigt wieder legen, denn Sie wissen, dass Sie das Herzspiel mit o.a. Spielweise gar nicht verlieren können. Natürlich kann der Skat (Karo-Ass, Herz-Ass, Kreuz-Ass, Herz-Bube, Karo-Bube, Pik-Dame, Pik-9, Pik-7 – nur eine dieser Karten genügt) Ihr Blatt auf verschiedene Weise zu einem sicheren Grand verbessern. Aber darum geht es hier weniger. Die Skataufnahme hat zunächst den Zweck, das Risiko „Pik im Skat“ auszuschließen und das Farbspiel sicher zu machen. Manche Skatfreunde spielen solche Blätter ohne Not als Handspiel, weil sie nicht glauben, dass ihr Blatt durch die Skataufnahme verbessert wird. Das kann man natürlich tun, aber man sollte das Risiko kennen.

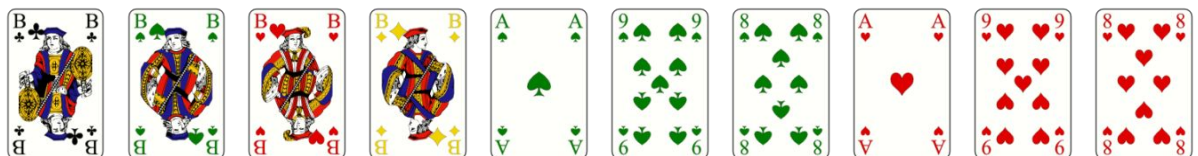
Obgleich es nur einen „sicheren Vortrag“ gibt – nämlich über die Nebenfarbe –, eröffnen sogar Spitzenspieler solche Blätter nicht selten mit einer Trumpfkarte. Das ist dann eben ein kalkuliertes Risiko: Die Schneiderchancen sind halt sehr verlockend.

Sichere Spiele darf man nicht verlieren. Und doch geschieht es immer wieder, dass solche theoretischen Riesen vergeigt werden. Der psychologische Effekt einer selbst verschuldeten Niederlage (das ist kein Pech!) sollte nicht unterschätzt werden. Jeder weiß, dass man verlorene Spiele abhaken und während der folgenden Partien keine Gedanken an sie verschwenden sollte. Aber das ist mitunter schwierig, besonders dann, wenn die Mitspieler am Tisch ihre Finger in die Wunden legen und Sie – natürlich mit einem Ausdruck des Bedauerns – an Ihr gerade verlorenes Spiel erinnern...

Wenn Sie Ihre unverlierbaren Blätter erkennen und korrekt vortragen, sollte Ihnen das nicht passieren.

Selbstverständlich ist diese Aufzählung von sicheren Mustern nicht vollständig, und ich ermutige Sie ausdrücklich dazu, weitere Blatt-Muster auf „Unverlierbarkeit“ zu überprüfen.

Ist das ein sicherer Grand Hand? Oder ein sicheres Farbhandspiel mit 5?



Prüfen wir zunächst den Grand: Die Gegenpartei erhält maximal 4 Stiche und müsste darin 5 Volle und 2 bis 3 Bilder unterbringen, um 60 Augen zu erreichen. Das bedeutet, dass Sie als Alleinspieler diesen Grand immer dann gewinnen, wenn Sie zwei Volle erobern oder ein Volles stechen und ein Volles im Skat liegt. Diese Kurzanalyse lässt erkennen, dass Sie mit diesem Grand in Hinterhand in der besten Position sind, denn Sie stechen bereits im ersten Stich ein Volles oder können eine Lusche billig abwerfen. Allerdings ist der Grand in keiner Spielposition – auch nicht in Hinterhand – 100 % sicher, denn bei sehr ungünstiger Verteilung und bestem Gegenspiel wird es Ihnen nicht gelingen, 2 Volle zu erobern. In Hinterhand läuft es bei Extremverteilung auf ein Ratespiel hinaus, d.h. Sie könnten den Sieg nur mit offenen Karten erzwingen.

Ein Farbhandspiel mit 5 ist in Vorhand und Hinterhand sicher, in Mittelhand allerdings nicht – auch dann nicht, wenn die Trümpfe verteilt sind:

1. Herz-König, Herz-Ass, Pik-10 = - 25
2. Pik-7, Pik-König...

Sie geben noch zwei Herzstiche an 10 und Dame ab (- 13). Wenn der zweite Gegenspieler die beiden fehlenden Asse wimmeln kann, verlieren Sie mit 60:60.

Nun ist es stets dem Spieler und seinem persönlichen Risikoverhalten überlassen, ob er von zwei Spielen lieber das sichere oder vielleicht das unsichere, aber höherwertige, wählt.

Und wie beurteilen Sie dieses Blatt, das in dieser oder ähnlicher Form schon so manchem Skatfreund Freud oder Leid bereitet hat?



Sie erkennen selbstverständlich das in jeder Position sichere Pikspiel. Ein Herzspiel braucht man nicht zu prüfen, weil das sichere Pikspiel mit 5 mehr zählt als ein Herzspiel mit 4 in der Gewinnstufe Schneider.

Und ein Grand Hand? Selbstverständlich kann man ihn riskieren. Aber Sie sehen natürlich auch, dass er auf verschiedene Arten geschlagen werden kann.

Wie soll man eröffnen? Ein Beispiel:

1. Herz-König, Kreuz-Ass, Herz-Ass = - 26
2. Herz-7, Herz-10, Pik-8 (!)
3. Herz-Dame...
4. Pik-7, Kreuz-10, Pik-Dame = - 13 (- 39)
5. Karo-10... und nun?

Oder bei verteilten Herzen:

1. Herz-König, Herz-7, Herz-8
2. Herz-Dame, Pik-8 (!), Herz-9...

Dann vielleicht doch mit der 10 eröffnen?

1. Herz-10, Herz-7, Herz-Ass = - 21
2. Herz-8, Herz-König, Pik-8...

Oder mit Pik?

1. Pik-7, Karo-Ass, Pik-Dame = - 14
2. Karo-10... usw.

Es braucht gar keine Extremverteilung, um diesen Grand zu verlieren.

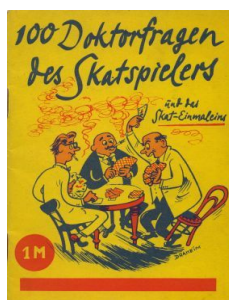
Einen sicheren Grand Hand soll man auch als solchen spielen. Die Skataufnahme bringt selten einen Vorteil, nämlich nur dann, wenn man die Gegner anschließend Schneider Schwarz spielt. Einen "fast" sicheren Grand sollte man nicht ohne zwingenden Grund aus der Hand spielen. Das Verlustrisiko steht meistens in keinem Verhältnis zu den 24 zusätzlichen Punkten, die man durch die Spielstufe "Hand" erzielt. Der nicht ganz sichere Grand wird durch die Skataufnahme etwas einfacher zu spielen, auch wenn man keine brauchbaren Karten findet. Denn erst durch die Skataufnahme weiß man zuverlässig, wann man 61 Augen erreicht hat, und man kann seine Spieltaktik (muss ich stechen oder kann ich mir diesen oder jenen Abwurf leisten?) danach ausrichten.

Natürlich kann es immer wieder Turniersituationen geben, in denen Sie die zusätzlichen Punkte unbedingt brauchen und einen Grand Hand riskieren müssen. Oder Sie wollen einfach nur mal was riskieren, weil Ihnen danach ist oder weil Sie den Kick lieben.

Dann wissen Sie aber, dass Sie auf ein sicheres Spiel verzichtet haben, um mit bewusstem Risiko eine höhere Punktzahl zu erreichen. Das gehört zum Wesen des Skatspiels und ist absolut ok.

Der wesentliche Vorteil dieser theoretischen Betrachtungen liegt in der Ruhe und Gelassenheit, mit der Sie in der Praxis reizen, drücken und spielen können, wenn Sie ein sicheres Muster erkannt haben.

Noch wichtiger aber ist folgender Vorzug: Die ganz überwiegende Zahl Ihrer Blätter ist natürlich nicht sicher. Wenn Sie aber erkennen, dass Ihr Blatt knapp aus dem Raster fällt und z.B. wegen eines einzigen abzugebenden Bildes nicht sicher ist, dann erkennen Sie schnell und zuverlässig, was Sie spieltaktisch tun müssen (nämlich ein zusätzliches Bild fangen), um zu gewinnen. Ist Ihr Blatt einem sicheren Muster ähnlich, aber nur deshalb nicht 100 % sicher, weil die Gegenpartei z.B. maximal 68 Augen erreichen könnte, dann wissen Sie, dass Sie ein Volles oder 3 Bilder erobern müssen, um sicher zu gewinnen. Solche Erkenntnisse sind für eine rasche und zuverlässige Gewinnplanung ganz entscheidend.



Skat Helferlein für alle Fälle...

Wahrscheinlichkeiten und Kartenglück:

Wenn man nur ein einziges Spiel spielen würde, dann wäre diese einmalige Kartenverteilung, also das reine Kartenglück, der wichtigste spielentscheidende Faktor. Je mehr Spiele man absolviert, desto wahrscheinlicher ist es, dass man mal gute und mal schlechte Blätter erhält. Das ist eine Erfahrungstatsache, die nicht bewiesen werden muss. Dass sich das Kartenglück bei steigender Spielanzahl immer „gleichmäßiger“ verteilt, dürfen Sie glauben (Gesetz der großen Zahlen), bestreiten oder selbst überprüfen: Verteilen Sie 100, 500 oder 1000 mal die Spielkarten und notieren Sie jeweils, wie viele starke Karten (Buben und Asse) Vorhand, Mittelhand und Hinterhand erhalten haben.

Es ist völlig natürlich, dass es in einzelnen Serien Spieler gibt, die deutlich mehr Kartenglück haben als andere. Dass einem Spieler auch in zwei oder drei aufeinanderfolgenden Serien das Kartenglück hold bleibt, kommt schon seltener vor. Nicht zuletzt deshalb werden viele Meisterschaften über sechs oder mehr Serien entschieden: Man will dadurch den Faktor „Kartenglück“ so weit wie möglich zurückdrängen. Bei einem Preisskat mit nur zwei Serien kommt Fortuna dagegen eine etwas höhere Bedeutung zu.

Das Skatspiel bezieht seinen besonderen Reiz aber nicht aus dem Glück, sondern aus dem Ergründen des Unbekannten durch Berechnen, Spekulieren, aus Erfahrung wissen, Erahnen, aus der Fähigkeit, logische Schlussfolgerungen zu ziehen, also insgesamt auch aus der Kunst, Wahrscheinlichkeiten verschiedener Art zu kennen, zu erkennen und richtige Prognosen zu erstellen.

Aus Erfahrung weiß jeder Skatspieler, dass Spiele mit 4 Buben selten sind. Wie normal ist es aber, als Spieler in einer 48er-Serie kein einziges Spiel mit 4 Buben zu erhalten? Wie kann es sein, dass bei 7-Trümpfern so oft 4 Trümpfe dagegenstehen? Oder stimmt das etwa nicht? Wieso findet man so oft die Farbe im Skat, die man gar nicht auf der Hand hatte? Warum habe ausgerechnet ich immer solches Pech mit meinen Doppelläufern, die bei anderen Spielern so oft durchgehen? Man könnte nun versuchen, diese Fragen zu klären, indem man eine große Zahl von Spiellisten oder Online-Datenbanken statistisch auswertet. Das würde zwar mehr oder weniger zuverlässige Ergebnisse liefern, aber nicht erklären, wie sie zustande gekommen sind. Man kann aber auch einen theoretischen Ansatz wagen, und dieses Kapitel will dabei helfen, auf diese Weise eine Reihe von Fragen zu beantworten.

Theoretiker, wie z.B. der großartige Schachspieler Dr. Emanuel Lasker (1868-1941), berechneten und berechnen die Wahrscheinlichkeiten der Verteilung von Spielkarten streng mathematisch. Laskers Veröffentlichungen enthalten lehrreiche Anschauungen zur Wahrscheinlichkeit von Kartenverteilungen. Sehr interessante Feststellungen zu diesem Thema veröffentlichte auch der Oberlehrer Dr. H. Schubert 1887 in seiner Publikation „Das Skatspiel im Lichte der Wahrscheinlichkeitsrechnung“. Vertieft werden die Betrachtungen zur Wahrscheinlichkeit in dem 1988 veröffentlichten Buch „Das große Skatvergnügen“ von Schettler/Kirschbach. Empfohlen sei dazu ferner das 1968 veröffentlichte Buch „Strategie des Spiels“ von Max Woitschach. Die genannten Autoren zeigen auch mehr oder minder exakt die Berechnungsmodalitäten auf, die zu den von ihnen veröffentlichten Ergebnissen führen. Die gefundenen Wahrscheinlichkeitswerte sind in hohem Maße aufschlussreich, sie bedürfen allerdings einer später folgenden kritischen Betrachtung.

Anmerkung: Sollten Sie gleiche oder ähnliche (gerundete) Zahlenwerte in anderen Publikationen finden, so bedeutet das nicht, dass einer beim anderen abgeschrieben hat. Die Werte sind errechenbare Größen und unterliegen insofern nicht dem Urheberrecht. Dennoch möchte ich darauf hinweisen, dass einige der hier gezeigten Werte – in anderem Kontext - auch in anderen Publikationen verwendet werden, z.B. „Das große Skatvergnügen“, „Das verständige Kartenspiel“, „Das Skatspiel im Lichte der Wahrscheinlichkeitsrechnung“.

So beträgt die mathematische Wahrscheinlichkeit, dass ein beliebiger von drei Spielern von Hause aus (ohne Skat) die 4 Buben auf der Hand hat, 1,8 %. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmter Spieler die 4 Buben hat, beträgt 0,6 %.

Wenn man selbst keinen Buben hat, beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass einer der beiden übrigen Spieler (ohne Skat) die 4 Buben hat, 5,7 %. Die Wahrscheinlichkeit, dass einer der übrigen Spieler mit dem Skat die 4 Buben hat, beträgt 13,5 %.

Schließlich ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein beliebiger von drei Spielern (mit dem Skat) die 4 Buben hat, 4,2 %. Wenn die Auswertung von Spiellisten den Schluss nahelegt, dass es häufiger als in 4,2 % aller Fälle Spiele mit 4 oder mehr Spitzen gibt, dann könnte dies an folgendem Umstand liegen:

Die Buben fallen in einem Spiel naturgemäß (Trumpf) häufiger zusammen als andere gleiche Kartenwerte verschiedener Farbe. Ein Stich mit 3 Buben ist viel häufiger als ein Stich mit 3 Damen oder 3 Königen. Wenn nach dem Spiel nun nicht gründlich gemischt wird (im Idealfall müsste eine absolute Zufälligkeit der Kartenverteilung gewährleistet werden, aber das können selbst moderne Computerprogramme nicht leisten), kann es eben häufiger vorkommen, dass mehrere Buben zusammen bleiben. Wenn Sie sich dieser Annahme anschließen, dann werden Sie folgern dürfen, dass die Wahrscheinlichkeit, einen Buben im Skat zu finden, auch davon abhängen könnte, ob Sie in Vorhand als vierte Karte oder in Hinterhand als dritte Karte – also unmittelbar nach bzw. vor der Skatablage durch den Geber – einen Buben erhalten haben. Ob Sie dies in Ihre Risikoberechnung einbeziehen, z.B. weil Sie gesehen haben, dass die Buben beim letzten Spiel tatsächlich zusammengefallen sind und der Kartengeber nur oberflächlich gemischt hat, bleibt Ihnen überlassen...

Die gefundenen Zahlenwerte sind das Ergebnis komplexer Wahrscheinlichkeitsberechnungen (hypergeometrische Verteilungswahrscheinlichkeit) und sollten niemals isoliert betrachtet werden. Mit der Reizung (auch das Passen eines Mitspielers ist eine Reiz-Information) und der Spielansage verlieren diese Zahlen dramatisch an Bedeutung, und man muss zur Erstellung von Verteilungsprognosen andere Überlegungen anstellen.

Angenommen, Sie haben selbst keinen Buben auf der Hand. Die Gegenspieler haben munter gereizt und sind bei 60 angekommen. Gespielt wird ein Farbspiel. Spätestens jetzt ahnen, vermuten oder „wissen“ Sie, dass 3 oder 4 Buben auf einer Hand stehen „müssen“ und dass zudem die Farben ungleichmäßig verteilt sind. Dazu muss man keine Berechnungen anstellen.

Mathematisch beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass ein bestimmter Spieler den Pik-Buben hat, knapp 50 %, wenn Sie ihn nicht selbst haben. Wenn dieser Spieler aber nach gereizten 30 den Skat aufnimmt und zu seinem Farbspiel den Kreuz-Buben ausspielt, dann liegt die Vermutung nahe, dass er auch den Pik-Buben hat. Man würde sagen „Wahrscheinlich hat der den Pik-Buben“, obgleich es mathematisch betrachtet fast ebenso wahrscheinlich ist, dass der dritte Spieler den Pik-Buben besitzt.

Ebenso verhält es sich mit der Farbverteilung, die nach mathematischer Wahrscheinlichkeit annähernd gleichmäßig sein müsste (jeder Spieler führt 2 bis 3 Karten pro Farbe). Das eigene Kartenblatt, die Reizung und jede gespielte Karte sind jedoch wichtige Indizien für eine mehr oder weniger ungleichmäßige Verteilung.

Die Kenntnis mathematischer Wahrscheinlichkeiten dient demnach in erster Linie der Spielvorbereitung. Sie ermöglicht dem Spieler, den Wert des eigenen Blattes objektiv einzuschätzen und Risiken zu erkennen.

Nur Abenteurer reizen blind auf den Skat und spielen mit ihrem Glück. Pessimisten, die getreu „Murphys Gesetz“ annehmen, dass grundsätzlich alles schiefgehen wird, was schiefgehen kann, werden zwar keine Risiken eingehen, können aber auf Dauer nicht erfolgreich sein.

Der erfahrene Spieler weiß, dass die Wahrscheinlichkeit, im Skat zwei passende Karten zu finden, „gering“ ist. Bei durchschnittlichen Farbspielen mit 6 Trümpfen und mittelmäßigem Beiblatt dürfen Sie mit hoher mathematischer und praktischer Wahrscheinlichkeit annehmen, dass eine Karte aus dem Skat zu Ihrem Blatt passt und die andere nicht. Bei einem geplanten Nullspiel mit dichter 6er-Flöte (König bis 7) und einer Schwachstelle (etwa 10-9-8) ist die Wahrscheinlichkeit, eine passende Karte zu finden, natürlich geringer. Der Grund dafür liegt auf der Hand: Bei Ihrem geplanten Farbspiel kommen mehr Karten als gute Ergänzung in Frage als beim genannten Nullspiel.

Wie oft erlebt man es, dass Spieler sich beklagen, sie hätten im Skat „ausgerechnet“ die Farbe gefunden, die sie nicht auf der Hand hatten. Ja was erwarten diese Spieler denn? Die Wahrscheinlichkeit, eine Karte dieser „Fremdfarbe“ zu finden, beträgt über 50 % und ist nun einmal höher als die Wahrscheinlichkeit, eine Karte der Farbe zu finden, von der man bereits mehrere Karten hat.

Nach Abschluss einer Spielrunde lässt sich mit dem Wissen um mathematische Wahrscheinlichkeiten recht objektiv einschätzen, wie viel Kartenglück oder -pech man hatte. Der Spieler, der in Unkenntnis der Wahrscheinlichkeiten pauschal klagt, keine oder nur wenige Buben oder Asse zu erhalten, wird eher zur Resignation neigen als derjenige, der z.B. weiß:

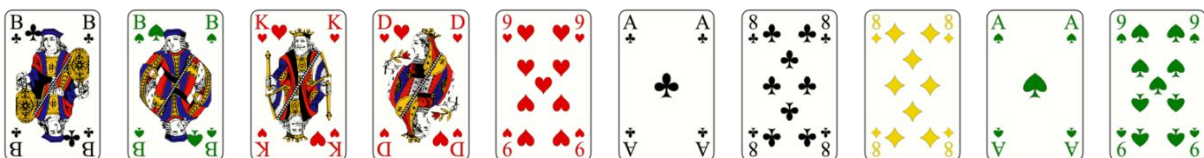
Wenn man keinen Buben hat, beträgt die mathematische Wahrscheinlichkeit, dass zumindest ein Bube im Skat liegt, stolze 33,8 %.

Wie hoch ist aber nun die Chance oder die Wahrscheinlichkeit, überhaupt „gute“, d.h. passende Karten im Skat zu finden?

Nach Aufnahme des eigenen Blattes möge man sich die Anzahl (n) der Karten merken, die das Blatt bei Skataufnahme verbessern würden. Hat man beispielsweise die zwei höchsten Buben und zwei Asse, dann würde jeder weitere Bube, jedes weitere Ass und jede zu den vorhandenen Assen passende Zehn das Blatt in Richtung Grand verbessern. Also könnte das Blatt durch 6 verschiedene Karten verstärkt werden. Die Wahrscheinlichkeit, zumindest eine passende „gute“ Karte im Skat zu finden, beträgt in diesem Fall 48,05 % (siehe Tabelle W1, n = 6).

Hat man nun zu diesen Karten (2 Buben, 2 Asse) 3 Karten einer dritten Farbe und fasst ein Farbspiel ins Auge, so erhöht sich die Anzahl der möglichen passenden Karten.

Bei folgendem Blatt



würden 2 Buben, 4 Herz-Karten, das Karo-Ass sowie die Kreuz-10 und die Pik-10 (n = 9) eine Aufwertung oder Verstärkung bedeuten. Die Wahrscheinlichkeit, dass zumindest eine dieser Karten im Skat liegt, beträgt 66,23 %.

Aus der folgenden Tabelle W1 lassen sich nun die Wahrscheinlichkeiten (p) für eine günstige Skatfindung ablesen (p1 = mindestens eine der gewünschten Karten liegt im Skat, p2 = beide gewünschten Karten liegen im Skat). Dabei sei (n) die Anzahl der Karten, die Ihr Blatt verbessern würden.

Anmerkung: Die Werte der Tabellen W1 bis W6 sind errechnete Verteilungswahrscheinlichkeiten (hypergeometrische Verteilung). Die Aussagekraft solcher Werte ist dann am stärksten, wenn es noch keine anderen Indizien für die Kartenverteilung gibt (Reizung). Bitte bedenken Sie, dass es einen Unterschied macht, ob „nichts gereizt“ oder „noch nicht gereizt“ wurde. „Passe“ ist bereits eine klare Reizinformation, die für die praktische Verteilungswahrscheinlichkeit durchaus von Bedeutung sein kann.

Tabelle W 1

n	p1 %	p2 %	n	p1 %	p2 %
1	9,09	0	11	76,19	23,81
2	17,75	0,43	12	80,52	28,57
3	25,97	1,30	13	84,42	33,77
4	33,77	2,60	14	87,88	39,39
5	41,13	4,33	15	90,91	45,45
6	48,05	6,49	16	93,51	51,95
7	54,55	9,09	17	95,67	58,87
8	60,61	12,12	18	97,40	66,23
9	66,23	15,58	19	98,70	74,03
10	71,43	19,48	20	99,57	82,25

Aus der Tabelle W1 ergibt sich, dass man ab $n > 6$ mit einer „günstigen Wahrscheinlichkeit“ und einem durchaus „gesunden Risiko“ arbeitet. Die Chance, eine gute Karte zu finden, beträgt mehr als 50 %. Die Tabelle W1 zeigt zudem, warum notorische „Stockkreiser“ erfolglos bleiben. Es ist eben höchst selten, dass zwei passende Karten im Skat liegen.

Auch das Risiko der doppelten „Schlechtfindung“ lässt sich anhand der Tabelle abschätzen.

Nun lassen sich aus solchen Wahrscheinlichkeiten aber auch andere Risiken, z.B. das des Überreizens oder „Sich-Verfindens“, kalkulieren. Wie hoch ist z.B. das Risiko, bei einem geplanten Herzspiel ohne 4 einen beliebigen Buben zu finden? Es beträgt grundsätzlich ($n = 4$) 33,77 % und erscheint damit sehr hoch zu sein. Diese Zahl muss jedoch relativiert werden:

Wenn Sie mit einem solchen Blatt in Vorhand sitzen, ergeben sich erst einmal weniger Risiken. Sofern Sie eine dichte Herzflöte mit dem Ass führen, werden Sie auf einen Grand ausweichen, wenn Sie zwei Buben finden. Unter Umständen reicht sogar der Kreuz-Bube, wenn Sie nämlich neben dem Herz-Ass zwei weitere Asse im Blatt haben. Also betrachten wir vorrangig die riskanten Positionen Mittelhand und Hinterhand und nehmen an, dass Sie Ihr geplantes Herzspiel nicht aus der Hand spielen wollen:

Bei gereizten 20 gibt es überhaupt kein „Risiko“, denn jeder Bube würde das Blatt verbessern. Beim Reizwert 30 wären Herz-Bube und/oder Karo-Bube vertretbar. Das Risiko, den Kreuz-Buben oder den Pik-Buben zu finden, beträgt ($n = 2$) 17,75 %. Kreuz-Bube und Pik-Bube zusammen würden das Blatt natürlich aufwerten. Diese Wahrscheinlichkeit ist aber so gering (0,43 %), dass man sie vernachlässigen kann. Es genüge die Erkenntnis, dass das Risiko des „Sich-Verfindens“ beim Reizwert 30 nicht ($n = 2$) exakt 17,75 % beträgt, sondern etwas niedriger ist. Beim Reizwert 40 steigt das Risiko des „Sich-Verfindens“ ($n = 3$) auf 25,97 %. Hier wäre nur noch der Karo-Bube vertretbar. Kreuz- und Pik-Bube zusammen wären immerhin gut, wenn eine Schneiderchance bestünde.

Nun interessiert den Skatspieler aber nicht unbedingt die Wahrscheinlichkeit der Verteilung aller 32 Spielkarten. Die eigenen 10 Karten kennt er ja. Wichtig ist für ihn die Verteilung der übrigen 22 Karten auf die beiden anderen Spieler und den Skat. Die Tabelle W2 zeigt hierzu die Wahrscheinlichkeit der Verteilung der Buben, die man nicht selbst hat.

Tabelle W 2

Anzahl Buben in der eigenen Hand	Verteilung bei den anderen 2 Spielern	Anzahl der Buben im Skat	p
3	1:0 oder 0:1	0	90,91 %
	0:0	1	9,09 %
2	2:0 oder 0:2	0	38,96 %
	1:1	0	43,29 %
	1:0 oder 0:1	1	17,32 %
1	0:0	2	0,43 %
	3:0 oder 0:3	0	15,58 %
	2:1 oder 1:2	0	58,44 %
	2:0 oder 0:2	1	11,69 %
0	1:1	1	12,99 %
	1:0 oder 0:1	2	1,30 %
	4:0 oder 0:4	0	5,74 %
	3:1 oder 1:3	0	32,81 %
	2:2	0	27,68 %
	3:0 oder 0:3	1	6,56 %
	2:1 oder 1:2	1	24,61 %
	2:0 oder 0:2	2	1,23 %
	1:1	2	1,37 %

Diese Tabelle W2 gibt u.a. einen Hinweis zur Einschätzung einer oft diskutierten Frage:

Soll der klassische Flötengrand in Vorhand mit dem Kreuz-Buben oder der Flöte begonnen werden? Unabhängig von der taktisch richtigen Spielweise sei hier festgestellt, dass bei einem Grand Hand mit 2 Buben im Blatt die Wahrscheinlichkeit einer günstigen Verteilung der übrigen Buben höher ist ($p = 100 \% - 38,96 \% = 61,04 \%$) als bei einem Grand nach Skataufnahme. Im ersten Fall besteht immerhin die Möglichkeit, dass 1 oder 2 Buben von 22 Karten im Skat liegen. Beim Grand nach Skataufnahme muss die wahrscheinliche Verteilung der beiden übrigen Buben als Verhältnis 2 von 20 kalkuliert werden, denn dann sind 12 von 32 Karten bekannt. Das Ergebnis wird für den Alleinspieler etwas ungünstiger sein. Die Wahrscheinlichkeit, dass 2 Buben auf einer Hand sitzen, beträgt dann 47,37 %. In 52,63 % der Fälle darf man mit verteilten Buben rechnen.

Ob Sie wegen dieser positiven ($> 50 \%$) Wahrscheinlichkeit zukünftig öfter einen „Wenzelstürzer“ (Grand, der nur bei verteilten Buben/Wenzeln gewonnen werden kann) riskieren möchten?

Eine oft spielentscheidende Frage ist die nach der Verteilung der Trümpfe bei Farbspielen. Sitzen die gegnerischen Trümpfe in einer Hand? Die folgende Tabelle W3 zeigt die Wahrscheinlichkeit der Trumpfverteilung nach Skateinsicht.

Tabelle W 3

Anzahl der Trümpfe des Alleinspielers	Anzahl der Trümpfe eines Gegenspielers	Anzahl der Trümpfe des anderen Gegenspielers	p
4	4	3	65,01 %
	5	2	29,56 %
	6	1	5,42 %
	7	0	0,31 %
5	3	3	37,15 %
	4	2	48,76 %
	5	1	13,00 %
	6	0	1,09 %
6	3	2	69,66 %
	4	1	27,09 %
	5	0	3,25 %
7	2	2	41,80 %
	3	1	49,53 %
	4	0	8,67 %

Bei Handspielen ist die Verteilungswahrscheinlichkeit für den Alleinspieler natürlich wieder etwas günstiger. Es könnten ja immerhin noch Trümpfe im Skat liegen. So beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass bei einem Siebentrümpfer aus der Hand die übrigen Trümpfe 4:0 verteilt sind, nur 5,74 % gegenüber 8,67 % nach Skataufnahme.

Die Tabelle zeigt, dass man bei 5 Trümpfen eher mit einer 4:2-Verteilung rechnen muss als mit der günstigen 3:3-Konstellation. Bei 6-Trümpfen ist eine 3:2-Verteilung am wahrscheinlichsten. Bei 7 Trümpfen kommt eine 3:1-Verteilung am häufigsten vor.

Dass ein Grand Hand in Vorhand mit den beiden besten Buben, 2-mal Ass mit 10 und 4 beliebigen Luschen unverlierbar ist, braucht nicht durch Wahrscheinlichkeiten nachgewiesen zu werden. Der Grand ist schon rein rechnerisch sicher gewonnen. Interessant ist aber die Betrachtung der Gewinnwahrscheinlichkeit anderer „teurer“ Grandspiele, etwa mit 4 Buben, Ass mit 10 und König und drei weiteren Karten. Die Frage lautet „Skataufnahme oder Handspiel?“. Die folgenden beispielhaften Werte der Tabelle W4 indizieren die Wahrscheinlichkeit (p) des sicheren Spielgewinns aufgrund günstiger Verteilung bei der Spielansage Grand-Hand mit 4 Buben, Spielposition beliebig (Quelle: „Das große Skatvergnügen“). Es sind gerundete Werte ohne Nachkommastellen.

Tabelle W 4

Farbe 1	Farbe 2	Farbe 3	Farbe 4	Skat	p
Ass-10-K	1 Lusche	1 Lusche	1 Lusche	?	~ 92 %
Ass-10-K	2 Luschen	1 Lusche	---	?	~ 99 %
Ass-10-K	König und 2 Luschen	---	---	?	~ 97 %
Ass-10-K	Dame und 2 Luschen	---	---	?	~ 97 %

Hier sollte ergänzt werden, dass die Werte von der Ausgangsverteilung ausgehen und mögliche Abwürfe nicht berücksichtigt sind.

Das richtige Einschätzen des Verlustrisikos ist auch bei Nullspielen von Bedeutung. Dazu führt Dr. H. Schubert („Das Skatspiel im Lichte der Wahrscheinlichkeitsrechnung“) folgende Wahrscheinlichkeiten an, bei denen der Skat allerdings nicht berücksichtigt, also unbekannt, ist.

Das Risiko, einen Null (Ouvert) Hand in Vorhand zu verlieren, beträgt nach Dr. Schubert, sofern die betreffende schwache Farbe sofort ausgespielt wird:

Tabelle W 5

Problemkarten	Verlustrisiko	Problemkarten	Verlustrisiko
8 blank	0,8 %	7 und 9, die 7 wird ausgespielt	16,8 %
9 blank	44,2 %	7 und 9, die 9 wird ausgespielt	2,1 %

Dr. Schubert gibt noch eine ganze Reihe von weiteren Kartenkombinationen und die zugehörigen Verlustrisiken beim Null an, nimmt dabei aber keine Rücksicht auf den möglichen taktischen Spielverlauf (Abwurf?), weshalb sie hier auch nicht aufgeführt werden. Eklatant ist der Unterschied, wenn man bei 7-9 mit der 7 oder der 9 eröffnet.

Dr. Emanuel Lasker („Das verständige Kartenspiel“) ist bei der Analyse von Schwachstellen beim Null einen anderen Weg gegangen. Er beschrieb anhand der Verteilungswahrscheinlichkeiten eine „Stufenfolge der Schwächen“ (Stufe 1 = kleinste Schwäche, also höchste Gewinnaussichten)

Stufe 1: Das Ass zu viert, etwa 7-8-10-Ass oder 7-9-Bube-Ass

Stufe 2: Die blanke 8

Stufe 3: 7-10

Stufe 4: 8-9 und (gleich schwach) die Dame zu dritt: 7-8-Dame bzw. 7-9-Dame

Stufe 5: 8-10

Stufe 6: Die blanke 9

Stufe 7: 7-9-König bzw. 7-8-König

... und gibt damit eine Anleitung zum „wahrscheinlich“ richtigen Drücken.



Skatmäuse beim Drücken oder beim Schummeln?

Von besonderer Bedeutung für eine Risiko-Kalkulation ist auch die Beantwortung der Frage, ob und mit welcher Wahrscheinlichkeit die eigenen Vollen durchgehen oder nicht. Grand- und Farbspiele machen schließlich den mit Abstand größten Teil aller Spiele aus. Die Tabelle W6 gibt die gerundeten Wahrscheinlichkeiten an, mit denen ein eigenes Volles von den Gegenspielern (GS) bedient werden muss. Dabei stehen die Fragezeichen für König, Dame oder Lusche der betreffenden Farbe.

Tabelle W 6

Spieler führt von einer Farbe	Ass wird von beiden GS bedient	Ass und 10 werden von beiden GS bedient	Ass wird bedient (Handspiel)	Ass und 10 werden bedient (Handspiel)
Ass, 10	97 %	69 %	93 %	59 %
Ass, 10, ?	92 %	42 %	84 %	28 %
Ass, 10, ?, ?	79 %	---	71 %	---
Ass, 10, ?, ?, ?	53 %	---	43 %	---
Ass	99 %	---	97 %	---
Ass, ?	97 %	---	93 %	---
Ass, ?, ?	92 %	---	84 %	---
Ass, ?, ?, ?	79 %	---	71 %	---
Ass, ?, ?, ?, ?	53 %	---	43 %	---

(ähnlich in: „Das große Skatvergnügen“)

Dabei sollte unbedingt berücksichtigt werden, dass die Chance „Volles geht durch“ nicht nur von der Bedienpflicht abhängt. Immerhin kann es vorkommen, dass ein Gegenspieler die Farbe zwar nicht bedienen kann, aber andererseits auch keinen Trumpf (mehr) hat. Insofern müssen Chancen, Risiken und Wahrscheinlichkeiten in ihrer Gesamtheit erkannt und gewertet werden.

Was die Kombination von Wahrscheinlichkeiten angeht, so sei festgestellt, dass man die Werte zwar addieren kann (sofern es sich nicht um gegenseitig ausschließende Wahrscheinlichkeiten handelt), von der Summe aber die Schnittmenge subtrahieren muss.

So beträgt nach obiger Tabelle W6 die Wahrscheinlichkeit, dass Ass mit 10 ein „bedienter“ Doppelläufer wird, rund 69 %. Haben Sie in zwei Farben Ass mit 10, dann ist die Wahrscheinlichkeit, dass beide Farben doppelt laufen, natürlich nicht 69 % + 69 %, sondern 69 % von 69 %, also 47 %.

Braucht man nur einen von zwei vorhandenen Doppelläufern, so subtrahiere man von der Summe beider Wahrscheinlichkeiten 69 % + 69 % = 138 % deren Schnittmenge „beide Farben laufen doppelt“ (47 %). Das Ergebnis zeigt mit ~ 91 % die Wahrscheinlichkeit, mit der mindestens eine dieser Farben doppelt läuft.

Wer nun meint, es mache doch keinen Unterschied, ob nun die beiden Asse oder einmal Ass-10 laufen, der sollte bedenken, dass ein bedienter Doppelläufer mindestens ein Bild, also 24 Augen, bringt. Zwei laufende Asse bringen im ungünstigen Fall nur 22 Augen!

Im folgenden Muster...



...gewinnt der Vorhandspieler einen Grand Hand sicher, wenn die Buben und/oder die Herz-Karten verteilt sind und/oder mindestens eine dieser vier Problemkarten im Skat liegt.

Die mathematische Wahrscheinlichkeit für eine gewinnsichere Verteilung beträgt damit immerhin 85,03 %.

Die Gewinnwahrscheinlichkeit sinkt natürlich etwas, wenn Sie den Skat aufnehmen und keine der 4 kritischen Karten finden (es ist zu 66,23 % wahrscheinlich, dass Sie keine der 4 Karten finden). Jetzt dürfen Sie „nur“ noch mit einer Wahrscheinlichkeit von 77,40 % auf verteilte Buben und/oder verteilte Herzkarten hoffen. Solche Grands nennt man der Einfachheit halber auch „75 % Grand“ (entweder die Buben fallen oder die 10 sitzt blank).

Allerdings kommen als gute Ergänzung für diesen Grand eben nicht nur die 4 genannten Problemkarten, sondern auch Karo-Ass und Kreuz-Ass sowie sekundär (zum Drücken) auch Karo-10 und Kreuz-10 in Frage, so dass Ihre Gewinnchancen für einen Grand nach Skataufnahme wieder etwas günstiger sind.

Wahnsinn?

Vor einigen Jahren wunderte ich mich, als ein Mitspieler bei einem Preisskat in Vorhand mit



59 hielt und dann nach kurzer Überlegung seelenruhig „Grand Hand Schneider“ ansagte. Der Spieler hatte sich mit dem Halten des Reizwertes 59 bereits für einen Grand Hand entschieden. Den gewinnt er sicher, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- a) günstige Bubenverteilung (1:1 oder mindestens einer liegt im Skat)
- b) Karo-Ass liegt im Skat.

Die Wahrscheinlichkeit, dass mindestens eine dieser Bedingungen zutrifft, liegt bei 64,93 %. Trifft beides nicht zu, ist der Grand Hand nur schwer zu gewinnen. Das gelänge nur bei einem sehr glücklichen Verlauf.

Wenn der Vorhandspieler nun aber auf seine ~ 65%-Verteilungschance vertraut, dann gewinnt er nicht nur sicher, sondern auch sicher in der Gewinnstufe „Schneider“, denn er gibt höchstens einen Stich ab. Der Spieler wusste, dass er noch dringend Punkte brauchte, um in die Preise zu kommen, aber er wusste ebenfalls, dass er sich kein Verlustspiel mehr leisten durfte. Insofern bedeutete die Schneideransage kein zusätzliches Verlustrisiko, sondern nur ein Punkterisiko im Verlustfall, aber das wäre sowieso egal gewesen.

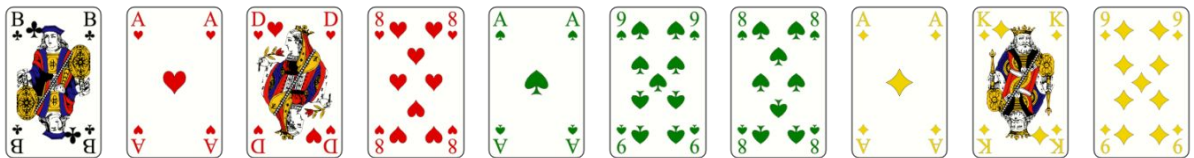
Was auf den ersten Blick als tollkühn bis wahnwitzig erscheint, wird bei genauer Betrachtung der Wahrscheinlichkeiten und unter Berücksichtigung der Turniersituation zum durchaus gesunden Risiko. Wird ein solches Risiko gewählt, muss der Alleinspieler allerdings auch konsequent so spielen, als sei die Verteilung für ihn günstig. Nach etwa...

1. Kreuz-Bube, Herz-Bube, Pik-7 (Originalverlauf) durfte keinesfalls resignierend
2. Karo-10... geschehen in der irrigen Annahme, das Spiel sei jetzt nur noch zu gewinnen, wenn Karo-Ass im Skat läge. Jetzt könnte die Gegenpartei nämlich kurioserweise noch gewinnen, wenn Pik-Bube im Skat liegen würde.

Also musste zwingend mit 2. Klein-Karo fortgesetzt werden. Es geschah 2. Karo-König, Karo-Ass, Kreuz-Ass = - 26 und 3. Kreuz-König, Kreuz-10, Karo-Bube.... Der Grandspieler erhielt alle weiteren Stiche, weil der letzte Bube im Skat lag.

Der Zug 2. Karo-10... wäre bestenfalls eine letzte Bluff-Chance, falls weder Pik-Bube noch Karo-Ass, aber dafür Karo-7 im Skat läge (woher soll man das wissen?). Nur dann könnte ein Optimist darauf hoffen, dass Mittelhand mit dem Buben sticht und Hinterhand das blanke Ass zugeben muss.

Die Kenntnis mathematischer Wahrscheinlichkeiten hat ganz sicher eine Bedeutung für den langfristigen Erfolg im Skatspiel. Gleichwohl hat die einzelne Wahrscheinlichkeit keinen Einfluss auf das einzelne Spiel. Garantien gibt es sowieso nicht. Die Anwendung dieser Kenntnisse sollte deshalb nicht zum Dogma und schon gar nicht zur Rechtfertigung für eine falsche Spielentscheidung werden. Sie soll aber dabei helfen, Risiken und Chancen objektiv richtig einzuschätzen:



Sie halten dieses Blatt in Vorhand. Ihre beiden Mitspieler passen. Sie entschließen sich, das Spiel zu machen und heben den Skat auf.

Man könnte nun die Tabellen bemühen, um abzuschätzen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit für einen guten Skat ist bzw. wie hoch das Risiko ist, zwei unpassende Karten (etwa 2 kleine Kreuz) zu finden.

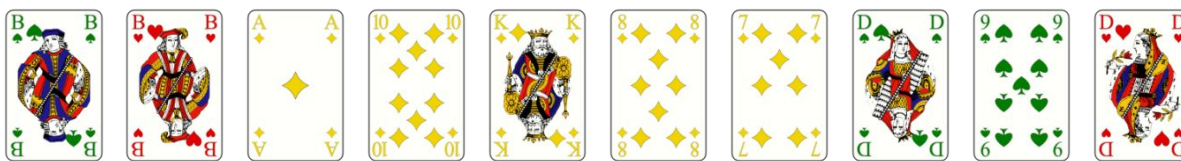
Zu diesem Blatt passt fast alles (3 Buben, 4 Herz, 4 Pik, 4 Karo, Kreuz-Ass = 16 gute Karten), so dass man eigentlich mit einer Chance von 93,51 % mindestens eine gute Karte findet. Entweder hat man dann ein gewinnbares Farbspiel oder sogar einen Grand. Das Risiko, 2 schlechte Kreuzkarten (ohne das Ass) zu finden, beträgt nur 6,49 %.

Man sollte sich aber auch fragen, warum keiner 18 gesagt hat, obwohl 3 Buben und 7 Kreuzkarten draußen sind. Offenbar hat keiner einen Spielansatz für ein Kreuzspiel, ja nicht einmal für ein Nullspiel (obwohl Sie selbst keine einzige 7 führen!). Das könnte bedeuten, dass Buben im Skat liegen, vielleicht auch eine 7, oder dass die 10 möglichen Trümpfe für ein Kreuzspiel mit 5:5 gut verteilt sind. Es könnte aber auch darauf hindeuten, dass 2 Kreuzkarten im Skat schlafen. Ich halte das für realistisch und schätze das praktische Risiko für dieses Ereignis höher ein als die mathematische Wahrscheinlichkeit (6,49 %).

Das soll Sie natürlich nicht davon abhalten, mit diesem Blatt den Skat aufzunehmen. Das ist ein guter Ansatz für ein Spiel und kann ein Riese werden. Sie sollten aber nicht allzu sehr überrascht sein, wenn Sie mit Kreuz-Dame und Kreuz-7 ausgerechnet die Farbe finden, die Sie nicht auf der Hand haben.

Entgegen der Auffassung des Griechen Pythagoras, dass „die Zahl das Wesen der Dinge“ sei, wird der gute Spieler beim Skat nicht nur mathematische, sondern eher tatsächliche „praktische“ Wahrscheinlichkeiten in seine Überlegungen und Entscheidungen einfließen lassen. Im Verlauf eines Spieles tritt die mathematische Wahrscheinlichkeit mit jedem Reizwert (auch das Passen ist eine wertvolle Reiz-Information), mit der Spieltaufe und mit jeder gespielten Karte zunehmend in den Hintergrund und weicht dem Ergebnis praktischer Überlegungen.

Wenn Sie mit folgendem Blatt in Hinterhand...



... staunend erleben würden, dass Mittelhand bis 60 reizt und Vorhand dieses Gebot hält, worauf Mittelhand passt, was würden Sie dann vermuten? Würden Sie dann ohne zu zögern 72 und mehr reizen, wie es der Spitzenspieler Frank Klix in einem ähnlichen Spiel getan hat? Ich hatte darüber gelesen und habe ihn persönlich danach gefragt. Er hat es mir ruhig, sachlich und ohne Euphorie glaubhaft bestätigt: Wenn keine Spaßreizung stattgefunden hatte, „dann musste der Kreuz-Bube mit Sicherheit im Skat liegen, das war doch klar...“. Und so war es auch – obwohl die mathematische Wahrscheinlichkeit für dieses Ereignis gerade mal 9,09 % beträgt.

Die mathematische Wahrscheinlichkeit ist nur ein brauchbares Substitut für fehlende Informationen, sozusagen ein Glühwürmchen in der Dunkelheit. Je mehr Fakten (Reizung, Spielansage, gespielte Karten) bekannt sind, umso mehr wird das Dunkel erhellt und umso zuverlässiger wird man die beste nächste Entscheidung finden, ohne die mathematische Wahrscheinlichkeit in Anspruch zu nehmen:

Wenn ein Spieler eine Farbe nicht bedient, dann braucht die mathematische Wahrscheinlichkeit, wie viele Karten dieser Farbe er besitzen könnte, nicht mehr bemüht zu werden. Wenn der Alleinspieler erkennt, dass er nur gewinnen kann, wenn die gegnerischen Trümpfe gleichmäßig verteilt sind oder eine gegnerische 10 blank steht, dann wird er genau so spielen, als seien die Trümpfe so verteilt oder als stünde die 10 blank. Dann ist es völlig belanglos, mit welcher Wahrscheinlichkeit dies zutrifft.

Und wenn mein langjähriger Skatfreund Heinz als Gegenspieler zu einem Grand kein Ass ausspielte, dann wusste ich, dass er keins hatte. Das hat zwar nichts mit höherer Mathematik zu tun, aber ich wusste es...

Zur Vertiefung dieser Thematik mit noch mehr Praxisbezug empfehle ich Ihnen die Skat-Seminare bei Thomas Kinback (www.skat-seminare.de), einem der weltbesten Skatspieler, der nicht nur glänzend Skat spielen kann, sondern auch die pädagogische Klasse hat, seine Spielkunst zu vermitteln.



Ein Klassiker der Skatliteratur: Das Skatspiel im Lichte der Wahrscheinlichkeitsrechnung

Reizen oder passen?

Seit das Zahlenreizen im Skat eingeführt wurde, ist die Frage „reizen oder passen“ ein steter Anlass für kontroverse Diskussionen an den Skattischen. Es gibt eine ganze Reihe von hergebrachten oder selbstgestrickten Merksätzen, „ab wann“ man mit einem Blatt 18 bieten oder halten oder passen sollte.

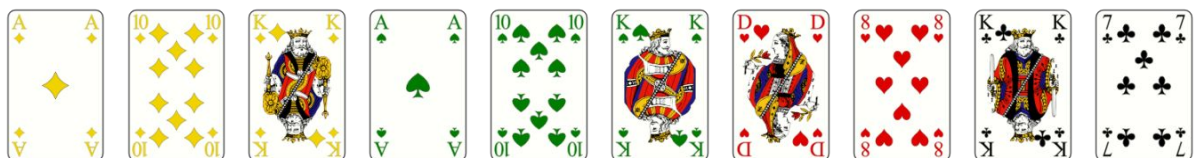
Der US-Amerikaner J.P. Wergin hat in seinem Buch "Wergin on Skat and Sheephead" (McFarland, Wisconsin, 1975) versucht, dazu einen objektiven Berechnungsmodus zu finden.

Dabei geht er von einer einzigen Voraussetzung aus: Er beurteilt nur die 10 Handkarten und nimmt keine Rücksicht auf andere Umstände wie z.B. die aktuelle Reizung der Mitspieler oder die Spielposition. Wergin vergibt für einzelne Karten und bestimmte Kartenkombinationen Punkte. Er ist der Auffassung, dass man ab einer Punktzahl von $4\frac{1}{2}$ „bieten“, d.h. reizen sollte. Mit einem Blatt, das nach seiner Kalkulation weniger als $4\frac{1}{2}$ Punkte hergibt, sollte man passen. Er nennt seine Tabelle „The Power Count Bidding System“.

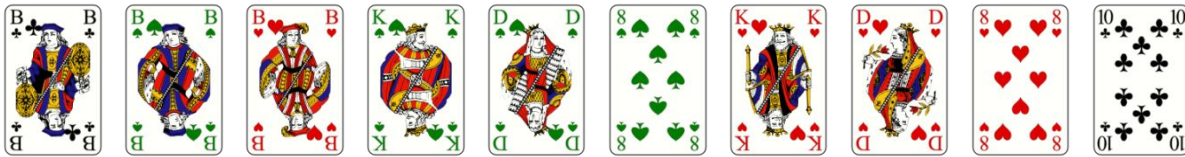
Buben	Wert	Andere Karten	Wert
Kreuz-B allein	1	Ass-10-K einer Farbe	2,5
Jede andere einzelne Bube	0,5	Ass-10 einer Farbe	2
Kreuz-B und Pik-B	2,5	Ass-K-D einer Farbe	1,5
Jede andere 2-Buben-Kombi	2	Ass-K-9 einer Farbe	1 (+)
Kreuz-B, Pik-B, Herz-B	4	Jedes andere Ass	1
Kreuz-B, Pik-B, Karo-B	3,5 (+)		
Kreuz-B, Herz-B, Karo-B	3,5		
Pik-B, Herz-B, Karo-B	3,5		
4 Buben	5		

Wergin möchte mit seinem System vor allem Skatanfängern die Möglichkeit bieten, ihre Handkarten objektiv zu beurteilen. Sein Ansatz verdient Anerkennung, denn er geht tiefer als allgemeine Merksätze („Mit drei Buben sagt man immer 18“).

Dennoch wird Ihnen auffallen, dass das System nicht ganz zuverlässig ist, da z.B. den Freifarben keine Wertigkeit zugeordnet wurde. Zweimal Ass-10-König und zweimal Dame-9 bringen nach Wergin bereits 5 Punkte: Würden Sie damit passen oder reizen?

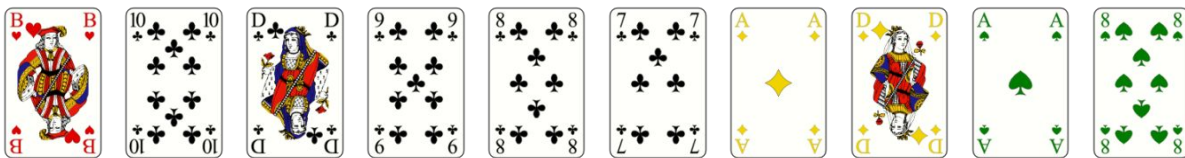


Und was ist mit dem folgenden Blatt: 3 dicke Buben, zweimal König-Dame-8, dazu eine blanke 10?



Das Blatt würde nach Wergins Tabelle nur 4 Punkte bringen. Man müsste also „eigentlich“ passen. Würden Sie das tun?

Immerhin bietet Wergin dem Skatanfänger die Möglichkeit, sein Blatt im Zweifelsfall (!) analytisch zu überprüfen und nicht nach Bauchgefühl. Bei sturer Anwendung der Wergin-Tabelle würde das folgende Blatt nur 2 ½ Punkte erzielen, also nicht einmal die Hälfte der für eine Reizung notwendigen Punktzahl:



Im Zweifelsfall bedeutet also ganz klar, dass man die Tabelle nur dann bemühen sollte, wenn man nicht sowieso schon weiß, dass man ein Spiel hat:

In manchen Skatpublikationen und in vielen Skatkreisen wird das Kriterium „5 Trümpfe plus Ass“ als absolute Mindestanforderung für ein Farbspiel mit Erfolgsaussicht angesehen. Dieser Merksatz bedarf aber besonders für Skatanfänger einer Ergänzung, denn im Grunde meint er: Wenn man nur 5 Trümpfe hat, braucht man zusätzlich mindestens (!) ein Ass, um überhaupt eine Gewinnchance zu haben. Keinesfalls hat man mit diesen Voraussetzungen bereits „gute“ Gewinnaussichten. Wenn Sie nur 5 Trümpfe für ein Farbspiel und kein zusätzliches Ass haben, dann sollten Sie nach diesem Merksatz also passen! Sie sollten sich keineswegs veranlasst fühlen, mit 5 Trümpfen und einem Ass „immer 18“ zu sagen.

4 oder weniger Trümpfe sind für ein klassisches Farbspiel zu wenig. Man gewinnt solche Spiele nur mit grandähnlicher Spielführung, d.h. mit sehr starken Nebenfarben. Wurden sie gewonnen, stellt man oft fest, dass mit dem gleichen Blatt auch ein Grand gewonnen worden wäre. Der Grund für die Wahl des Farbspieles liegt dann meistens in der Minimierung eines möglichen Schadens, denn verlorene Grandspiele sind nun mal sehr teuer.

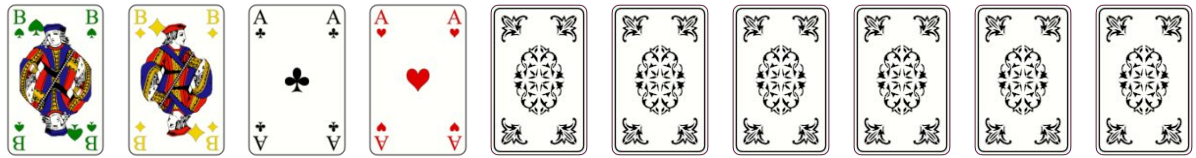
6 Trümpfe plus Ass gelten als „Standard“ für Spiele mit guten Gewinnaussichten, wobei den übrigen 3 Karten in den Nebenfarben immer noch eine hohe Bedeutung zukommt.

7 Trümpfe werden in vielen Skatkreisen zu Unrecht als „stark gefährdet“ eingestuft, denn Spiele mit 7 Trümpfen sind objektiv stärker als Spiele mit 6 Trümpfen. Die allseits bekannten Kommentare zu den verlorenen 7-Trümpfern haben ihre Ursachen in zwei wesentlichen Fakten:

1. Einem verlorenen 5-Trümpfer oder 6-Trümpfer weint kaum jemand nach. Verlorene 7-Trümpfer wirken spektakulär, und deshalb erinnert man sich eher daran.
2. 7-Trümpfer mit Buben und starken Nebenfarben sind extrem selten, denn solche Blätter werden meistens als Grand gespielt. Insofern liegt es häufig an den schwachen Nebenfarben, dass überhaupt ein Farbspiel gewählt wird. Das Verlustrisiko ergibt sich dann aber nicht aus der Anzahl der Trümpfe, sondern aus der Schwäche der Nebenfarben!

Dass bei 7 Trümpfen die gegnerischen Trümpfe „meistens auf einer Hand“ stehen, ist übrigens ein Märchen. In der Mehrzahl der Fälle sind die Trümpfe 1:3 bzw. 3:1 verteilt. Das Kapitel „Wahrscheinlichkeiten“ erläutert dies näher.

Eine andere Methode zur Prüfung „reizen oder passen?“ verlangt „2 Buben und 2 Asse“ als Voraussetzung für ein reizbares Farb- oder Grandspiel.



Diese Voraussetzung gilt natürlich nur dann, wenn ansonsten noch kein aussichtsreiches Spiel erkennbar ist. Ein Karo ohne 3 mit 7 Trümpfen und einem Ass erfüllt diese 2 + 2 Voraussetzung zwar nicht, ist aber dennoch ein starkes Blatt.

Mit 2 Buben und 2 Assen soll man also „immer 18“ sagen? Die zwei Asse indizieren sichere Stiche, die zwei Buben sorgen für eine solide Trumpfbasis. Das ist zwar keine Gewinngarantie, aber garantiert ist: Wer mit „nur 2 Buben und 2 Assen“ regelmäßig passt, der kann auf Dauer nicht erfolgreich Skat spielen.

Als Alternative zu „2 Buben und 2 Asse“ gilt im Allgemeinen „Kreuz-Bube und 3 Asse“. Solche Ansätze sind in Vorhand fast eine Verpflichtung, bei „passe-passe“ ein Spiel zu wagen.

Phantasievoll ist folgende Empfehlung:

„Schauen Sie sich Ihre Karten an und stellen Sie sich vor, dass die beiden am besten zu Ihrem Blatt passenden Karten im Skat liegen würden. Wenn Ihr Blatt damit zu einem Grand würde, dann ist es auch bei einem schlechteren Skat mindestens 18 wert“.

Eine interessante Faustregel gibt es für die Beantwortung der Frage, ob man ein Farbspiel auch als Handspiel riskieren könnte: Handspiele sind dann aussichtsreich...

- wenn man mindestens 6 Trümpfe hat und mindestens 2 Farbstiche macht
- wenn man mindestens 7 Trümpfe hat und mindestens 1 Farbstich macht

Unter diesen Bedingungen ist das Handrisiko im Allgemeinen „gesund“. Handspiele mit 5 Trümpfen sind selten und erfordern eine sehr starke Beikarte, womit das Blatt dann aber auch häufig als Grand spielbar ist.

Manche Spieler ärgern sich ganz besonders, wenn sie ein Spiel verlieren, das sie „bei 18“ erhalten haben. Sie wollen sich dann den eigenen Leichtsinns nicht eingestehen, sondern schieben die Schuld gerne auf das vermeintliche Mauern der Mitspieler.

Dabei ist die Reizschwelle „18“ kein absoluter Wert. Schließlich macht es einen Unterschied, ob man in Mittelhand 18 bietet, in Hinterhand 18 bietet (nachdem Mittelhand ohne Gebot gepasst hat), in Vorhand ein Spiel wagt (wenn Mittelhand und Hinterhand ohne Gebot gepasst haben) oder in Vorhand die von Mittelhand oder Hinterhand gebotenen 18 hält! In allen Fällen ist 18 der höchste Reizwert.

Als günstig dürfte dabei die Position in Vorhand beurteilt werden, wenn Mittelhand und Hinterhand ohne Reizgebot gepasst haben. Beide indizieren, dass sie kein Spiel haben, was für eine gleichmäßige Farbenverteilung und/oder eine günstige Skatfindung sprechen könnte.

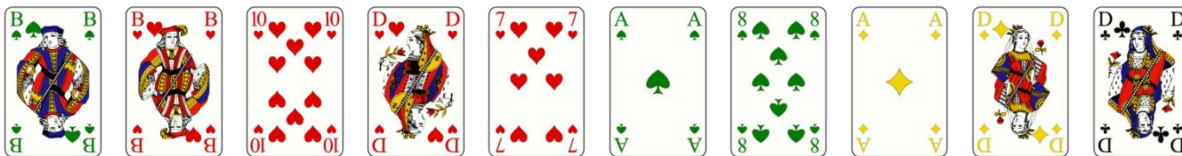
Etwas kritischer ist es, in Vorhand das Reizgebot „18“ zu halten. Möglicherweise kommt man tatsächlich mit diesen gehaltenen 18 zum Zuge, muss dann aber damit rechnen, dass auch der Bieter einen Ansatz für ein Spiel hat.

In Hinterhand hat man den nicht zu unterschätzenden Vorteil, dass man bereits vor dem ersten eigenen Reizgebot eine wichtige Information hat: Einer hat bereits gepasst.

Risikofreudige Spieler neigen dazu, mit einem schwachen Blatt aus der Mittelhandposition „einfach mal 18“ zu bieten, um zu testen, ob jemand anderes ein Spiel hat. Falls beide Mitspieler passen, erwartet man dann eine günstige Skatfindung. Die Situation ist aber nun eine andere: Vorhand nimmt an, dass Mittelhand „irgendein Spiel hat“ und passt vielleicht, obgleich sie bei „passe-passe“ selbst ein Spiel riskiert hätte. Hinterhand hätte vielleicht ebenfalls 18 geboten, aber sie muss ja nun mindestens 20 bieten, um ans Spiel zu kommen. Vielleicht hat sie einen Ansatz, hätte das Spiel aber nur gewagt, wenn Mittelhand sofort und Vorhand bei 18 gepasst hätten. Es gibt dazu viele Variationen...

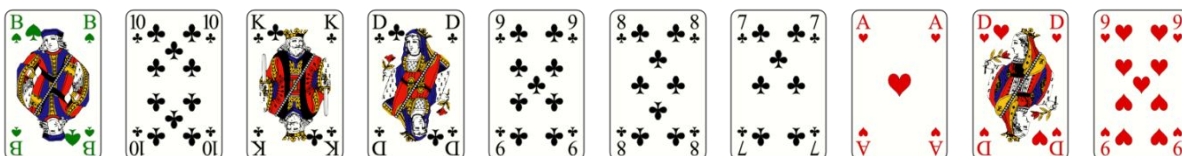
Halten wir fest, dass es in Mittelhand besonders gefährlich ist, mit einem schwachen Blatt „anzureizen“.

Aus dieser komplexen Positionslogik ist auch das taktische Reizen entstanden: Der „Hörer“ passt im Allgemeinen auf seinen eigenen Reizwert. Nehmen wir an, wir würden in Vorhand mit diesem Blatt....



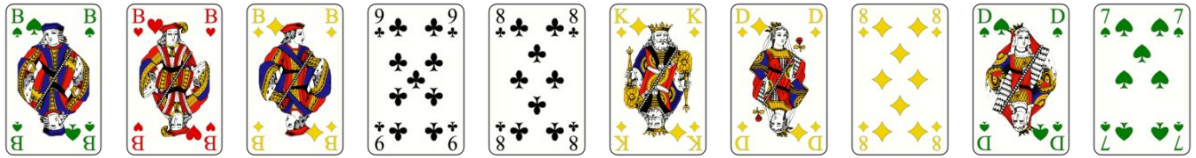
... ein Herzspiel planen und dazu die von Mittelhand gereizten 18 halten. Bei 20 würden wir passen. Warum halten wir die 20 nicht? Wir würden bei 22 sowieso aussteigen. Würden wir nun die gebotenen 20 halten und der Bieter würde passen, dann wäre es wahrscheinlich, dass er ebenfalls Herz gereizt hat. Also wären dort wahrscheinlich 5 oder 6 Trumpf zu vermuten. Die Logik lautet: Wenn der Bieter ebenfalls Herz reizt, dann möchten wir unser Herzspiel gar nicht spielen. Wenn der Bieter aber mehr reizt als ein einfaches Herz, dann kriegen wir das Spiel sowieso nicht.

Dieses taktische Passen auf den eigenen Reizwert ist weit verbreitet und sinnvoll. Es gibt allerdings Situationen, in denen man nicht fürchten muss, dass ein Mitspieler das gleiche Spiel reizt. Wenn Sie z.B. viele Trümpfe in der Trumpf-Farbe haben wie etwa hier: 6 Kreuzkarten...



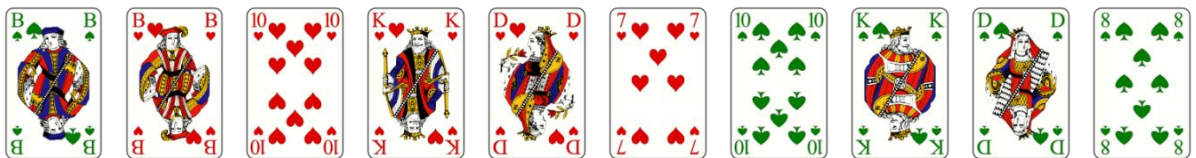
...dann können Sie ausschließen, dass einer Ihrer Mitspieler Kreuz oder Kreuz-Hand reizt. Sie halten natürlich 24 und danach auch 36 – auch deshalb, weil Sie verhindern wollen, dass jemand Karo ohne 3 spielt.

Eine gefährliche Variante des taktischen Reizens ist die Hebereizung: Man reizt eigentlich nicht das eigene Spiel, sondern versucht, den Mitspieler zu veranlassen, über eine bestimmte Schwelle zu reizen, weil man sich oberhalb dieser Schwelle bessere Gegenspielchancen ausrechnet.



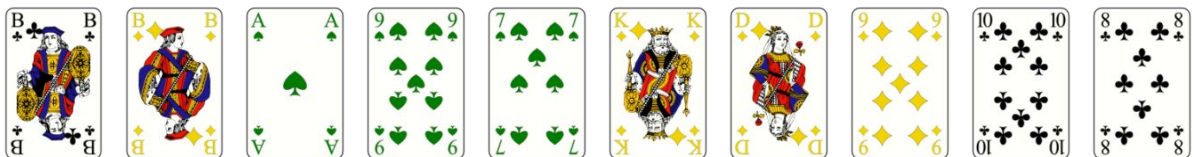
Sie wollen mit diesem Blatt kein Spiel wagen, sehen jedoch gute Gewinnchancen für ein Gegenspiel – sofern der Alleinspieler kein einfaches Herz spielt. Will man das ausschließen, dann reizt man einen „Herzblocker“, d.h. man hält als Hörer das Gebot 20 oder man reizt als „Sager“ bis 22. Eines ist sicher: Nach dieser Maßnahme spielt kein anderer ein einfaches Herzspiel. Diese aggressive Reizform birgt natürlich auch das Risiko, dass man Sie mit Ihrer Reizung hängen lässt. Ihr Blatt ist bei 20 oder 22 zwar nicht ganz chancenlos, aber ziemlich schwach.

Das folgende Beispiel aus der Praxis zeigt deutlich, was eine taktische Reizung anrichten kann:



Vorhand hat damit einen schönen Ansatz für 2 gleich starke Farbspiele.

Mittelhand führt folgendes Blatt



und will eigentlich nur ein schwaches Karo anreizen. Gleichzeitig erhofft sie sich, falls sie nicht für 18 drankommt, ein starkes Gegenspiel. Das wäre nur schwer zu erreichen, wenn jemand Herz spielen würde. Nun hält Vorhand die gereizten 18. Mittelhand sollte normalerweise passen. Da sie aber ein starkes Gegenspiel haben möchte – gegen die Spieltaufen Kreuz, Pik, Karo, Grand oder Null sähe das gut aus –, wird hier ein taktischer „Herzblocker“ eingesetzt. Mittelhand reizt 20, obwohl das Blatt diese Reizung eigentlich nicht hergibt. Vorhand hält natürlich die 20, denn sie hat immer noch 2 gute Spiele mit der Option auf Skataufnahme zur Auswahl. Nun passt Mittelhand und täuscht damit eine Herzreizung vor – nur mit dem einzigen Ziel, dass nämlich Vorhand möglichst nicht Herz spielt. Hätte Mittelhand noch 22 gereizt, dann hätte Vorhand vielleicht gepasst oder aber auch das Gebot gehalten, um danach aber (wenn Mittelhand nach dem 22er-Gebot ausgestiegen wäre) nicht den Skat aufzunehmen, sondern Herz-Hand zu spielen!

Vorhand findet Karo-10 und Kreuz-Dame, drückt sie wieder und spielt jetzt „natürlich“ Pik, denn sie muss vermuten, dass Mittelhand ein Herzspiel gereizt hat. Ich brauche Ihnen nicht zu zeigen, wie das Spiel für den Alleinspieler den Bach runterging.

Wir haben es hier mit einer erfolgreichen Bluffreizung zu tun. Wäre Mittelhand bei 20 ans Spiel gekommen, dann hätte sie mit diesem schwachen Blatt natürlich ein Problem gehabt – aber taktische Reizer müssen und können mit solchen Risiken leben.

Reizsignale

Dem Reizen kommt beim Skatspiel nicht nur die Aufgabe zu, den Alleinspieler und die Gegenpartei zu ermitteln. Der Reizvorgang bietet jedem Spieler zudem eine gute Gelegenheit, Anhaltspunkte für die Verteilung der 22 Restkarten zu erlangen. Jeder Spieler hat beim Reizen die Möglichkeit, auf zulässige Art und Weise seine starken Farben anzuzeigen oder eine solche Anzeige durch die Mitspieler zu verhindern!

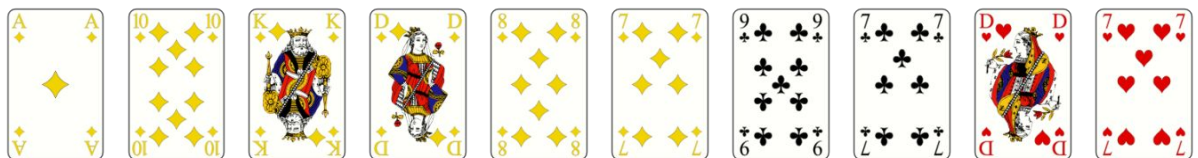
Witzbolde meinen mitunter, durch unerlaubte Reizgebote wie „17, 16 ½, 34, 47“ usw. zur Heiterkeit beizutragen. Es mag ja auch wirklich Mitspieler geben, denen damit in geselliger Runde ein Brüller zu entlocken ist. Diese lustigen (?) Zahlen haben in der Vergangenheit aber so häufig zu Ärger geführt, dass man grundsätzlich darauf verzichten sollte. Skatschiedsrichter, Turnierleitungen, ja selbst das deutsche/internationale Skatgericht, wurden wegen dieser Unsitte schon öfter auf den Plan gerufen. Man sollte diese bewussten Regelverstöße unterlassen. Sie sind nicht wirklich lustig.

Die Internationale Skatordnung (3.3.2) sagt zum Reizen u.a. Folgendes: „...Mittelhand und Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte, aber nicht an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden.“

Daraus lässt sich die Zulässigkeit des aktiven Sprungreizens (durch mehrere Urteile des Skatgerichts bestätigt) ableiten: Wer aktiv reizt, d.h. Reizgebote abgibt, darf Reizwerte überspringen. Mittelhand dürfte ihren Reizvorgang also durchaus mit 22 beginnen und – falls Vorhand das Gebot hält – mit 33, 44 usw. fortsetzen. Gleiches gilt für Hinterhand, wenn sie – nachdem Mittelhand gepasst hat – am Zuge ist.

Wer passiv reizt, also Reizgebote hört, hat auf die Reizstufen keinen Einfluss. Er kann die jeweiligen Werte halten oder passen. Dass man auch in dieser scheinbar passiven Position erlaubte Reizsignale senden kann, wird später erläutert.

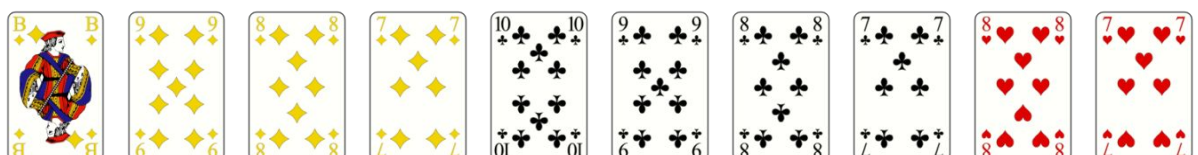
Nehmen wir an, Mittelhand möchte damit einen Null oder einen Null Ouvert reizen. Das könnte sie selbstverständlich stufenweise unter Nennung aller Reizgebote bis 23 bzw. 46 tun. Dann würde sie passen.



Käme Vorhand nun zum Zuge, dann hätte Hinterhand keinen Hinweis auf das Blatt des Partners.

Würde Mittelhand aber nur folgende Reizstufen verwenden: „18, 23, 27, 36, 45, 46, passe“, dann könnte Hinterhand erkennen, dass Mittelhand lang Karo führt, wahrscheinlich mit dem Ass (es ist üblich, eine Assfarbe zu signalisieren). Der Sinn dieser Reizmethode ist also folgender: „Wenn ich das Spiel schon nicht kriege, dann soll wenigstens mein Partner wissen, wo meine Stärke ist!“.

Etwas komplizierter ist das Anzeigen einer Freifarbe wie im folgenden Beispiel:



Hinterhand würde mit diesem Blatt gerne Null Ouvert Hand spielen. Sie hat keine Angst, durch die Reizung ihr Blatt zu verraten, denn das Spiel ist sicher. Aber sie möchte für den Fall, dass sie bei 59 nicht zum Zuge kommt, dem künftigen Spielpartner anzeigen, dass sie in einer bestimmten Farbe frei ist.

Sie benutzt deshalb folgende Reizwerte:

„18, 20, 23, 24, 27, 30, 35, 36, 40, 45, 46, 48, 50, 54, 59“

Was fällt Ihnen auf? Richtig, die Vielfachen von 11 fehlen! Aus irgendeinem Grund wurde jeder Reizwert, der auf Pik hindeuten könnte, weggelassen. Alle anderen Reizstufen wurden benutzt. Das müsste als deutliches Signal verstanden werden: „Ich habe gar kein Pik“. Diese Information kann spielentscheidend sein, denn immerhin führt Hinterhand einen Buben! Und genau das wird der künftige Partner auch vermuten: „Der zeigt mir keine starke Farbe, sondern eine Freifarbe. Vielleicht hat er einen Buben?“

Nun könnte man einwenden, dass auch der spätere Alleinspieler die Informationen aus einer Sprungreizung versteht. Das stimmt, aber sie sind für ihn weniger wertvoll als für die Gegenpartei. Letztere ist ja weit mehr auf Informationsgewinnung angewiesen, weil jeder Gegenspieler nur die Hälfte der Karten der eigenen Partei kennt, während der Alleinspieler alles über die Stärken und Schwächen seines Blattes weiß. Die Harmonie der Gegenspieler, die „Verbindung ihrer Hände“, ist das dringendste taktische Ziel des Gegenspiels und eine große Gefahr für den Solisten. Viele kritische Spiele werden vom Alleinspieler nur deshalb gewonnen, weil die Gegenpartei den möglichen Gewinnweg wegen fehlender Informationen zu spät oder gar nicht erkennt. Nach dem Spiel wissen dann alle: „So wäre es gegangen...“. Aber dann ist die Chance vertan. Meistens kommt es für die Gegenpartei entscheidend darauf an, so früh wie möglich die richtige Farbe zu treffen. Natürlich kann auch der Alleinspieler aus den Reizsignalen Schlüsse ziehen, Drohungen erkennen und entsprechend drücken und spielen. Der taktische Nutzen für ihn ist aber eher beschränkt, denn er hat ja bereits vor der Spielansage einen Gewinnplan, den er nicht beliebig variieren kann. Die Gegenpartei muss ihren Gewinnweg erst einmal finden, bevor sie ihn beschreiten kann. Und dazu ist sie auf jede Information angewiesen.

Bei starken oder sicheren Spielen führt der frühzeitige Informationsgewinn für die Gegenpartei zwar nicht zum Sieg, er kann aber zum Erringen eines Teilerfolges (Vermeiden von Gewinnstufen) beitragen. Das wird durch die Reizsignale erleichtert.

Manchmal erlebt man, dass Skatspieler irreführende Reizgebote abgeben bzw. vorzeitig passen, weil sie ihr Blatt nicht verraten oder sogar den späteren Alleinspieler täuschen wollen. Das ist aber meistens Unfug, denn man täuscht damit viel eher den Partner als den Alleinspieler. In einem ansonsten guten und lehrreichen Skatbuch habe ich folgende Empfehlung gefunden: „Beim Reizen sollte man keine Reizstufe überspringen, um dem Gegner nicht das eigene Blatt zu verraten.“ Der Autor hatte sicher seine Gründe für diesen Rat, den ich aber für falsch halte. Vielleicht möchte ich als späterer Gegenspieler ja genau das erreichen, nämlich auf legale Weise mein Blatt verraten. Und vielleicht möchte ich als späterer Alleinspieler durch eine Sprungreizung verhindern, dass die Gegenspieler ihr Blatt verraten.

Ein Sonderfall des Sprungreizens ist die weit verbreitete sofortige Ansage eines Grand Hands. Sagt z.B. Mittelhand vor Beendigung des Reizvorganges „Grand Hand“, dann hat sie damit verpflichtend einen Reizwert von mindestens 72 geboten und bleibt an die Spielansage gebunden. Vorhand hat unterhalb dieser Schwelle keine Möglichkeit, eine starke Farbe anzuzeigen. Auch Hinterhand kann keine Farbe signalisieren, es sei denn, sie bietet mehr als 72.

Die voreilige Ansage eines hochwertigen Spiels (Grand Hand, Null Ouvert Hand) z.B. durch Vorhand nimmt Mittelhand aber nicht das Recht, ihre Reizgebote stufenweise abzugeben. Es kommt zwar äußerst selten vor, dass ein Grand Hand überboten wird, aber Mittelhand darf darauf bestehen, zunächst ihre Reizgebote abzugeben. Dabei darf sie selbstverständlich bei 18 beginnen. Das kann sie nun selbst dann tun, wenn sie überhaupt kein Spiel hat und „nur“ ihre starke Farbe anzeigen möchte. Ein Risiko geht sie damit nicht ein, denn Vorhand bleibt an ihr voreiliges Gebot 72 gebunden! Und nachdem Mittelhand gepasst hat, dürfte Hinterhand weiter reizen und ihrerseits ihre starke Farbe anzeigen.

Man erkennt, dass man mit der sofortigen Ansage „Grand Hand“ nur dann einen Vorteil hat, wenn man mit dem Reizen auch tatsächlich an der Reihe ist, weil man damit fremde Reizsignale blockieren kann. Insofern ist diese voreilige Ansage in Vorhand immer von Nachteil, weil Mittelhand und Hinterhand anschließend auf ihr Recht zum Reizen pochen dürfen. Ohne die voreilige Ansage würden Mittelhand und Hinterhand vielleicht ohne Gebot passen. Nun haben sie aber die Chance, sich gegenseitig in aller Ruhe ihre starken Farben zu signalisieren.

Unerfahrene Spieler lassen sich durch die sofortige Ansage „Grand Hand“ von Vorhand oder die Frage „Hat jemand mehr als Grand Hand?“ vor Beginn des Reizens beeindrucken und verzichten resignativ auf ihr Recht zum Reizen. Verzichten Sie nicht! Vielleicht können Sie den Grand Hand nicht kippen, aber Sie können durch das Signalisieren Ihrer starken Farbe vielleicht die Gewinnstufe Schneider vermeiden.

Stumme Reizsignale

Was aber tut nun der Passivreizer beim Hören der Reizgebote? Man könnte korrekt antworten: „Er hört und reagiert. Letzteres tut er mit dem Halten des Gebotes oder dem Passen.“, würde dabei aber einen wichtigen Faktor vernachlässigen. Zwischen dem Hören und Beantworten eines Reizgebotes kann der Passivreizer nämlich eine Pause einlegen, nennen wir sie „Denkpause“ oder „Kunstpause“, mit der er ein zulässiges und durchaus zuverlässiges Signal senden kann. Nachdenken ist nicht verboten!

Welche Schlüsse würden Sie z.B. aus folgendem Reizvorgang ziehen:

Vorhand hält die Gebote 18, 20 und 22 von Mittelhand, ohne zu zögern. Die Reizwerte werden mit einem sofortigen „Ja“ beantwortet. Beim Reizwert 23 legt Vorhand eine kurze Denkpause ein, bevor sie sie mit „Ja“ antwortet. Die Werte 24, 27, 30 und 33 werden dann wieder prompt mit „Ja“ quittiert, bevor Vorhand schließlich bei 35 passt.

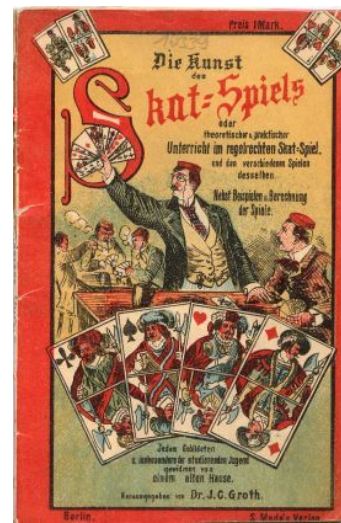
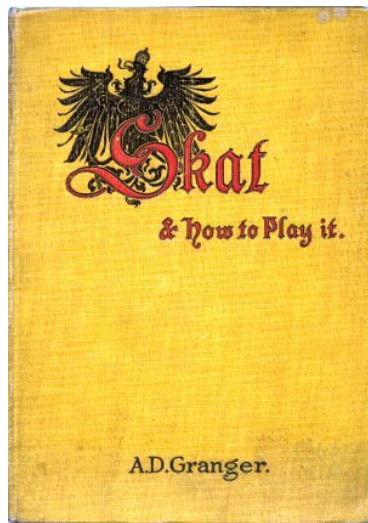
Hinterhand könnte daraus folgende Schlüsse ziehen: Vorhand hat wohl ein Pikspiel gereizt. Sie hatte keine Angst davor, dass Mittelhand ebenfalls ein Pikspiel reizen könnte, denn sonst hätte sie die 22 bzw. die 33 nicht mehr gehalten. Also führt Vorhand eine beachtliche Pik-Länge. Beim Gebot 23 hat sie überlegt, ob sie ein Handspiel wagen sollte. Schließlich hat sie sich dafür entschieden. Also führt Vorhand neben der Pik-Länge wahrscheinlich einen schwarzen Buben (aber nicht beide) und eine relativ starke Beikarte, die ein Handspiel rechtfertigt.

Hätte Vorhand die Gebote durchgehend und gleichmäßig mit „Ja“ beantwortet, dann wären diese Vermutungen mehr Spekulation als Folgerung. Immerhin hätte Hinterhand geahnt, dass Vorhand Pik spielen wollte. Über den Sitz des/der schwarzen Buben und die Qualität des Beiblattes wäre indes nichts bekannt geworden.

Hätte Mittelhand, die vielleicht ein einfaches Kreuz-Hand-Spiel geplant hatte, ihre Gebote aber in der Reihenfolge „18, 23, 24, 36“ abgegeben, dann hätte Vorhand keine Möglichkeit gehabt, ihre versteckten Pik-Signale zu senden.

Plant Vorhand etwa ein einfaches Karospiel, so wird sie auf das Reizgebot 18 erst nach einem winzigen Zögern passen. Sie könnte es auch sofort tun, würde ihrem späteren Partner aber eine durchaus hilfreiche Information vorenthalten. Das Zögern soll hier sagen: „Ich habe einen Ansatz, traue mich aber nicht, 18 zu halten.“ Das sofortige Passen indiziert dagegen eher „Ich habe überhaupt kein Spiel“. Manche werden diese Kleinigkeiten für Pedanterie halten, aber das sind sie nicht. Es sind taktische Feinheiten, die auf höchstem Spielniveau benutzt und erkannt werden.

Spitzenspieler nutzen jede noch so kleine Möglichkeit zur Informationsgewinnung. Wer früher als andere die Verteilung erkennt, der hat einen spürbaren taktischen Vorteil.



Phantasievoll ausgeschmückte Skatbücher...

Die Skatliteratur aller Zeiten umfasst mehr als 200 Bücher und Büchlein, von denen die meisten in deutscher Sprache erschienen sind. Einige Werke sind inzwischen zu echten Raritäten geworden und werden entsprechend hoch gehandelt. Mit etwas Glück findet man auf Flohmärkten, bei Ebay oder in den Antiquariaten eines dieser seltenen Stücke. Eine Übersicht über die Skatliteratur finden Sie hier:

www.skat-extra.de/html/literatur.html

Spieltechniken und taktische Muster:

Um ein strategisches Ziel zu erreichen (das ist für den Alleinspieler stets der Spielgewinn, für die Gegenspieler entweder das „Umbiegen“ des Alleinspiels oder das Vermeiden einer hohen Gewinnstufe), werden verschiedene taktische Muster angewandt. Die Gegenspieler versuchen, den vermuteten Gewinnplan des Alleinspielers zu stören und das Gegenspiel zu harmonisieren. Der Alleinspieler möchte die Gegenspieler „entwaffnen“ und ihre Harmonie hemmen.

Dabei haben sich einige Spieltechniken bewährt, deren Erläuterung dem Skatprofi vielleicht nur ein müdes Lächeln entlocken wird. Dem Gelegenheitsspieler erleichtern die kurzen Beschreibungen das Verständnis der nachfolgenden Ausführungen. Ich werde einige hauptsächliche Techniken ohne eine feste Trennung zwischen Alleinpiel und Gegenspiel nennen, wenn nötig kurz erläutern und ggf. mit Beispielen verdeutlichen. Danach möchte ich Ihnen Partien vorstellen, in denen die verschiedenen Spieltechniken praktisch angewandt werden.

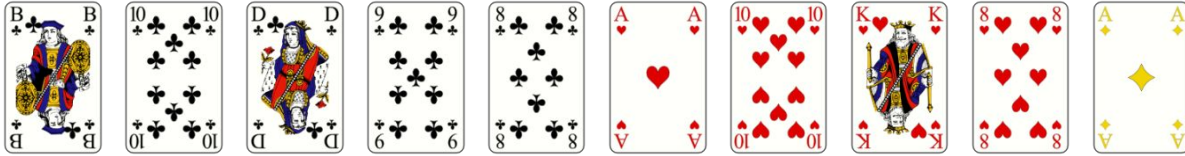
Trumpf ziehen und Tempospiel

Der Alleinspieler ist bei Farb- und Grandspielen in aller Regel bestrebt, so früh wie möglich, d.h. nach möglichst wenigen Stichen (Tempo!), die gegnerischen Trümpfe aus dem Spiel zu entfernen, um so ein Trumpfmonopol aufzubauen. Anschließend können die eigenen Zählkarten sicher nach Hause gebracht und gegnerische Zählkarten gefahrlos gestochen werden. Dieses Ziel erreicht er üblicherweise durch frühzeitiges Trumpfziehen. Über die verschiedenen Methoden der Trumpfabzüge gibt es unterschiedliche Auffassungen, aber kein Patentrezept. Eine optimale Trumpfverwaltung ist das A und O des erfolgreichen Spiels, ganz besonders bei kritischen Blättern. Ob es im Einzelfall besser ist, die Trümpfe von oben zu ziehen (starker Bube) oder einen Unterzug zu machen (schwacher Bube oder Trumpflusche), ob man eher die Methode „klein-groß-klein“ anwendet oder einen ganz anderen Weg geht, hängt von vielen Faktoren ab, hauptsächlich – aber nicht nur – von ihrem eigenen Blatt und hier besonders auch von der Stärke ihrer Nebenfarben. Gute Spieler achten darauf, dass sie sich bei ihren Trumpfzügen nicht zu sehr schwächen, damit sie nicht „abziehbar“ werden. Diese Gefahr, dass die Gegenpartei dem Alleinspieler alle restlichen Trümpfe abholt, entsteht regelmäßig dann, wenn man seine starken Trümpfe frühzeitig zum Trumpfziehen eingesetzt hat und dann feststellt, dass die restlichen gegnerischen Trümpfe stark sind und ungünstig sitzen.

Ersatztrumpf:

Spiele mit geringer Trumpflänge (= wenige Trümpfe) und/oder geringer Trumpfstärke (= schwache Trümpfe) sind nur dann aussichtsreich, wenn man mindestens eine starke Nebenfarbe hat. Gerät der Alleinspieler in Trumpfnot, so zieht er üblicherweise seine längste starke Nebenfarbe (etwa Ass-10-König) von oben, um seine echten Trümpfe zu schonen und die Gegenspieler zum Bedienen oder Stechen zu zwingen. Die Karten dieser Nebenfarbe werden für den Alleinspieler zu Ersatztrümpfen, denn die Gegenspieler können sie nur übernehmen, wenn sie dafür einen Trumpf opfern. Damit kann der Alleinspieler seine Trumpfdominanz erhalten. Die Trumpfdominanz ist, selbst wenn sie nur knapp ist, für eine aktive Spielsteuerung sehr wichtig.

Dazu ein Beispiel: Mittelhand hatte kein Reizgebot, und Hinterhand hatte nach gebotenen 22 gepasst. Sie spielen in Vorhand Kreuz, nachdem Sie Pik-10 und Pik-Dame gedrückt haben (natürlich könnte man auch anders drücken, aber das ist hier nicht das Thema).

Vorhand spielt Kreuz

Nach...

1. Kreuz-8, Kreuz-7, Kreuz-König = - 4
2. Karo-7, Karo-Ass, Karo-8 = + 11
3. Kreuz-Bube, Herz-7, Karo-Bube = + 4

...steht fest, dass Hinterhand die restlichen 3 Gegentrümpfe führt, nämlich Pik-Bube, Herz-Bube und Kreuz-Ass. Ein erfahrener Spieler hätte bereits beim ersten Stich diese 5:1-Trumpfverteilung errahnt. Wer das Trumpf-Ass schont, ohne den stärksten Buben zu besitzen, muss sehr trumpfstark sein. Wenn Sie nun weiter Trumpf spielen würden, könnte Ihnen der trumpfstärke Gegenspieler Ihre restlichen Trümpfe abziehen. Sie würden – wenn überhaupt – nur noch ans Spiel kommen, wenn später eine Herz-Karte ausgespielt würde.

Also wechseln Sie nun auf Ihre „Ersatztrümpfe“, nämlich die Herz-Flöte. Sie spielen Herz-Ass, und wenn es läuft, auch noch Herz-10. Die Chancen, dass Herz-Ass und Herz-10 laufen, stehen übrigens nicht schlecht, denn Mittelhand hat bereits eine Herz-Lusche abgesetzt. Das könnte ein Indiz dafür sein, dass diese Lusche blank war und Herz-Dame sowie Herz-9 beim trumpfstarken Gegenspieler in Hinterhand sitzen. Mit diesen 24 Augen in Herz sowie dem Karo-Ass, den 4 Augen aus dem dritten Stich und den gedrückten 13 Augen hätten Sie bereits 52 Augen auf Ihrem Konto. Sie setzen mit Herz-König fort und haben gute Gewinnchancen.

Die Eröffnung mit dem Kreuz-Buben wäre schwächer gewesen

1. Kreuz-Bube (?), Kreuz-7, Herz-Bube (!) = + 4

Ein ausgezeichneter Bluff: Hinterhand führt die 3 kleinen Buben sowie Kreuz-Ass und Kreuz-König und gaukelt dem Alleinspieler mit der Zugabe des mittleren Buben eine eher gleichmäßige Trumpfverteilung vor – was den Solisten zu einer zweiten (verhängnisvollen) Trumpfrunde ermutigt:

2. Kreuz-8 (?), Karo-10, Kreuz-König = - 14

Jetzt könnte Hinterhand dem Alleinspieler alle Trümpfe abziehen und mit Pik fortsetzen. Das Alleinspiel wäre nicht mehr zu retten.

Hat der Alleinspieler aber keine längere starke Nebenfarbe, dann hilft bei Trumpfnot oft nur noch der

„Gang über die Dörfer“

Der Alleinspieler hat erkannt, dass er in Trumpfnot geraten ist oder alsbald geraten wird. Er hat aber keine geschlossene Nebenfarbe (etwa Ass-10-König) und kann deshalb nicht auf Ersatztrumpf ausweichen. Dann kann er versuchen, „über die Dörfer“ zu gehen, d.h. er zieht die Vollen (Asse und etablierte 10en) seiner Nebenfarben und hofft, damit die erforderlichen Augen zum Spielgewinn einzufahren – ohne Rücksicht auf die Trumpfverteilung und das restliche Beiblatt. Man versucht also, aus jedem Dorf (in jeder Farbe) so viele Augen mitzunehmen wie möglich.

Man wählt den riskanten Gang aber üblicherweise nur dann, wenn man erkannt hat, dass man mit weniger gefährlichen Techniken nicht zum Erfolg kommen kann. Beim Gang über die Dörfer lässt man sozusagen die Hosen runter, d.h. man hat nach dem Abstich eines Vollen kaum noch Gewinnchancen, weil man anschließend keine taktischen Ersatzpläne mehr hat. Wird jedoch ein Vollenabstich bewusst einkalkuliert, dann ist es eine eigene taktische Maßnahme. Dann spricht man eher nicht vom „Gang über die Dörfer“.

Reicht der direkte Gang über die Vollen nicht aus, weil man z.B. noch eine bestellte 10 im Blatt führt, die man nach Hause bringen muss, dann hilft vielleicht noch das Abspiel...

Abspiel und Einschub:

Das Spiel ist noch nicht entschieden, und der Alleinspieler führt noch eine lückenhafte, ungeklärte Nebenfarbe, etwa eine bestellte 10 oder ein bestelltes Ass. Gelingt es dem Alleinspieler, den Gegenspieler mit dem Kontrapunkt dieser Schwäche (bestellte 10, bestelltes Ass) ans Spiel zu bringen, also „einzuschieben“, dann hat er die Chance, eine Gabel aufzubauen, so dass ihm seine bestellte 10 hochgespielt wird oder sein bestelltes Ass die Möglichkeit zum Schneiden erhält. Er kann sich damit auch in Hinterhand bringen, um danach etwa eine Karte billig abzuwerfen oder einen hohen Trumpfzähler zu verstecken, den er auf andere Weise nicht mehr nach Hause bringen würde.

Dieses taktische Manöver des Einschubs (das Ausspiel gezielt an einen bestimmten Gegenspieler abgeben) soll verhindern, dass der Alleinspieler seine Schwäche selbst öffnen muss. Eine solche Spielweise birgt natürlich gewisse Risiken, besonders dann, wenn noch Gegentrumpfe im Spiel sind. Außerdem kann der Alleinspieler nicht immer mit Gewissheit vorhersagen, welcher Gegenspieler den Stich übernehmen wird. Dann nennt man dieses Manöver „Abspiel“. Man muss solche Risiken aber eingehen, wenn es keine bessere Gewinnoption gibt.

Das taktische Ziel des Einschubs/Abspiels durch den Alleinspieler besteht also regelmäßig darin

- eine Trumpf- oder Farbgabel aufzubauen (Möglichkeit zum Schneiden)
- eine Abwurfoption zu erhalten,
- eine bestellte 10 freispielen zu lassen oder
- einen hohen Trumpfzähler zu verstecken.

Wie wir später feststellen werden oder bereits wissen, kann der Einschub auch für die Gegenpartei eine äußerst wirksame Waffe sein. Die Gegenpartei will damit erreichen, dass der Alleinspieler mit seiner Schwäche selbst antreten muss und keine Möglichkeit zum Abwurf dieser Schwäche erhält. Einen Abwurf könnte sie vielleicht auch durch ein augenschwangeres Angebot verhindern, aber dann würden am Ende vielleicht gerade diese Augen fehlen.

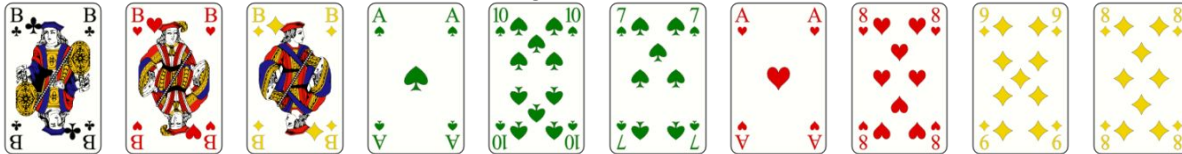
Das Nageln:

Wer in Mittelhand eine ausgespielte Karte so hoch sticht (in der Regel mit der stärksten noch im Spiel befindlichen Trumpfkarte), dass der Spieler in Hinterhand den Stich keinesfalls übernehmen kann, der hat die Karte „genagelt“. Das tut man üblicherweise dann, wenn man die Augen der ausgespielten Karte unbedingt zum Spielgewinn benötigt oder unbedingt jetzt ans Spiel kommen möchte und deshalb ein Überstochenwerden ausschließen will. Ein typisches Beispiel:

Die Gegenspieler haben noch zwei Trümpfe. Der Alleinspieler hat bereits 55 Augen und neben einer Trumpf-Lusche noch den Kreuz-Buben. Nun wird ihm in Mittelhand der König einer Freifarbe vorgesetzt. Der König wird natürlich mit dem Kreuz-Buben genagelt, und der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Würde der Alleinspieler seine Trumpf-Lusche legen, dann könnte er überstochen werden, womit er sein Spiel noch verlieren könnte.

Ein weniger typisches Beispiel:

Mittelhand hat Kreuz-10 und Karo-Dame gedrückt und spielt Grand.



Vorhand beginnt mit Kreuz-Ass. Sticht der Alleinspieler „routinemäßig“ mit dem Karo-Buben, so riskiert er, überstochen zu werden (-15):

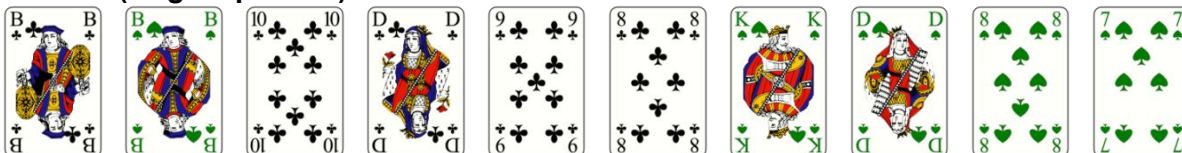
1. Kreuz-Ass, Karo-Bube (?), Pik-Bube = - 15
2. Karo-König, Karo-Ass, Karo-8 = - 15 (- 30)
3. Karo-10, Karo-9, Herz-10 = - 20 (- 50)
4. Kreuz-König...

Der Alleinspieler gibt unter Umständen noch zwei Stiche ab, nämlich Pik-7 und Herz-8...

Nagelt der Alleinspieler aber das Kreuz-Ass mit dem Kreuz-Buben (+ 13), so gewinnt er sicher, wenn er mit einem Bubenzug fortsetzt. Er hat inklusive Skat bereits 26 Augen, fährt zudem Pik-Ass-10, Herz-Ass und Herz-Bube (+ 34) ein und wird zu diesen 60 Augen mindestens 1 Bild von den Gegnern erhalten.

Auch für die Gegenpartei gibt es typische Situationen, die ein Nageln erfordern. In guter Erinnerung ist mir ein Spiel geblieben, bei dem ich 2008 in Salou mitspielen durfte:

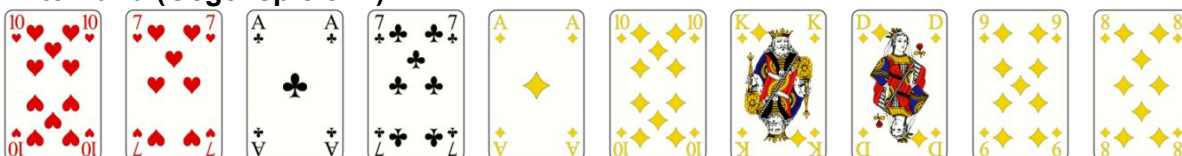
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Alleinspieler)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Mittelhand war bei 40 ans Spiel gekommen, nachdem Vorhand 36 gehalten hatte. Hinterhand hatte wegen der Doppel-Reizung kein Interesse mehr, ihr Karospiel auszureizen.

Mittelhand spielte Herz-Hand:

1. Pik-König, Pik-Ass, Herz-10 = - 25
2. Karo-Ass, Pik-Bube (!), Pik-9 = - 13 (- 38)

Eine starke Entscheidung. Gegenspieler 1 hätte hier auch Kreuz-10 wimmeln können, aber das wäre spekulativ gewesen. Es gibt bereits einen Gewinnplan, und der läuft über „Pik-Abstich“. Also wird Karo-Ass jetzt genagelt, ganz egal ob der Alleinspieler anschließend bedient oder nicht. Deshalb wäre es noch klarer gewesen, wenn Gegenspieler 2 im zweiten Stich die Karo-10 anstelle von Karo-Ass gezogen hätte, weil Gegenspieler 1 dann gar nicht auf die Idee kommen könnte, eventuell nicht zu stechen und vielleicht eine Karte zu wimmeln oder abzuwerfen. Man sollte von einem funktionierenden Gewinnplan nicht ohne zwingenden Grund abweichen. Der Rest war Formsache:

3. Pik-Dame, Pik-10, Herz-7 = - 13 (- 51)
4. Karo-10, Kreuz-Bube, Herz-8 = - 12 (- 63)

Die Übergabe:

Die Gegenpartei ist stets bemüht, jeweils genau den Gegenspieler ans Spiel zu bringen, der die vermeintlich beste Fortsetzung hat. Ein taktisches Mittel dazu ist die Übergabe, d.h. es wird eine Karte gespielt, von der man annimmt, dass der andere Gegenspieler sie übernehmen kann und wird. Da man im Gegenspiel meist nur wenige Chancen hat, diese Situation aktiv herbeizuführen, kommt der Konsequenz der Übergabe eine besondere Bedeutung zu. Ist eine erfolgreiche Übergabe unverzichtbarer Teil des Gewinnplanes, dann muss sie konsequent gespielt werden, notfalls auch „blind“:

Wenn Sie in einer ungeklärten Farbe etwa 10-König führen und Ihren Partner unbedingt in dieser Farbe ans Spiel bringen wollen, dann müssen Sie auch darauf vertrauen, dass er das Ass führt oder die Farbe stechen kann, und dass der Alleinspieler bedienen muss. Also spielen Sie die 10, alles andere wäre halbherzig. Man nennt das dann blinde Übergabe oder auch scharfe Übergabe. Wenn Sie einen Ersatzplan für den Fall einer gescheiterten Übergabe haben, reicht unter Umständen natürlich auch der König.

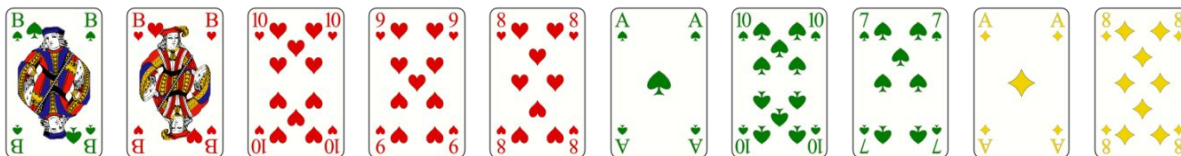
Ist eine Farbübergabe nicht möglich, kann man in seltenen Fällen auch eine Trumpfübergabe versuchen, wenn die Trumpfsituation das überhaupt zulässt. Schließlich kann man die Initiative auch durch einen geplanten Abstich übergeben, wenn man weiß oder hofft, dass der Partner eine bestimmte Farbe nicht führt und der Alleinspieler bedienen muss bzw. den Partner nicht überstechen kann.

Übernahme und Übergabe sind wichtige Bestandteile des Gegenspiels und werden von erfahrenen Skatspielern sorgfältig vorbereitet. Dabei kommt den oft unterschätzten und scheinbar unwichtigen Abwürfen eine ganz besondere Bedeutung zu. Wenn man z.B. Dame und 7 einer Farbe hat und in dieser Farbe unter keinen Umständen mehr ans Spiel kommen will, wird man auch auf einen Stich des Alleinspielers die Dame geben, selbst wenn man damit auf einen theoretisch möglichen Stich verzichtet und 3 Augen opfert.

Der Zwischenzug:

Dieser Begriff ist im Grunde wenig aussagekräftig. Zwischen was oder zwischen wem will man was ziehen? Im üblichen Skatjargon wird damit folgendes Manöver beschrieben: Mit einem Zwischenzug unterbricht man das normale Tempospiel, d.h. die Forderung der Trümpfe, weil man z.B. befürchtet, dass die Gegenpartei ansonsten zu unerwünschten Abwürfen kommen und danach Karten des Alleinspielers stechen könnte.

Mittelhand war gegen Vorhand für 20 ans Spiel gekommen und spielt mit diesem Blatt Herz, nachdem sie zwei kleine Kreuzkarten gedrückt hat:



Nach 1. Karo-9, Karo-Ass, Karo-König...

... sollte sich der Alleinspieler überlegen, was nach dem üblichen Trumpfzug 2. Pik-Bube... drohen könnte. Nach der Reizung und dem ersten Stich sieht es so aus, als ob die fehlenden Karos und der Kreuz-Bube rechts sitzen.

Nach etwa 2. Pik-Bube, Herz-König, Kreuz-Bube

droht also 3. Karo-10, Karo-8... mit Kreuz-Ladung und 4. Karo-Dame... mit Abstich/Überstich oder Abstich/Pikabwurf. Die Folge könnte sein, dass dadurch die Herz-10 oder die Pikvollen in Gefahr geraten.

Hier bietet sich der Zwischenzug

2. Pik-Ass... an,

um zunächst mal das Ass nach Hause zu bringen, die Pik-Verteilung zu erkunden und die Initiative zu behalten. Ob man danach einen Buben oder Pik-10 oder eine andere Karte spielt, das steht auf einem anderen Blatt.

Noch deutlicher wird die Notwendigkeit von Zwischenzügen, wenn man im ersten Stich in ein hohles Ass getroffen wird und in einer zweiten Nebenfarbe Ass-10 führt.



1. Pik-9, Pik-Ass, Pik-König

Hier scheint es dringend geboten, die Herzvollen zu spielen, bevor mit Trumpf fortgesetzt wird, weil über zwei weitere Pik-Stiche gegnerische Herzkarten abgeworfen werden könnten. In einer besseren Situation ist man als Alleinspieler natürlich, wenn man die Trümpfe von oben fordern kann. Dann kann man auf den Zwischenzug (der ja immer ein gewisses Risiko birgt, solange noch Trümpfe draußen sind) verzichten.

Der Stichverzicht (Stichopfer):

Hier verzichtet eine Partei durch einen nicht erzwungenen Abwurf oder durch Unterzug bewusst auf einen sicheren Stich, weil sie

- anschließend mit weniger Stichen mehr Augen einfahren will oder
- die andere Partei zu einem Fehler veranlassen will, den diese anders gar nicht begehen könnte oder höchstwahrscheinlich kaum begehen würde oder
- sich einen wichtigen Positionsvorteil verspricht (z.B. Abwurfposition, Gabelaufbau)

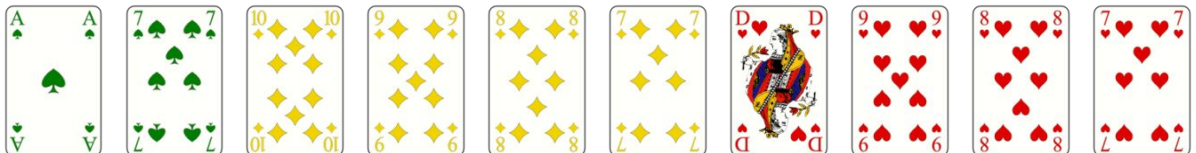
Die diesbezüglichen Varianten sind unüberschaubar und bieten unendlich viele Möglichkeiten für kreatives Spiel. Ein Spitzenspieler formulierte es so: „Wenn man nur durch einen Fehler der Gegenpartei gewinnen kann, dann muss man ihr auch die Chance geben, den Fehler zu begehen“. Klassisch ist dabei das Verschenken eines Trumpfstiches, wenn man sich davon erhofft, dass der trumpffreie Gegenspieler in diesen Stich genau das Ass wimmelt, von dessen Farbe man die 10 auf der Hand hält.

Das Schneiden:

Diese einfache Technik gehört zum Standard und ist bereits den meisten Skatanfängern bekannt: Man übernimmt eine ausgespielte Karte nicht mit der höchsten eigenen Karte (das ist in der Regel das Ass) dieser Farbe, sondern legt eine kleinere Karte, weil man sich später einen weiteren bzw. wertvolleren Stich (in der Regel durch Eroberung der 10) erhofft. Viele gute Spieler, die ich kenne, vertreten die Auffassung, dass man als Alleinspieler nur dann schneiden sollte, wenn die Gegenpartei nicht mehr gewinnen kann oder wenn der Schnitt zum eigenen Spielgewinn unbedingt nötig ist. Ein Gegenspieler sollte auf den Alleinspieler nur dann schneiden, wenn der Spielgewinn tatsächlich noch möglich ist (es macht keinen Sinn, zu schneiden, wenn man ein Spiel rein rechnerisch gar nicht mehr gewinnen kann). Die weit verbreitete Forderung, dass man „auf den eigenen Mann nie schneiden“ soll, halte ich für falsch. Ich vertrete die Auffassung, dass der Gewinnplan in der aktuellen Spielphase darüber entscheiden muss, ob man das tut oder nicht.

Bluffs und Finten:

Das Skatspiel bietet wegen seiner vielen Unbekannten eine unerschöpfliche Quelle für Finten und Bluffs. Selbst ein Skatanfänger beherrscht recht schnell die grundlegenden Varianten wie z.B. den „Bauerntrick“ beim Null. Vorhand findet zu diesem Blatt:

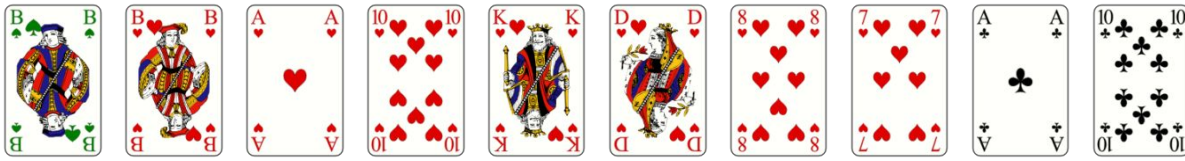


...ausgerechnet die vierte Farbe: Kreuz-König, Kreuz-Dame. Sie drückt diese beiden Karten und spielt zum Null die Pik-7 aus. Ihre Hoffnung: „Die Gegenspieler werden vermuten, dass die 7 blank war. Man traut mir hoffentlich nicht zu, dass ich das Pik-Ass im Blatt führe und mir dieses auch noch blank stelle. Deshalb werden die Gegenspieler kaum mit Pik fortsetzen und früher oder später Kreuz bringen“.

Ob sich diese Hoffnung erfüllt, weiß man nicht. Aber hat der Nullspieler eine bessere Chance?

In folgender Partie hatte Mittelhand das Spiel erst bekommen, nachdem sie die von Hinterhand gebotenen 36 gehalten hatte. Die Spielansage war klar: Herz-Hand (mit geplantem stillem Schneider).

Mittelhand spielt Herz-Hand:



Nach 1. Kreuz-König, Kreuz-10, Karo-Bube = - 16 war der Alleinspieler in Schwierigkeiten.

Er sah natürlich, dass die Gegenpartei mit einem weiteren fetten Stich (2 Buben plus Ass = - 15) aus dem Schneider kommen würde. Nachdem er den zweiten Stich mit Trumpf-10 übernommen hatte (2. Karo-7, Karo-Dame, Herz-10), musste er sich vor dem Ausspiel zum dritten Stich entscheiden. Er sah für eine erfolgreiche Fortsetzung folgende 3 Möglichkeiten:

a) Herz-7 (Herz-8)...

Gewinnt, wenn die Trümpfe 1:1 verteilt sind oder mindestens ein Trumpf im Skat liegt.

b) Herz-Bube...

Gewinnt, wenn die Trümpfe 1:1 verteilt sind. Gewinnt auch, wenn die Trümpfe 2:0 verteilt sind und der trumpflose Gegenspieler kein Ass hat. Verliert, wenn die Trümpfe 2:0 stehen (oder wenn Herz-9 im Skat liegt) und der trumpflose Gegenspieler ein Ass hat.

c) Pik-Bube...

Gewinnt und verliert scheinbar wie b)

Würde man die Fortsetzung alleine von einer bestimmten Verteilungsvermutung anhängig machen, dann müsste man sich zwischen 3. Herz-Lusche... und 3. „Bube beliebig“... entscheiden.

Nun hatte Mittelhand aber eine wichtige Information. Sie wusste nach dem zweiten Stich, dass Hinterhand ein Karo ohne 3 gereizt haben musste (ein Kreuzspiel konnte es ja nicht sein). Mithin war Kreuz-Bube bei Vorhand oder im Skat zu vermuten, was für die Fortsetzung von entscheidender Bedeutung war.

Der Alleinspieler in Mittelhand setzte nämlich auf den Informationsmangel der Gegenpartei und spielte

3. Pik-Bube...

Der Gegenspieler hinter ihm, der zuvor mit dem Karo-Buben gestochen hatte, konnte schließlich nicht wissen, dass der Alleinspieler einen stillen Schneider spielen musste. Er sollte vom Normalfall ausgehen (bei gereizten 36: Herz-Hand mit 2) und würde deshalb auf den Pik-Buben nicht sofort ein Ass wimmeln. Und so kam es auch:

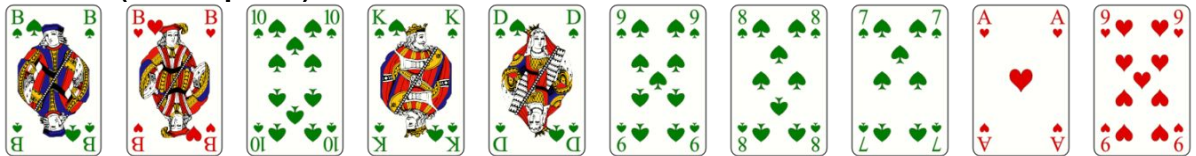
3. Pik-Bube (!), Karo-7, Herz-9

4. Herz-7, Karo-Ass, Kreuz-Bube = - 13 (- 29)

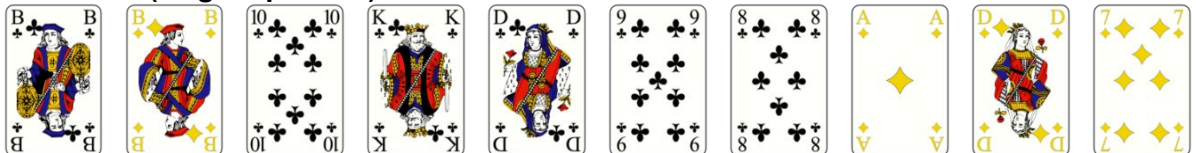
Es ist hier eben nicht egal, welcher Bube gezogen wird. Wenn Sie wollen, bezeichnen Sie den Zug 3. Pik-Bube (!)... als gelungenen Bluff, denn der Alleinspieler will damit ja tatsächlich gegenüber dem unwissenden Gegenspieler vortäuschen, er hätte auch den Kreuz-Buben. 3. Herz-Bube... wäre deutlich schwächer gewesen, weil Hinterhand sich hier gefragt hätte, warum Mittelhand wohl „Hand“ gespielt hatte. Bei einem Spiel mit dreien wäre die Handansage ja gar nicht notwendig gewesen. Also hätte Hinterhand die beiden höchsten Buben in Vorhand vermuten können und vielleicht sofort Karo-Ass gewimmelt.

Fast schon ein Klassiker ist der „Bluff von oben“: Vorhand hatte auf ein riskantes Pik ohne 5 gereizt und war nach gehaltenen 36 ans Spiel gekommen. Sie fand Pik-Bube und Herz-Bube und drückte Herz-König und Karo-9. Eine scheinbar aussichtslose Situation?

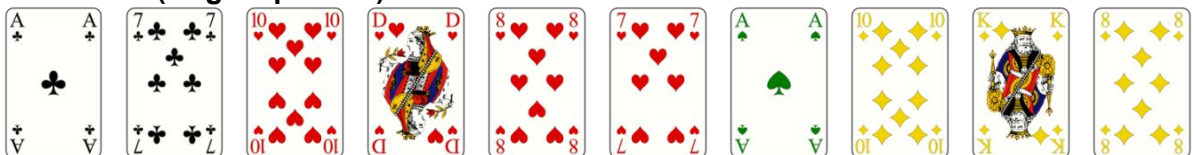
Vorhand (Alleinspieler)



Mittelhand (Gegenspieler 1)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Gedrückt: Herz-König, Karo-9

Vorhand spielte einen „Notgrand“ und sah ihre einzige Chance darin, dass Mittelhand mindestens einen Buben, aber nicht Pik-Ass führt. Nur so konnte das Spiel gewonnen werden:

1. Pik-10 (!), Karo-Bube, Pik-Ass = - 23

Was sonst? Mittelhand musste mit Blick auf ihr eigenes Blatt vermuten, dass der Alleinspieler Pik-Ass gedrückt hatte. Sie wollte die 10 also nicht laufen lassen. Der Bluff von oben war damit erfolgreich. Der Alleinspieler kann nun nicht mehr verlieren. Z.B:

2. Kreuz-8, Kreuz-Ass, Herz-9 (!)

...und die Gegenpartei erhält nur noch einen Stich mit maximal 23 Augen.

oder

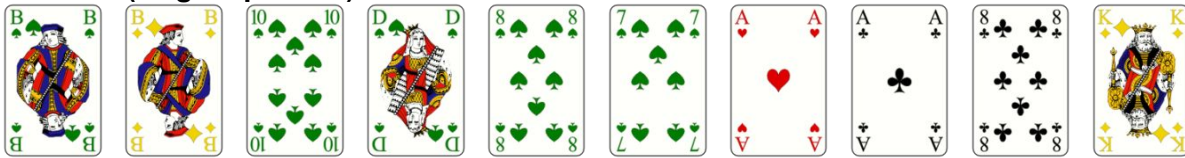
2. Karo-Ass, Karo-10, Herz-Bube mit Spielgewinn für den AS nach
3. Herz-Ass, Kreuz-Bube, Herz-10 (?) (- 46)
4. Kreuz-Dame, Kreuz-Ass, Pik-Bube

...und der Alleinspieler gibt am Ende Herz-9 an Herz-Dame ab, worauf nur 10 Augen (Kreuz-10) gewimmelt werden könnten = 61:59.

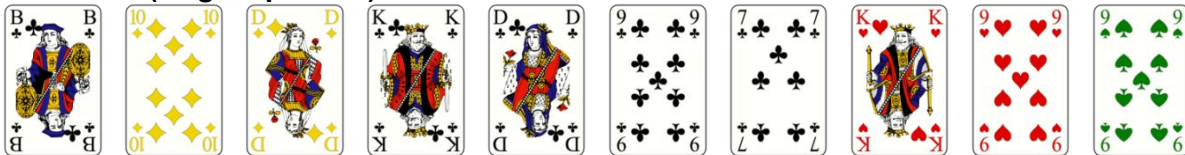
Eine der schönsten Finten im Skat ist der Elchtrick. Er wird in Notsituationen eingesetzt, wenn man sich z.B. verfahren hat oder aus taktischen Gründen einfach sehr riskant reizen musste. Die Methode basiert auf einem vorgetäuschten Schnitt und zeigt auf besondere Weise den Zusammenhang zwischen Gewinnplanung (Rettungsplan, Notplan) und einer Verteilungsvermutung.

Die folgende Partie wurde mit ganz ähnlicher Verteilung von einem Spitzenspieler des SV Hillesheim gewonnen. Das Originalspiel wurde im Skatforum www.32karten.de vorgestellt:

Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Gegenspieler 2)



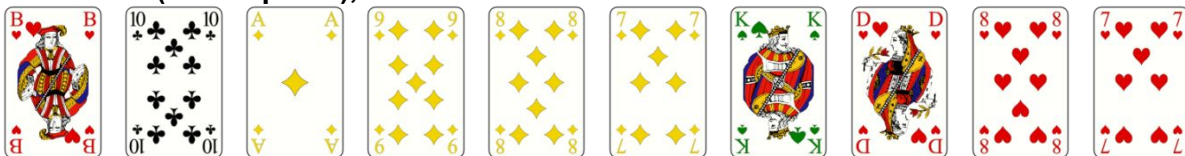
Hinterhand (Alleinspieler) vor der Skataufnahme



Im Skat: Pik-Ass, Pik-König

Mittelhand passt ohne Gebot. Hinterhand reizt erst einmal bis 23, und als Vorhand diese hält, geht sie weiter bis 33 und dann auch noch bis 35. Jetzt passt Vorhand. Hinterhand findet mit Pik-Ass und Pik-König zwei höchst unpassende Karten: Ein Null Ouvert ist kaum zu gewinnen. Herz und Karo sind überreizt. Was geht noch? Hinterhand vermutet richtig, dass Vorhand ein Pikspiel geplant hatte und baut darauf einen Elch-Trick auf: Sie drückt Pik-Ass und Herz-10 (21) und spielt Kreuz mit folgendem Blatt, welches total krank aussieht:

Hinterhand (Alleinspieler), nach dem Drücken



Gedrückt: Pik-Ass, Herz-10

Der Alleinspieler rechnet damit, dass Vorhand mit seiner Reizfarbe eröffnen wird:

1. Pik-7, Pik-9, Pik-König = 4 (25)

Die Übernahme „nur“ mit dem König täuscht den Schnitt vor

2. Herz-Bube (!)...

Der Alleinspieler hofft, dass Gegenspieler 1 übernimmt und Pik-10 spielt, in der Annahme, dass Gegenspieler 2 diese stechen werde und der Alleinspieler sein nun blankes Pik-Ass zugeben müsse.

2. Herz-Bube, Pik-Bube, Kreuz-König

Hätte Gegenspieler 2 hier vielleicht mit dem Kreuz-Buben drüber gehen sollen?

3. Pik-10, Kreuz-Dame, Kreuz-10 = 23 (48)

Alles läuft nach „Plan“, aber der Alleinspieler hat noch nicht gewonnen. Würde sich jetzt ein Gegenspieler wundern und darüber beklagen, dass der Alleinspieler nicht mit dem Pik-Ass bedient hätte, dann wäre das übrigens als „Kartenverrat“ zu werten – mit sofortigem Spielgewinn für den Alleinspieler! Man darf keine Äußerungen machen, die Hinweise auf den Kartensitz bzw. den Skat geben könnten.

4. Karo-Ass, Karo-Dame, Karo-König = 18 (66)

Es war klar, dass Karo-Ass – sofern beide Gegenspieler bedienen – mindestens beide Bilder erobern würde. Der Elchtrick ist natürlich äußerst riskant, denn er baut auf eine bestimmte vermutete Verteilungsstruktur und einen vermuteten Spielablauf. Nebenpläne gibt es kaum. Wäre hier irgendetwas nicht planmäßig gelaufen, dann hätte der Alleinspieler nicht gewinnen können. Man stelle sich nur vor, Gegenspieler 2 hätte das Kreuz-Ass gehabt und damit die Pik-10 im dritten Stich gestochen...

Bluffs und Finten sollte man nur dann einsetzen, wenn sie wirklich notwendig sind, um ein Spiel zu gewinnen oder eine bestimmte Gewinnstufe zu erreichen. Man sollte sie nie verwenden, um seine Mitspieler lächerlich zu machen. Das wäre ebenso unsportlich wie die Unsitte, beim sicheren Null Ouvert von 9-8-7 die 7 zu drücken, um die Gegenspieler zu veräppeln. Skatspieler haben mitunter ein glänzendes Gedächtnis, und im Skatleben trifft man sich immer ein zweites Mal...

Die zwingende Verteilungsvermutung:

Hinter diesem bedeutungsschwangeren Begriff verbirgt sich eine schlichte Logik: Stellt der Alleinspieler im Spielverlauf fest, dass er nur bei einer bestimmten Kartenverteilung gewinnen kann, dann muss er diese Verteilung vermuten. Für andere Varianten ist dann kein Platz mehr. Wer mit Ass-König-9 einer Nebenfarbe ein Spiel nur dann gewinnen kann, wenn die 10 blank steht, der muss das Ass spielen. Wer noch zwei kleine Trümpfe hat und weiß, dass noch 2 Buben draußen sind, der muss zwingend einen seiner Trümpfe ausspielen, wenn er nur gegen verteilte Trümpfe gewinnen kann. Wer feststellt, dass er sein Handspiel nur dann gewinnen kann, wenn eine bestimmte Karte im Skat liegt, der muss so spielen, als läge sie tatsächlich drin.

Das klingt sehr einfach, scheint in der Praxis aber Schwierigkeiten zu machen. Es ist erstaunlich, wie manche Spieler zwar erkennen, dass sie nur noch bei einer sehr unwahrscheinlichen Verteilung gewinnen können, diese Möglichkeit und die sich daraus ergebenden notwendigen Spielzüge aber verwerfen, weil „das alles viel zu selten“ ist. Es gehört eben eine gewisse Überwindung dazu, sich auf einen einzigen Gewinnplan festzulegen, der eine ganz bestimmte Verteilung voraussetzt und bei jeder anderen Verteilung scheitert.

Gleiches gilt auch für die Gegenpartei: Stellen Sie sich vor, Sie sind Gegenspieler beim Grand und sehen, dass der Alleinspieler in Vorhand zwei hohe Buben zieht und damit Herz-Bube und Karo-Bube abfordert. Nach dem zweiten Stich sind also alle Trümpfe aus dem Spiel. Nun setzt der Alleinspieler mit einer langen Farbe von oben fort, und Sie erkennen nach zwei weiteren Stichen, dass er 5 Karten dieser Farbe haben musste, also jetzt noch 3 Karten der Farbe führt.

Sie selbst haben 2 bestellte Zehnen und ein bestelltes Ass. Was tun Sie nun, wenn der Alleinspieler Sie weiter mit Ihrer Fremdfarbe quält?

Welche 10 wollen Sie retten, und welche werden Sie opfern? Die richtige Antwort ist eigentlich ganz einfach:

Sie stellen sich Ihr Ass und die beiden Zehnen konsequent blank! Der Grand ist nämlich nur zu schlagen, wenn Sie mit den letzten 3 Stichen 6 Volle einfahren. Glauben Sie nicht daran, dass der Alleinspieler am Ende 3 Bilder oder gar die 10 Ihrer Ass-Farbe auf der Hand hält. Er hat mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit seine höchsten gefährdeten Zählkarten gedrückt. Hat er selbst noch ein Ass, geht sowieso nichts. Ihre Taktik basiert also auf der gewinnorientierten Vermutung, dass der Grandspieler neben seinen 7 sicheren Stichen drei Abgaben haben „muss“.

Sobald man erkennt, dass das Spiel nur dann zu schlagen ist, wenn der Alleinspieler eine bestimmte Karte nicht gedrückt, sondern auf der Hand hat, dann muss man so spielen, als hätte er sie tatsächlich im Blatt. Wenn man weiß, dass man nur gewinnen kann, sofern der Alleinspieler nicht den höchsten Trumpf führt, dann hat er ihn nicht! „Es geht nur so, also steht es so“.

Für die Gegenpartei ist es dazu äußerst wichtig, sich von Anfang an ein Bild vom Blatt des Alleinspielers – und hier zunächst von der Trumpfverteilung – zu machen. Bei Farbspielen lässt sich mit dem Blick auf das eigene Blatt und unter Berücksichtigung der Reizung oft schon nach der ersten Trumpfrunde bestimmen, wie viele Trümpfe der Alleinspieler haben muss oder wie viele Trümpfe er höchstens haben darf, damit das Spiel für die Gegenpartei überhaupt gewinnbar ist. Die Erkenntnis, dass der Alleinspieler z.B. einen 6-Trümpfer oder 5-Trümpfer hat oder haben muss, lässt einen direkten Rückschluss auf die Anzahl seiner Nebenkarten zu und verringert die zu prüfenden Varianten. Das erleichtert der Gegenpartei die Gewinnplanung.

Ein recht bekanntes Beispiel für die zwingende Verteilungsvermutung ist das Ausspiel der ungeklärten 10: Die Gegenpartei steht bei 39 oder 40 Augen, die Vollen sind weitgehend aus dem Spiel, nur eine Farbe war noch nicht auf dem Tisch. Der am Spiel befindliche Gegenspieler führt noch z.B. 10-Dame-8 der ungeklärten Farbe. Wenn er weiß oder ahnt, dass die Gegenpartei nur noch einen einzigen Stich machen kann, dann spielt er selbstverständlich die 10. Das Spiel ist schließlich nur dann zu gewinnen, wenn ein Stich mit 2 Vollen gelingt. Wenn der Alleinspieler das Ass führt oder sticht, dann geht es sowieso nicht.



Schön und selten: Silberne Buben in der Sammlerschattulle (Prägung um 1964)

Gewinnplanung

*„Halt fest an dem gefassten Plan!
Zumal den Freund verwirrt Dein Schwanken.
Doch zeigt sich's klar, wie flach die Bahn,
So folge besserem Gedanken.“*

(Skat in Versen, von Paul Renz, 1888)

Die Techniken und taktischen Grundmuster der Spielführung werden oft kombiniert und unterliegen keinem Prioritätenzwang. Man setzt sie eben zielorientiert als Bestandteile eines konkreten Gewinnplanes ein. Ein Gewinnplan darf nur Verteilungen berücksichtigen, die auch tatsächlich zum Erfolg führen können. Wer als Alleinspieler weiß, dass sein 5-Trümpfer gegen eine 6:0-Verteilung chancenlos ist, der sollte diese Variante völlig ausblenden.

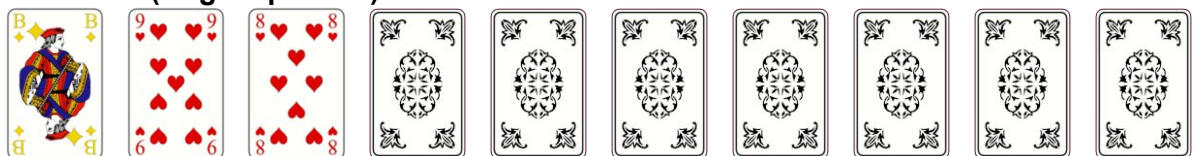
Für die Gegenpartei gilt: Sie sollte immer auf Sieg spielen, und zwar so lange, wie er noch erreichbar ist. Erst dann, wenn das Spiel nicht mehr zu schlagen ist, sollte versucht werden, aus dem Schneider zu kommen. Dabei stehen der Gegenpartei ähnliche taktische Methoden zur Verfügung wie dem Alleinspieler. Auch ein Gegenspieler kann nageln, bluffen, einschieben usw. Die Gegenpartei hat aber zusätzlich ganz spezielle taktische Mittel, um das Alleinspiel zu attackieren. Zwei davon, das taktische **Reizen** und die Anzeige der **Gegenfarbe**, habe ich in eigenen Kapiteln erwähnt.

Ein wichtiges taktisches Hilfsmittel der Gegenpartei sind die Bubensignale:

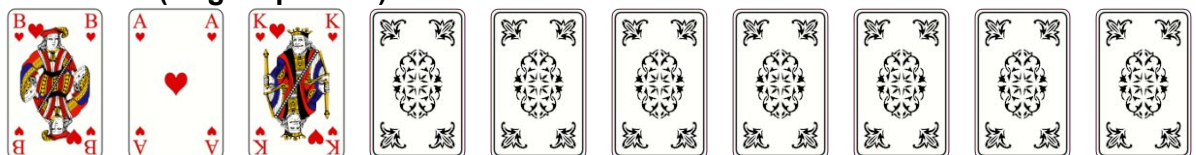
Das Zeigen der roten Buben

Wenn der Alleinspieler die Trümpfe von oben fordert, ist es für die Gegenspieler nicht immer klar erkennbar, ob sie einen roten Buben oder eine andere Trumpfkarte zugeben sollen. Nehmen wir folgende Trumpfverteilung beim Herzspiel an, und setzen wir voraus, Vorhand habe das Spiel für gereizte 24 erhalten.

Mittelhand (Gegenspieler 1)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



1. Pik-Bube, Herz-8, Herz-König

Beide Gegenspieler ahnen, dass der Alleinspieler auch den Kreuz-Buben führt. Immerhin waren 24 gereizt.

2. Kreuz-Bube...

Würde Gegenspieler 1 hier die Herz-9 zugeben, dann müsste Gegenspieler 2 sein Ass opfern, um anschließend mit dem Herz-Buben wenigstens einen sicheren Trumpfstich zu machen. Er weiß ja nicht, dass sein Partner den Karo-Buben führt. Deshalb zeigt Gegenspieler 1 seinen Karo-Buben bereits jetzt. Er weiß, dass dieser sowieso wertlos ist, falls der Alleinspieler auch noch den Herz-Buben führt. Durch diese Information

2. Kreuz-Bube, Karo-Bube (!)... kann Gegenspieler 2 nun unbesorgt seinen Herz-Buben zugeben, denn er wird mit dem Ass sicher einen Stich machen.

Analog dazu sollte Hinterhand (Gegenspieler 2) einen Herz-Buben zu zweit in aller Regel bereits im ersten Stich zugeben, um dem Partner zu signalisieren „Ich habe maximal zwei Trümpfe, denn wenn ich außer dem Herz-Buben noch zwei oder gar drei weitere Trümpfe hätte, dann hätte ich den Herz-Buben nicht im ersten Stich gelegt, weil ich damit ja einen sicheren Stich verschenken würde“.

Diese Informationszüge (Zeigen der roten Buben) dienen in erster Linie der Rettung der Trumpfvollen, denn man möchte natürlich lieber einen Stich mit dem Ass oder der 10 machen als mit einem roten Buben. Aber sie dienen auch der generellen Aufklärung, welche für die Gegenpartei immer ein wichtiges Ziel ist. Sie hat ja das Handicap, dass jeder Gegenspieler nur 50 % der Waffen seiner Partei kennt, während der Alleinspieler sein komplettes Arsenal überschaut und gleichzeitig genau weiß, welche Waffen die Gegenpartei hat – er weiß halt nur noch nicht, wie Letztere verteilt sind.

Wo immer möglich, sollte man als Gegenspieler also versuchen, die dunkle Seite der Verteilung aufzuhellen. Reine Informationszüge sind dabei in aller Regel zu „langsam“. Die Gegenpartei macht bei einem Spiel nämlich selten mehr als 4 Stiche. Es wäre also reine Verschwendung, einen Stich oder gar mehrere Stiche nur für die Erkundung der Verteilung zu opfern. Wenn man danach endlich weiß, wo der Alleinspieler seine Schwächen hat(te), ist es zu spät für einen erfolgreichen Angriff. Viel ökonomischer und effizienter ist es, gegen den Alleinspieler einen Angriffszug zu spielen und/oder eine Drohung aufzubauen und dabei gleichzeitig einen Teil der Verteilung aufzuklären. Hat man also mehrere scheinbar gleichwertige Fortsetzungen, so sollte man diejenige mit dem höheren Informationsgehalt wählen.

Information durch Luschenverwaltung:

Dabei geht es um die Luschenzugaben bzw. Luschenabwürfe durch die Gegenpartei. Leider hat sich hier noch keine eindeutige Verfahrensweise durchgesetzt. Ich kenne gute Spieler, die werfen ihre Luschen immer von unten nach oben ab, also von 9-8 zunächst die 8. Andere unterscheiden, ob der Stich dem Alleinspieler gehört oder nicht und geben dem Alleinspieler immer die niedrigste Lusche und dem Partner immer die höchste. Wieder andere werfen ihre Luschen grundsätzlich von oben nach unten ab, also von 8-7 zunächst die 8, von 9-8-7 zunächst die 9.

Sofern man nicht die Absicht hat, sich in der bestimmten Farbe noch eine Steuerungsmöglichkeit zu erhalten (Übergabe, Abspiel, Einschub), halte ich die Abwurfmethode „von oben nach unten“ für die effektivste. Wenn Sie eine 7 legen, weiß der Partner, dass Sie nun in dieser Farbe frei sind. Legen Sie die 8 und der Partner führt die 7 selbst, dann weiß er ebenfalls, dass Sie nun frei sind. Gleiches gilt für den Abwurf der 9, wenn der Partner die 8 hat und die 7 bereits aus dem Spiel ist. Der Alleinspieler mag daraus zwar auch seine Schlüsse ziehen, aber für diesen sind diese Signale nicht so eindeutig. Außerdem ist ein Informationsgewinn für die Gegenpartei in der Regel wertvoller als für den Alleinspieler, weil die Gegenpartei mehr Informationsdefizite hat.

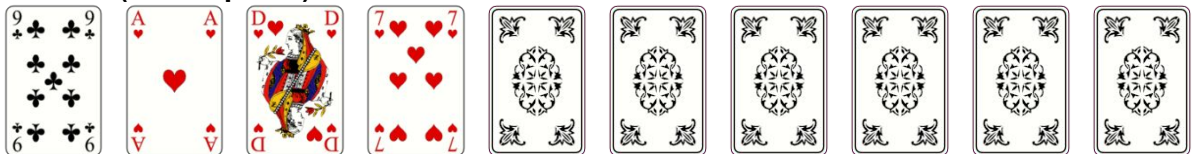
Bevor wir zu den taktischen Beispielen kommen, möchte ich noch eine besondere Maßnahme des Gegenspiels vorstellen.

Das Blankstellen des Königs:

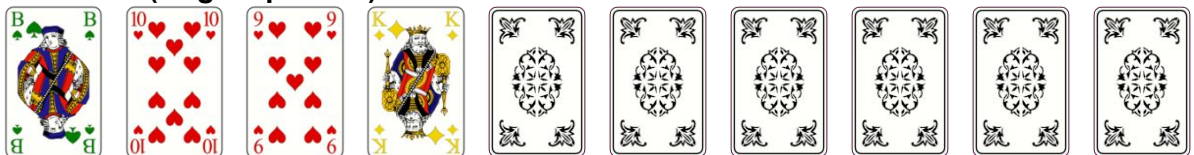
Das ist ein taktisches Muster, das im Endspiel die entscheidende Wendung zugunsten der Gegenpartei herbeiführen kann. Ich erwähne es deshalb, weil es bei Gelegenheitsspielern kaum bekannt ist und wegen der „Königstreue“ selten gespielt wird. Nicht nur der König zu dritt, sondern auch der einfach bestellte König könnte ja theoretisch einen Stich machen, weshalb es Überwindung kostet, diese Struktur aufzulösen.

Betrachten wir folgende Situation: Der Alleinspieler hat das besetzte Ass der einzigen noch nicht gespielten Nebenfarbe. Er spielt seinen letzten Trumpf weg und bringt sich damit aus taktischen Gründen in Hinterhand, um die 10 dieser Nebenfarbe zu fangen. Der Alleinspieler hat nämlich erst 40 Augen auf seinem Konto und braucht diese 10 zum Spielgewinn. Der nun „eingeschobene“ Gegenspieler führt diese 10 bestellt. Sein Partner hat den König bestellt. Nehmen wir nun an, Kreuz sei Trumpf und die hier verdeckten Karten seien bereits gespielt:

Vorhand (Alleinspieler)



Mittelhand (Gegenspieler 1)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



7. Kreuz-9, Pik-Bube... der Einschub:

Gegenspieler 2 muss wissen, dass die Gegenpartei nach dem 6. Stich bei 43 Augen steht und dass die Farbe Herz noch nicht auf dem Tisch war. Wir gehen ferner davon aus, dass der Verbleib der beiden Karo-Vollen geklärt ist. Gegenspieler 2 könnte nun versucht sein, im 7. Stich seine höchste gefährdete Zählkarte (Herz-König) zu wimmeln. Er sollte sich aber fragen, warum der Alleinspieler seinen letzten Trumpf gespielt und sich in die Hinterhand-Position gebracht hat. Was hat er vor? Dann sollte klar werden, dass der Alleinspieler höchstwahrscheinlich das Herz-Ass führen muss. Stünde dieses beim Partner, dann würde (nach den 2 Augen des 7. Stiches) der folgende Stich mit Herz-Ass und Herz-König der Gegenpartei bereits den Sieg bringen (60). Es wäre also in diesem Fall gar nicht nötig, in den 7. Stich noch ein Bild zu legen. Also besteht die Gefahr für die Gegenpartei darin, dass dem Alleinspieler mit seinem Herz-Ass ein Schnitt auf die Herz-10 gelingt.

Die Verteilung zeigt: Durch das Wimmeln des Herz-Königs würde der Alleinspieler tatsächlich gewinnen, denn die Herz-10 könnte ihm nicht mehr entkommen.

Auch die Zugabe der Karo-Dame wäre für den Alleinspieler gewinnbringend, denn auch danach würde er bei konsequentem Spiel (ohne wenn und aber auf die Herz-10 warten) die Herz-10 fangen.

Nur das sofortige Blankstellen des Königs mit

7. Kreuz-9, Pik-Bube, Herz-8 (!) bringt den Alleinspieler auf die Verliererstraße:
Natürlich muss Gegenspieler 1 nun zunächst seinen stehenden Karo-König vorziehen, damit er nicht mehr eingespielt werden kann.

8. Karo-König (!), Karo-Dame, Herz-7

9. Herz-9, Herz-König...

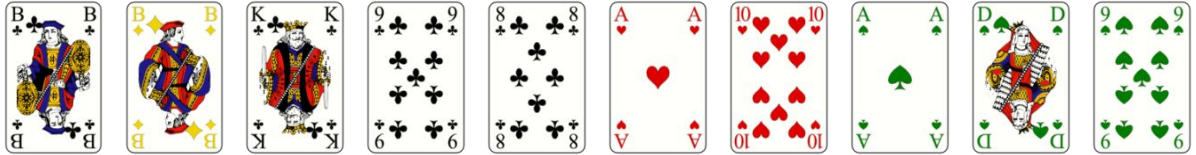
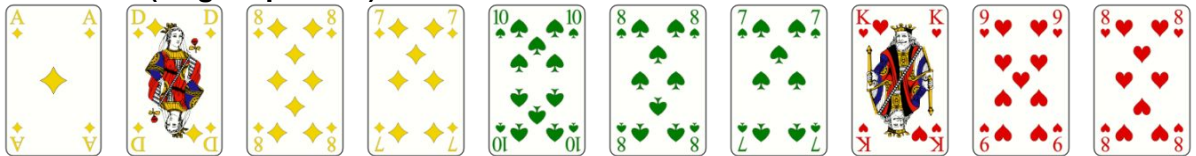
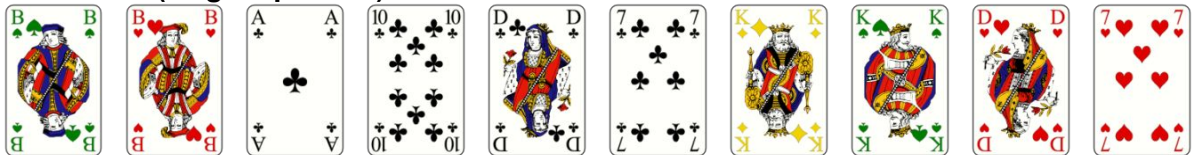
Der Alleinspieler kann nun wählen, ob er mit 55:65 oder mit 40:80 verliert.

Wenig erfahrene Spieler klammern sich oft wie paralysiert an einen König zu dritt oder an ihre bestellte 10, weil man damit ja theoretisch „einen Stich machen kann“, und halten diese 3er- oder 2er-Kombination bis zum bitteren Ende. Wenn man aber den Spielgewinn fokussiert, dann müssen solche Strukturen wie „bestellte 10“ und „Bild zu dritt“ zugunsten eines Gesamtplanes auch mal aufgebrochen werden.

Ich habe diese taktischen Bausteine (Motive, Muster, Techniken – nennen Sie es, wie Sie möchten) in loser Reihenfolge – ohne Prioritäten – erwähnt, damit die folgenden Beispiele hinsichtlich ihrer taktischen Struktur verständlicher werden. Dabei habe ich Partien gewählt, die Chancen für beide Parteien bieten und in denen taktische Muster und fortgeschrittene Spieltechniken eine entscheidende Rolle spielen. Wenn Sie in der Analyse noch nicht so geübt sind, kann es hilfreich sein, diese Partien mit einem echten Skatblatt auszulegen und Stich für Stich nachzuspielen. Das ist übrigens keine Schande. Viele gute Schachspieler spielen Musterpartien nach und tun das nicht „blind“, obwohl sie das könnten, sondern benutzen dazu ein Schachbrett mit Spielfiguren. Das macht die Sache übersichtlicher, und man kann sich leichter auf die wesentlichen Dinge einer taktischen Variante konzentrieren. Sehr nützlich sind dazu auch Skat-Editoren für den Computer wie etwa das Skat-Analyseprogramm „Kiebitz“ (www.siegfried-skat.de).



Ein von innen elektrisch beleuchtbarer „Rauchverzehrer“ aus dem frühen 20. Jahrhundert

Taktische Motive in der Praxis:**Beispiel TM 1: Farbspiel gegen eine Trumpfübermacht****Vorhand (Alleinspieler)****Mittelhand (Gegenspieler 1)****Hinterhand (Gegenspieler 2)****Im Skat: Karo-10-9**

Mittelhand reizt bis 23 und passt dann. Die Nullreizung war riskant genug. Hinterhand will keine 24 bieten, weil sie glaubt, das Spiel sowieso nicht für 24 zu kriegen. Dass Vorhand und Mittelhand beide ein Nullspiel gereizt haben könnten, schließt Hinterhand aus, weil sie selbst zwei 7en im Blatt führt. Sollte sie also das Spiel wider Erwarten doch für 24 kriegen, dann hätte Vorhand wahrscheinlich auf ihren eigenen Reizwert gepasst, und damit würde sie mit ihrem geplanten Kreuzspiel wahrscheinlich gegen 5 Trümpfe laufen. Das aber könnte sie wegen ihrer schwachen Beikarte kaum verkraften. Das Passen ist also durchaus plausibel.

Nun kommt Vorhand für 23 ans Spiel. Sie findet Karo-10-9, drückt sie wieder (10) und spielt Kreuz. Die Reizung war unverdächtig, und so eröffnet Vorhand mit dem Kreuz-Buben, um erst einmal 2 Trümpfe abzufordern und die Initiative zu behalten. Sie plant also ein ganz normales Tempospiel. Natürlich wäre auch ein Trumpfunterzug spielbar, aber das sei hier nebensächlich. Der erste Stich...

1. Kreuz-Bube, Karo-7, Kreuz-7 = 2 (12)...

...offenbart eine sehr ungünstige Verteilung. Vorhand erkennt: Hinterhand hat 6 Trümpfe inklusive Ass-10 und zwei Buben, aber sie reizte dieses Farbspiel nicht mal einfach bis 24. Das bedeutet, dass Mittelhand wahrscheinlich die fehlenden Vollen (Karo-Ass, Pik-10) führt – schlimmer geht es kaum. Der Tempoplan geht schon mal nicht auf, weil der Alleinspieler keine Trumpfdominanz aufbauen kann. Also geht er jetzt über die Dörfer mit dem Plan, die eigenen Vollen zu retten, dabei möglichst viele Augen einzusammeln, und die danach noch fehlenden Augen zu stechen. Ein wichtiger Bestandteil des Planes ist, möglichst ein Trumpfvolles von Gegenspieler 2 zu erobern.

2. Herz-Ass, Herz-8, Herz-7 = 11 (23)
3. Herz-10, Herz-9, Herz-Dame = 13 (36)
4. Pik-Ass, Pik-7, Pik-König = 15 (51)

Bis jetzt ging alles gut. Der Gegenspieler 2 in Hinterhand hat jetzt noch 5 Trümpfe und eine Farbkarte. Wenn es dem Alleinspieler nun gelingt, die Gegenpartei ans Spiel zu zwingen (Einschub), dann weiß er, dass er sicher gewinnen wird, denn er wird ein Trumpfvolles von Hinterhand erobern.

5. Pik-9, Pik-10, Karo-König = - 14

Gegenspieler 1 kann nun spielen, was er will: Der Alleinspieler braucht nur auf ein Trumpfvolles von Gegenspieler 2 zu warten, welches er mit dem Karo-Buben abfängt.

Es nützt der Gegenpartei übrigens nichts, wenn Gegenspieler 2 bereits im 5. Stich ein Trumpfvolles legt und etwa mit 6. Karo-König... fortsetzt. Dann wirft der Alleinspieler seine stehende Pik-Dame ab und wartet weiter auf das letzte Trumpfvolle. In allen Varianten kann sich der Alleinspieler „seinen“ Stich für den Karo-Buben aussuchen. Er könnte aber auch 6. Karo-König... mit dem Kreuz-König stechen = 8 (59) und dann 7. Pik-Dame... spielen, um noch einen sicheren Stich mit dem Karo-Buben zu machen.

Sie werden es inzwischen bemerkt haben: Die Schlüsselkarte wurde im ersten Stich gelegt. Wenn Gegenspieler 2 hier seine Trumpf-7 festhält und dafür Kreuz-Dame opfert, kann er nach

5. Pik-9, Pik-10, Karo-König

6. Pik-8, Kreuz-Ass (!), Pik-Dame den Einschub...

7. Kreuz-7 (!), Kreuz-König, Karo-8...

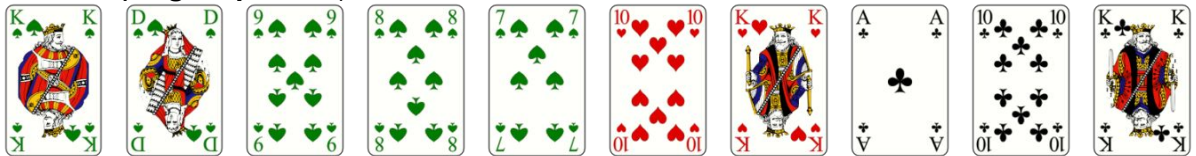
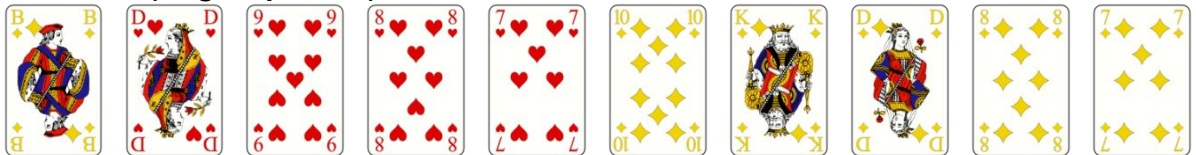
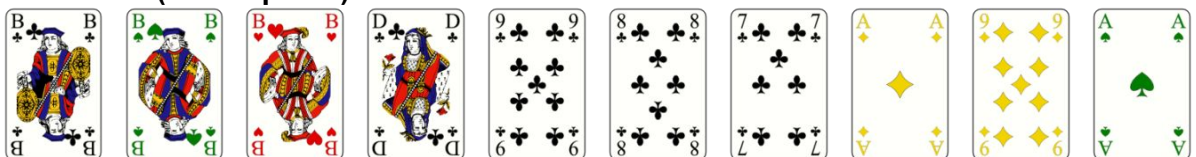
...spielen, um anschließend den Rest zu machen. Dann verliert der Alleinspieler mit 58:62 (nicht etwa mit 55:65, denn er hat ja bereits im ersten Stich die 3 Augen der Kreuz-Dame erhalten).

Es gibt nicht viele Skatspieler, die am Tisch innerhalb weniger Sekunden derartig weitsichtig planen können – von der Hand zu weisen ist das Damenopfer aber nicht: Immerhin weiß der Gegenspieler 2 bereits nach der ersten gespielten Karte, dass der Alleinspieler nach dem ersten Stich kaum weiter Trumpf ziehen darf, sondern über die Nebenfärben gehen muss und gehen wird. Genau das wird aber dazu führen, dass der Kreuzspieler später mit dem geschützten Karo-Buben hinter ihm sitzen wird.

Wir finden in diesem Spiel mehrere taktische Motive: taktisches Reizen, geplantes Tempospiel, Gang über die Dörfer und Einschub (bzw. Abspiel, weil der Alleinspieler vor dem 5. Stich nicht sicher weiß, wo Pik-10 sitzt). Man könnte auch das „Augenopfer“ der Kreuz-Dame als taktisches Mittel bezeichnen, wenn es denn gespielt worden wäre: Der Gegenspieler opfert 3 Augen, um die Trumpf-7 für eine spätere Lenkung (Einschub) zu reservieren.

*„Bring den Spieler in die Mitte, wo Du nur im Stande bist!
Denn nach dieser guten Sitte weiss er nie, woran er ist.
Käme also der zur Linken möglichst oft ans Spiel heran,
und das Spielen sollte hinken: Leicht verlöre man es dann.“*

(Skatbuch in Versen, von Paul Renz, 1888)

Beispiel TM 2: Ein Riese in Hinterhand**Vorhand (Gegenspieler 1)****Mittelhand (Gegenspieler 2)****Hinterhand (Alleinspieler)****Im Skat: Pik-10, Herz-Ass**

Mittelhand reizt Vorhand in folgenden Stufen: 18, 20, 23, die Vorhand gerade noch hält. Sie hat die Absicht, bei einem Reizwert über 23 zu passen. Mittelhand bietet nun aber sofort 27, auf die Vorhand passt. Hinterhand reizt natürlich weiter und muss nach 59 auch noch 60 bieten, um ans Spiel zu kommen. Nun könnte man darüber nachdenken, den Skat aufzuheben, um entweder zum Grand zu finden oder bei schlechter Findung ein Kreuzspiel mit stillem Schneider zu versuchen. Hinterhand weiß natürlich nicht, dass mit Herz-Ass und Pik-10 zwei Monster im Skat liegen.

Sie entscheidet sich für das ihrer Meinung nach sichere Spiel „Kreuz-Hand“.

Weil Vorhand aufmerksam war, hat sie mitbekommen, dass Mittelhand neben dem Nullwert „23“ nur die Reizwerte von Karo und Herz geboten, die Reizwerte für Kreuz und Pik aber ausgelassen hat. Das könnte bedeuten, dass Mittelhand weder Kreuz noch Pik führt. Sie vermutet zudem richtig, dass Mittelhand bei ihrem geplanten Null Ouvert Hand sowieso kaum eine Pik-Karte im Blatt führen konnte.

Und dann beginnt der Tanz:

1. Pik-König, Karo-Bube, Pik-Ass = - 17
2. Karo-König, Karo-Ass, Kreuz-Ass = - 26 (- 43)

Man hätte hier auch Karo-10 spielen können. Das wäre konsequenter gewesen, weil die Karo-10 sowieso verloren ist, wenn der Alleinspieler kein Karo hat.

Gegenspieler 1 könnte nun auf die Idee kommen, 3. Pik-Dame... zu spielen, weil Hinterhand bei der Zugabe von Pik-Ass im ersten Stich geblufft haben könnte (mit dem einzigen Zweck, dass Mittelhand bei einer zweiten Pik-Runde keinen Trumpf legen sollte). Da er aber selbst 3 Trümpfe führt und Mittelhand bereits ihren Karo-Buben gezeigt hat, vermutet sie richtig, dass Gegenspieler 2 keinen Trumpf mehr hat (außerdem hatte dieser den Reizwert 24 ausgelassen!).

Deshalb setzt Gegenspieler 1 darauf, dass der Alleinspieler nicht Pik-10, sondern eher eine faule Karte in Herz oder Karo führt. Da er sein einziges Volles (Herz-10) nicht blind einsetzen will und zudem weiß, dass er seine beiden Trümpfe sowieso nicht retten kann, schiebt er dem Alleinspieler die Offenbarungspflicht zu. Soll der doch selbst zeigen, ob er Herz oder Karo hat:

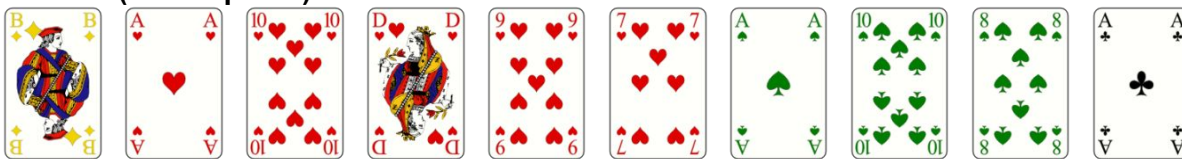
3. Kreuz-10 (!), Herz-Dame...

Der Alleinspieler kann nun machen, was er will. Bleibt er drunter, folgt 4. Kreuz-König, Karo-Dame..., die der Alleinspieler nicht mehr verweigern darf (sonst - 63). In jedem Fall erhält die Gegenpartei noch einen Stich mit Karo-9, Karo-10 und Herz-10 = - 20 (- 63).

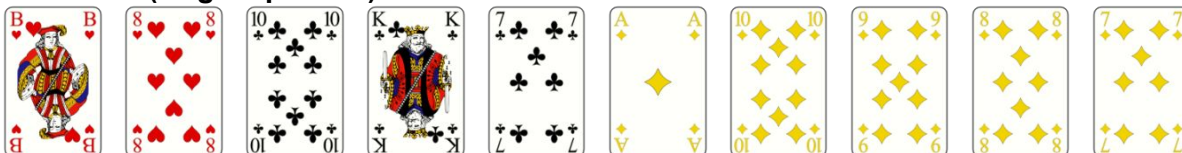
Auch in diesem Spiel gab es zwei taktische Motive, die Teil eines Gewinnplanes waren: Die taktische Reizung (Anzeige von Pikfreiheit und Kreuzfreiheit durch Mittelhand) und den Trumpfeinschub. Dieser war hier nicht etwa spektakuläre Schönspielerei, sondern unbedingt notwendig, um den Abwurf der Karo-9 zu verhindern bei gleichzeitiger Reservierung des letzten Vollen: Die Herz-10 durfte schließlich nicht angeboten werden, sonst hätte am Ende ein Volles zur Ladung auf Karo-10 gefehlt. Der Einschub wäre übrigens auch nach 2. Karo-10 (!), Karo-Ass, Kreuz-Ass = - 32 (- 49) unverzichtbar gewesen.

Beispiel TM 3: Tempospiel mit Scheinopfer

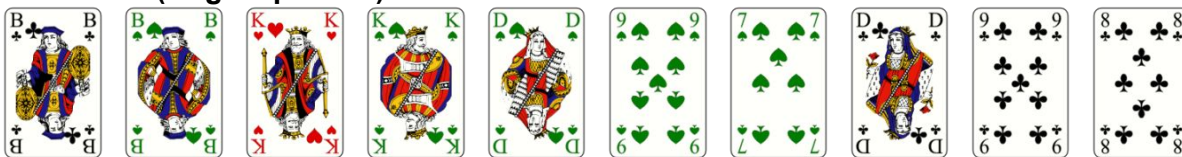
Vorhand (Alleinspieler)



Mittelhand (Gegenspieler 1)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Im Skat: Karo-König, Karo-Dame

Mittelhand hat Vorhand in folgenden Stufen gereizt: 18, 20, 23 und gepasst, als Vorhand die 23 hielt. Hinterhand ging weiter bis 33, ehe sie passte. Vorhand nahm den Skat auf und spielt nun Herz, nachdem sie zwei Karo-Bilder gedrückt hat. Obgleich die Trumpfverteilung sehr günstig ist und das Spiel sehr stark aussieht, muss es sorgfältig vorgetragen werden. Die doppelte Gegenreizung sollte eine Warnung sein.

1. Karo-Bube, Herz-8, Pik-Bube = - 4

Gegenspieler 2 hat bei der Reizung bemerkt, dass Gegenspieler 1 den Reizwert für Pik ausgelassen hatte. Außerdem ist Pik seine längste Farbe.

Da er selbst kein Volles führt, rechnet er sich Gewinnchancen nur durch den Abstich von Vollen des Alleinspielers aus. Das geht wahrscheinlich in Pik. Gegenspieler 2 hofft dabei auf einen Abstich durch seinen Partner und auf eine Karo-Fortsetzung.

2. Pik-König, Pik-10, Herz-Bube = - 16 (- 20)

Gegenspieler 1 traut sich nun nicht, sein langes Karo-Ass zu spielen, weil er fürchtet, dass es gestochen würde. Klein Karo will er auch nicht spielen, weil das dem Alleinspieler wahrscheinlich einen billigen Abwurf ermöglichen würde. Also versucht er eine blinde Übergabe in Kreuz, damit der Alleinspieler wieder in die Mitte kommt. Die Kreuz-10 will er aber aus verschiedenen Gründen nicht riskieren:

3. Kreuz-König, Kreuz-8, Kreuz-Ass

Wenn der Erfolg der Übergabe zum einzigen Plan gehörte, dann musste eigentlich die Kreuz-10 gespielt werden. Aber noch gibt es Ersatzpläne. Der Übergabeversuch ist jedenfalls gescheitert, und nun ist der Alleinspieler wieder am Zug. Er weiß, dass Pik ungünstig steht und dass Herz-König und Kreuz-Bube noch draußen sind. Er will natürlich nur noch einen Trumpfstich abgeben, weshalb er nicht Herz-Lusche spielt, sondern ein Augenopfer bringt:

4. Herz-10 (!), Karo-Ass, Kreuz-Bube = - 23 (- 43)

Gegenspieler 2 weiß nun, dass der Alleinspieler einen 6-Trümpfer mit Kreuz-Ass, Pik-Ass-10 und einer noch unbekannten Karte, wahrscheinlich Pik-8, hatte. Die letzte theoretische Siegmöglichkeit besteht darin, dass der Alleinspieler (der natürlich die Signalreizung von Gegenspieler 1 ebenfalls registriert hat) vielleicht doch die Pik-Lusche gedrückt und dafür ein Karo-Bild auf der Hand behalten hat. Dann würde ein Stich mit Karo-Ass, Karo-Bild und einer schwarzen Dame gerade noch reichen. Damit ergibt sich eine zwingende Verteilungsvermutung, zu der es keine Alternative gibt. Der Alleinspieler muss nun eingeschoben werden, was am effektivsten in Trumpf geschieht. Der Herz-König ist eh nicht zu retten, und der Gegenspieler 1 wird ihn als „letzten Mohikaner“ erkennen:

5. Herz-König, Herz-Ass...

Der richtige und gute Versuch bleibt leider erfolglos, weil die Gegenpartei nur noch einen Stich mit Pik-9, Pik-8 und Karo-10 = - 10 (- 53) macht. Der Rest geht an den Herzspieler. Aber das ändert nichts an der Qualität des Gegenspiels!

Hätte der Alleinspieler unvorsichtigerweise mit einer Herz-Lusche eröffnet oder im 4. Stich eine Herz-Lusche ausgespielt, dann hätte er seine Herz-10 zwar nach Hause gebracht, aber einen Trumpfstich mehr abgegeben und das Spiel verloren.

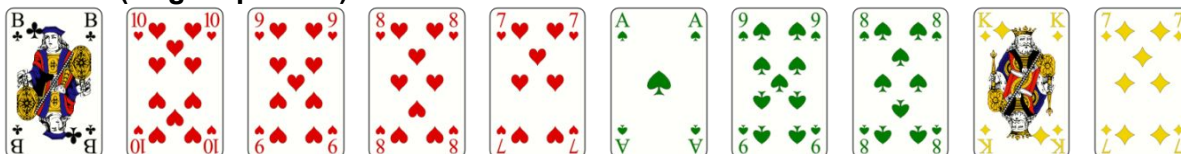
Das Augenopfer der Trumpf-10 war also nur ein Scheinopfer. In Wirklichkeit spart es einen Stich ein und führt nebenbei zur Eroberung des Herz-König. Man darf das Ausspiel der Trumpf-10 durchaus auch als Tempozug bezeichnen, denn es beschleunigt den Aufbau des Trumpfmonopols, ebenso wie die richtige Eröffnung mit dem Karo-Buben.

Neben dem Tempozug und dem Augenopfer (Scheinopfer) des Alleinspielers gab es in dieser Partie auch taktische Maßnahmen der Gegenpartei: Die taktische Signalreizung zur Anzeige der Pikfreiheit, eine versuchte „blinde Übergabe“, eine zwingende Verteilungsvermutung und einen Trumpfeinschub. Man könnte die Signalreizung für fragwürdig oder gar uneffektiv halten, weil ja auch der Alleinspieler sie verstehen konnte.

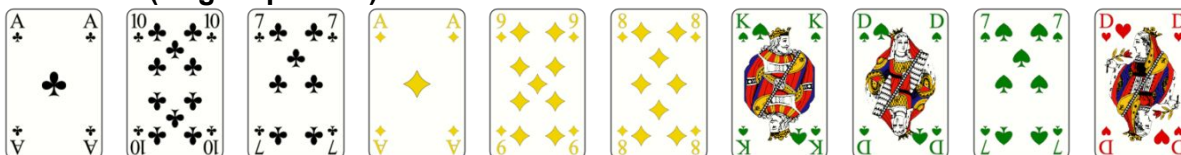
Aber diese Partie zeigt, dass er mit der Information „Pikfreiheit bei Mittelhand“ nicht viel anfangen konnte. Sollte er etwa die Pik-Lusche drücken und dafür ein Karo-Bild oben behalten? Dann hätte er das Spiel verloren...

Beispiel TM 4: Ein heißer Schnitt in Hinterhand

Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Gegenspieler 2)



Hinterhand (Alleinspieler)



Im Skat: Pik-10, Karo-10

Mittelhand hatte sofort gepasst. Vorhand hielt 18 und passte bei 20. Hinterhand spielt nun Kreuz, nachdem sie Pik-10 und Karo-10 gedrückt hat.

1. Herz-7, Herz-Dame, Herz-König (?)

Ein scheinbar ungefährlicher Schnitt. Der Alleinspieler hat bereits 20 Augen im Keller und glaubt jetzt, insgesamt nur 2 Stiche abgeben zu müssen.

2. Pik-Bube, Kreuz-Bube, Kreuz-Ass = - 15

Noch hofft der Alleinspieler, die Gegenpartei Schneider zu spielen, wenn nämlich auf die Karo-Dame nur das Ass und eine Lusche fällt. Aber es kommt ganz anders:

3. Herz-10, Kreuz-10, Herz-Ass = - 31 (- 46)

Gegenspieler 2 hat nun mehrere Optionen. Wenn der Alleinspieler einen 7-Trümpfer hatte, dann führt er jetzt noch eine unbekannte Karte in Pik oder Karo. Dann wäre jetzt ein Trumpfeinschub keine schlechte Wahl. Wenn der Alleinspieler aber einen 6-Trümpfer hatte, dann führt er noch 2 Unbekannte und der Partner hat noch einen Trumpf. Dann wäre ein Trumpfeinschub vielleicht nachteilig, da der Alleinspieler sich billig in Hinterhand bringen und dort eine Option zum Schneiden oder Abwerfen erhalten könnte. Man könnte jetzt auch eine aufklärende Karte spielen, die gleichzeitig eine Drohung für den Alleinspieler enthält:

4. Pik-König... ?

Das könnte aber nachteilig sein, wenn der Alleinspieler keinen Trumpfstich mehr abgäbe und Pik-Ass-Lusche hätte. Dann würde er den König übernehmen und auf seine Pik-Lusche nur 13 Augen abgeben. Bei 4. Pik-Dame... könnte er mit dem gleichen Resultat drunter bleiben. Also spielt der Gegenspieler jetzt Karo, und zwar das Ass. Eine Lusche macht keinen Sinn, wenn man noch 14 Augen braucht. Wenn der Alleinspieler das Ass bedient, wird mindestens ein Bild dazu kommen (er kann ja nicht 10-König-Dame gedrückt haben) und das Spiel ist geschlagen. Wenn der Alleinspieler das Ass sticht, sollte er am Ende einen Pikstich mit mindestens 14 Augen (ein Volles plus König) abgeben, und das Spiel ist ebenfalls platt.

Viele von Ihnen würden an dieser Stelle sowieso instinktiv richtig Karo-Ass ziehen, ohne lange zu überlegen oder die Alternativen zu prüfen. Das ist eben ein guter und naheliegender Zug. Es schadet aber nicht, wenn man nicht nur „automatisch“ den besten Zug findet, sondern auch die Argumente für die eigenen richtigen Entscheidungen kennt.

4. Karo-Ass (!), Karo-Dame, Karo-König = - 18 (- 64)

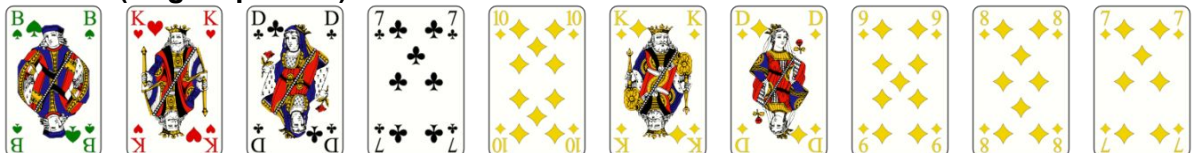
Auch hier war es wichtig, nur diejenigen Varianten zu prüfen, die auch zum Erfolg führen können. Alles andere ist Energieverschwendung.

Sie haben vermutlich den „Fehler“ des Solisten erkannt: Wenn er im ersten Stich nicht schneidet, sondern das Herz-Ass legt, dann gewinnt er bei dieser Verteilung. Allerdings ist sein Kreuzspiel auch dann noch nicht theoretisch sicher: Immerhin könnten bei extremer Verteilung 2 Trumpfstiche und 2 fette Farbstiche weggehen, zu denen der Alleinspieler auch noch 9 Augen beisteuern müsste.

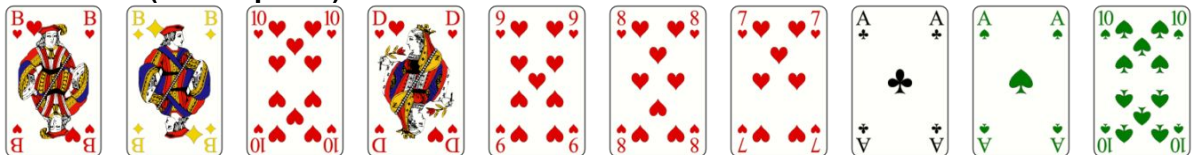
Natürlich haben Sie wieder die spieltechnischen Muster bemerkt: die taktische Reizung durch Vorhand (Passen auf den eigenen Reizwert), die Prüfung eines möglichen Trumpfeinschubs und der - hier erfolglose - Schnittversuch mit dem König.

Beispiel TM 5: Befreiung aus der Zwickmühle?

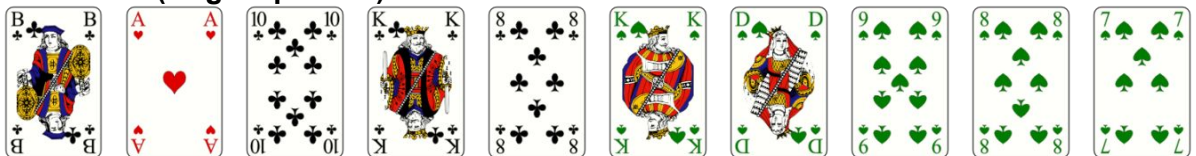
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Alleinspieler)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Im Skat: Karo-Ass, Kreuz-9

Vorhand hielt 18 und passte bei 20. Hinterhand reizte etwas mutig bis 33 und passte dann ebenfalls. Hätte Mittelhand gewusst, dass Karo-Ass und Kreuz-9 im Skat lagen, dann hätte sie ihn wahrscheinlich aufgehoben, um einen Grand zu spielen. So aber spielte sie Herz-Hand.

1. Karo-10, Herz-7, Herz-Ass = - 21

Hinterhand könnte nun eine Übergabe in Kreuz suchen (in Pik ist eine direkte Farbübergabe so gut wie ausgeschlossen), damit Vorhand wieder mit Karo fortsetzen kann. Sie vermutet aber beim Alleinspieler eine eher starke Beikarte (Handspiel!), was eine erfolgreiche Kreuzübergabe nicht gerade wahrscheinlich macht. Also sucht sie die Übergabe durch Abstich und spielt dazu ihre längste Farbe:

2. Pik-König, Herz-König, Pik-Ass (!) = - 19 (- 40)

Ein starker Bluff! Der Alleinspieler täuscht vor, das Ass sei blank gewesen. Er weiß ja, dass er in der Klemme sitzt und dass jetzt wieder Karo mit Überstich droht. Anschließend wird von Gegenspieler 2 wieder Pik kommen, und für diesen Fall hofft der Alleinspieler, dass Gegenspieler 1 sich an den 2. Stich erinnert und mit seinem letzten Trumpf nicht ins Leere stechen will.

3. Karo-König, Herz-8, Kreuz-Bube = - 6 (- 46)

Gegenspieler 2 könnte jetzt geblufft sein und mit Blick auf den zweiten Stich annehmen, dass Pik-10 im Skat liegt. Aber er sieht keine bessere Fortsetzung, denn die einzige Alternative 4. Kreuz... wäre ein Schuss ins Blaue. Also bleibt er bei seinem bisher erfolgreichen Plan:

4. Pik-Dame, Pik-Bube (!), Pik-10 = - 15 (- 61)

Selbstverständlich geht Gegenspieler 1 auf den Plan seines Partners ein und sticht die Dame mit dem Buben, auch deshalb, weil ein normaler Trumpfstich (Herz-Lusche, Pik-Bube, 1 Volles) nicht zum Sieg reichen würde. Der Alleinspieler hat zwar gut geblufft, aber leider ohne Erfolg.

Hätte der Alleinspieler seine Niederlage verhindern können?

1. Karo-10, Karo-Bube (!), Kreuz-Bube = - 14
2. Pik-König, Herz-König, Pik-Ass (!) – der gleiche Bluff = - 19 (- 33)
3. Karo-König, Herz-Bube (!)...

Der Alleinspieler muss den Angriff stoppen, egal wie. Der zweite Pik-Abstich muss verhindert werden. Wenn wider Erwarten Pik-Bube hinter ihm sitzen (warum fiel dann im ersten Stich der Kreuz-Bube?) und Herz-Ass vor ihm lauern würde (warum fiel dann im zweiten Stich der Herz-König?), dann wäre der Nagelversuch eben gescheitert. Aber hier ist das Nageln erfolgreich: Gegenspieler 2 kann den Herz-Buben nicht überstechen.

4. Herz-7, Herz-Ass, Pik-Bube = - 13 (- 46) und der Rest geht an den Alleinspieler.

Der Rettungsversuch wäre zwar nicht aufgegangen, wenn nach dem dritten Stich Pik-Bube und Herz-Ass auf der einen und Kreuz-10 und ein König auf der anderen Hand gewesen wären. Aber um solche Verlustverteilungen sollte sich der Alleinspieler keine Gedanken machen.

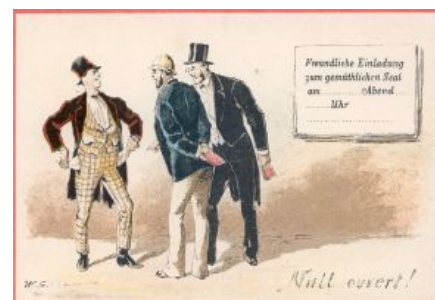
Die Frage in dieser kritischen Situation muss lauten „Wie kann ich jetzt noch gewinnen?“ und nicht „Was mache ich, wenn ich gar nicht mehr gewinnen kann?“.

Die Kernfrage des gesamten Spiels lautet: „Kann der Alleinspieler erkennen, dass er 1. Karo-10... mit einem Buben annageln muss?“.

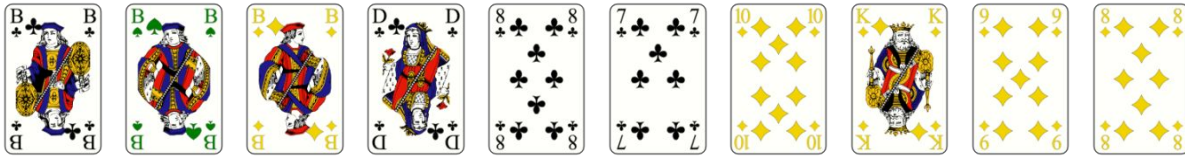
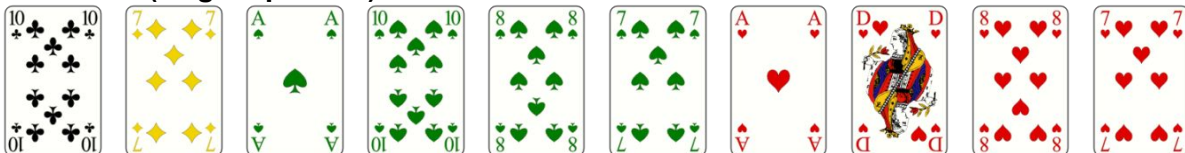
Betrachten wir dazu die Reizung und den Aufschlag: Hinterhand hat Pik gereizt, entweder mit 2 oder einfach Hand. Also stehen dort mindestens 4 Pik, eher 5, und mindestens ein großer Bube. Aber auch Vorhand hat gereizt. Sie hat 18 gehalten und bei 20 gepasst. Das war sicher kein taktisches Passen auf den eigenen Reizwert, denn sie konnte nie und nimmer ein Herzspiel geplant haben. Also war es eher eine Karo-Reizung mit enormer Farblänge, bei der Vorhand keine Angst haben musste, dass noch jemand anders Karo reizt. Aus diesen Fakten „lang Pik hinten, lang Karo vorne“, dem unbekannten Skat, und der Eröffnung 1. Karo-10... muss man die Möglichkeit des Überstichs in Betracht ziehen. Dazu muss nicht einmal Karo-Ass im Skat liegen, ein kleines Karo ginge auch. Es gibt nicht wenige Spieler, die z.B. von Ass-10-König-9-8-7 gegen Mittelhand mit der 10 eröffnen würden. Vorhand könnte sogar 7 Karos, aber keinen Buben führen. Auch dann wäre sie nicht verpflichtet gewesen, mehr als 18 zu reizen.

Wenn man die konkrete Gefahr des Überstichs erkannt hat, könnte man also auf die gute Idee kommen, 1. Karo-10... mit einem Buben anzuheften, um bei Überstich und nachfolgendem Pik-Abstich (mit dem muss man rechnen, und den kann man nicht abwehren) im 3. Stich schließlich die Notbremse mit dem zweiten Buben zu versuchen.

Eine Verschwendung von Trumpfstärke ist es jedenfalls nicht, wenn man auf 1. Karo-10... sofort den Buben legt, auch dann nicht, wenn Hinterhand Karo bedienen müsste. Wenn die Trumpfe 4:0 stehen, gibt man sowieso 4 Trumpfstiche ab. Nur bei Trumpf 2:2 kann es zu diesem hässlichen „Pingpong“ (Überstich – Abstich – Überstich – Abstich) kommen. Gegen Trumpf 3:1 sollte man bei der Karo-Eröffnung eigentlich immer gewinnen, egal wie man sticht. Den Super-GAU 1. Karo-10-Überstich gefolgt von 2. Pik-10-Abstich mit anschließender Ladung auf zwei Trumpfstiche kann man bei dieser Reizung ausschließen. Würde er dennoch eintreffen, wäre die Niederlage sowieso nicht zu verhindern.



Historische Einladungskarten zu einem „Scatabend“, alle signiert mit W.S. (?)

Beispiel TM 6: Zweifarbenspiel mit Gegenwind**Vorhand (Alleinspieler)****Mittelhand (Gegenspieler 1)****Hinterhand (Gegenspieler 2)****Im Skat: Herz-10, Pik-Dame**

Mittelhand wollte einen Null Ouvert spielen. Mit Herz-10 und Pik-Dame im Skat hätte sie sicher gewonnen. Sie kam aber nicht zum Zug, weil Vorhand 46 hielt. Hinterhand griff nicht mehr in die Reizung ein. Vorhand spielte natürlich Kreuz-Hand und eröffnete mit dem Alten:

1. Kreuz-Bube, Kreuz-10, Kreuz-9

Die Erkenntnis aus diesem Stich lautet: Wenn Mittelhand wirklich Null Ouvert gereizt hat, kann sie kaum weitere Kreuzkarten haben. Sie hat auch nicht den Herz-Buben, sonst hätte sie ihn im ersten Stich gezeigt. Also stehen die restlichen Trümpfe bei Gegenspieler 2 in Hinterhand. Es könnten auch Trümpfe im Skat liegen, aber darauf will sich der Alleinspieler nicht verlassen. Deshalb wird das Tempospiel jetzt unterbrochen, um die Karos als Standkarten (Ersatztrumpf) aufzubauen. Dazu muss natürlich das Karo-Ass verdrängt werden. Da das Spiel wegen der einseitigen Trumpfverteilung so gut wie chancenlos ist, wenn auch noch die Karos auf einer Hand stehen, wird auf Karo 2:1 gesetzt. Dabei macht es keinen Sinn, die Karo-Klärung mit dem König zu beginnen, weil die 10 später sowieso als Ersatztrumpf angeboten werden müsste. Nach etwa 2. Karo-König, Karo-7, Karo-Dame... und 3. Karo-9, Pik-Ass, Karo-Ass... hätte die Gegenpartei bereits 22 Augen und könnte später die Karo-10 mit Ladung abstechen. Dann wäre das Spiel für den Alleinspieler kaum noch zu gewinnen, weil die Gegenpartei bei bereits 53 oder 54 Augen noch einen weiteren Stich mit dem Herz-Buben machen würde. Also wird die 10 sofort angeboten:

2. Karo-10 (!), Karo-7, Karo-Ass = - 21

Es ist egal, welche Farbe außer Karo nun kommt, der Alleinspieler sticht alles:

3. Herz-9, Kreuz-Dame, Herz-7
4. Karo-König, Pik-7, Karo-Dame
5. Karo-9, Herz-8, Pik-9
6. Karo-8, Pik-8, Herz-König
7. Kreuz-7, Pik-Ass, Kreuz-Ass = - 22 (- 43)

8. Pik-König, Kreuz-8, Pik-10
 9. Pik-Bube, Herz-Dame, Kreuz-König

und 10. Karo-Bube, Herz-Ass, Herz-Bube = - 15 (- 58)

Der Alleinspieler hat gewonnen und hätte sogar 2 Augen mehr erzielt, wenn er 7. Pik-Bube gespielt hätte (das Spiel ist bereits sicher, und immerhin besteht eine theoretische Schneiderchance, falls 2 Trümpfe im Skat liegen). Allerdings hätte Gegenspieler 2 stärker spielen können. Wenn er vermutet, dass der Alleinspieler neben seinen 6 Trümpfen die Karo-10 zu viert führt, dann muss er die 10 im zweiten Stich laufen lassen:

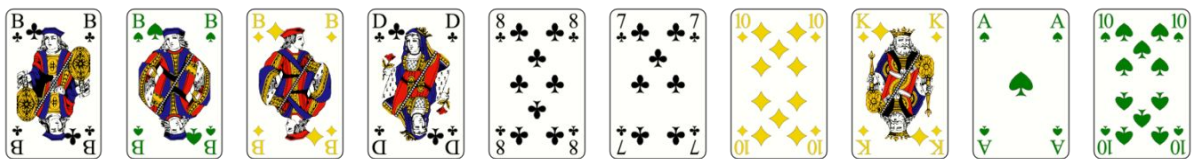
2. Karo-10 (!), Karo-7, Karo-Dame (!!)

Der Alleinspieler wird sich danach natürlich nicht darauf verlassen, dass Karo-Ass im Skat liegen könnte:

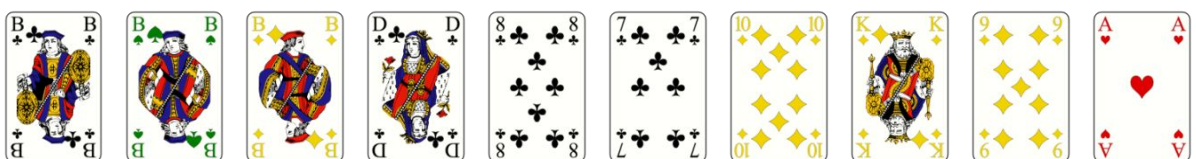
3. Karo-8, Pik-Ass, Karo-Ass = - 22

Und später folgt etwa: Karo-König, Pik-10, Kreuz-Ass = - 25 (- 47) und Karo-9, Herz-Ass, Herz-Bube = - 13 (- 60). Sicher ist, dass Gegenspieler 2 mit Trumpf-Ass und Herz-Bube zwei Stiche macht und dabei den Karo-König des Alleinspielers erobert, was mit der Ladung von Herz-Ass und Pik-10 zum Sieg reicht = 60:60.

Nun stellt sich die Frage, ob und wie Hinterhand die tatsächliche Verteilung mit den 4 Karos bei Vorhand hätte erkennen können. Immerhin möglich wäre z.B. auch dieses Vorhandblatt:



oder dieses:

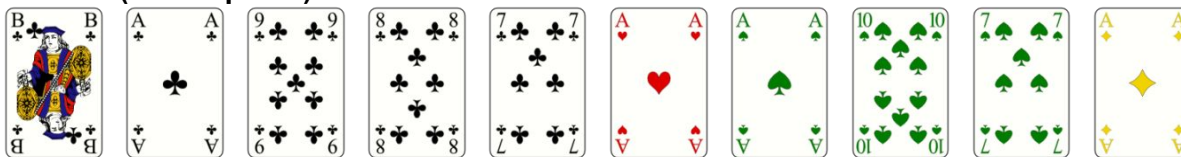
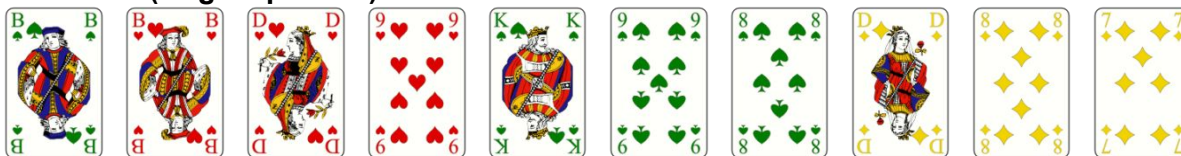
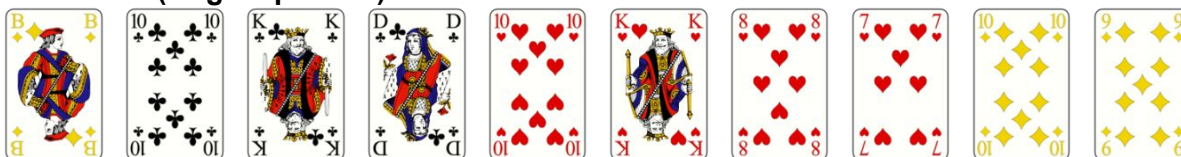


Aber wäre das Spiel für die Gegenpartei dann überhaupt zu gewinnen? Nach

2. Karo-10, Karo-7, Karo-Ass = - 21

würde die Gegenpartei nur noch die beiden Trumpfstiche mit Ass und Bube (13) machen und müsste damit 26 zusätzliche Augen holen. Das ist aber nicht möglich, weil Hinterhand alle Farben doppelt führt und deshalb keine bzw. nicht genügend Augen des Alleinspielers stechen kann. Die Wimmelkarten von Gegenspieler 1 allein reichen ja nicht.

Wenn sich Gegenspieler 2 also nur auf Verteilungen konzentriert, die ihm einen Sieg ermöglichen, dann wird er bald die Variante „4 Karos“ ins Auge fassen und keinen Gedanken daran verschwenden, dass vielleicht zwei Volle im Skat liegen könnten. Man muss das nicht erkennen, aber man kann es erkennen. Und wenn es erkannt ist, sollte die Karo-10 verweigert werden.

Beispiel TM 7: Ein kritisches Endspiel**Vorhand (Alleinspieler)****Mittelhand (Gegenspieler 1)****Hinterhand (Gegenspieler 2)****Gedrückt: Karo-König, Pik-Dame**

Mittelhand und Hinterhand hatten ohne Gebot gepasst, was für Vorhand natürlich eine Bestätigung war, mit ihrem Blatt „unbedingt“ einen Grand zu spielen und nicht etwa ein billiges Kreuzspiel zu versuchen. Sie hatte 7 Augen gedrückt und startete mit dem Alten:

1. Kreuz-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube = 6 (13)
2. Pik-Ass, Pik-8, Herz-7 = 11 (24)

Die erste Überraschung ist perfekt. Gegenspieler 1 hat alle Pik dagegen und wahrscheinlich auch den letzten Buben. Der Alleinspieler wechselt natürlich auf seine zweite lange Farbe, um in Pik die Stärke zu behalten:

3. Kreuz-Ass, Pik-Bube, Kreuz-10 = - 23

Die zweite Überraschung. Gegenspieler 1 hat natürlich den Abwurf der Herz-7 im zweiten Stich registriert und weiß damit, dass er in Herz nichts kaputt machen kann. Wenn sein Partner nämlich eine akut gefährdete Herzkarte hätte, dann hätte er kaum die Herz-7 abgeworfen.

4. Herz-9, Herz-König, Herz-Ass = 15 (39)

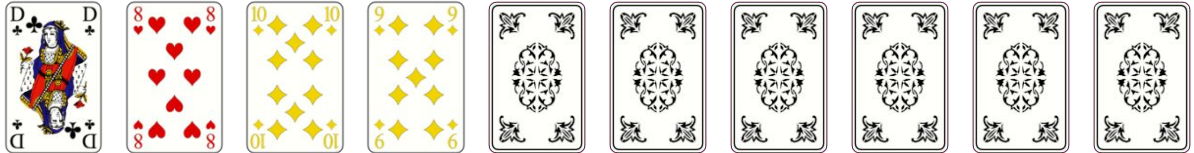
Der Alleinspieler hat noch Pik-10 und Karo-Ass. Es besteht aber die Gefahr, dass er darauf nur Luschen erhält und dann sein Spiel mit 60:60 verliert. Er könnte nun auf gut Glück sein Karo-Ass spielen und hoffen, dass vielleicht die Karo-Dame blank steht. Aber diese Wahrscheinlichkeit ist ihm viel zu gering. Stattdessen versucht er sich an einem Einschub, um danach ein Bild zu fangen oder sich einen Kreuzstich aufzubauen. Er weiß sicher, dass die restlichen Pik-Karten links und die Kreuz-Karten rechts sitzen, und darf darauf vertrauen, dass ihm früher oder später Karo vorgespielt wird:

5. Kreuz-9, Herz-Dame, Kreuz-König = - 7 (- 30)
6. Herz-10, Pik-7, Pik-König = - 14 (- 44)

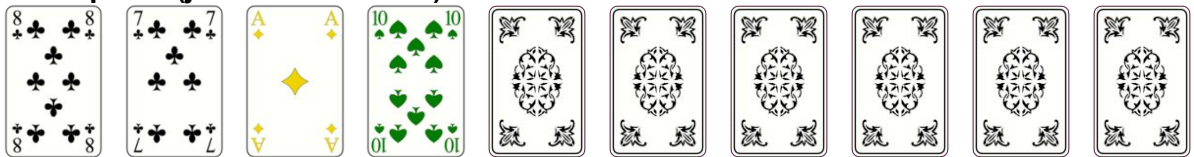
Es ist völlig natürlich, dass Gegenspieler 2 seine starke Herz-10 gespielt hat, schließlich ist sie ungefährdet, weil alle Buben aus dem Spiel sind. Nun sollte er aber innehalten, bevor er seine beiden anderen starken Karten (Kreuz-Dame, Herz-8) zieht. Weniger erfahrene Spieler würden hier ihre Stehkarten durchziehen, was auch naheliegend erscheint, um dann am Ende enttäuscht festzustellen, dass es „leider“ nicht zum Sieg gereicht hat.

Die entscheidende Endspielstellung:

Gegenspieler 2 (jetzt in Vorhand)



Alleinspieler (jetzt in Mittelhand)



Gegenspieler 1 (jetzt in Hinterhand)



Wenn Gegenspieler 2 aufmerksam war, dann weiß er, dass sein Partner nicht die Pik-10 haben kann, sonst hätte er sie im 6. Stich anstelle des Pik-Königs gewimmelt. Also hat der Partner entweder gar kein Volles mehr oder er führt das Karo-Ass. Letzteres ist aber kaum wahrscheinlich, denn sonst hätte er es im 4. Stich bereits gespielt (im Übrigen wäre der Grand des Solisten dann äußerst wagemutig gewesen). Wenn der Partner aber kein Volles mehr hat, dann muss die eigene Karo-10 unbedingt einen Stich machen. Also sollte sie jetzt freigespielt werden, auch mit dem Risiko, dass der Alleinspieler neben der Pik-10 noch Karo-Ass und Karo-König sowie eine Kreuzlusche führt (dann wird die Karo-10 und damit das Spiel sowieso verloren gehen).

Verhängnisvoll für die Gegenpartei wäre jetzt also der Alibizug (der bei Gelegenheitsspielern bisweilen reflexartig kommt, um „den Stich zu sichern“):

7. Herz-8 (?), Kreuz-8, Karo-Dame = - 3 (- 47)

Jetzt erobert der Alleinspieler die Karo-10:

8. Karo-9, Karo-Ass, Karo-7

9. Pik-10... Nun muss Gegenspieler 2 seine Karo-10 opfern, wenn er mit der Kreuz-Dame überhaupt noch einen Stich machen will.

Auch 8. Kreuz-Dame... ändert nichts, weil der Alleinspieler die beiden letzten Stiche macht und dabei die Karo-10 kassiert.

Die Gegenpartei gewinnt aber, wenn Gegenspieler 2 nach dem 6. Stich alle Informationen richtig auswertet und die Karo-9 spielt.

Er muss im Gewinnsinne einfach darauf bauen (Verteilungsvermutung), dass der Alleinspieler das Karo-Ass legen muss, denn wie sollte die Karo-10 sonst noch gerettet werden können?

7. Karo-9, Karo-Ass, Karo-7 = 11 (50)

Der Alleinspieler hat keine Chance mehr. Er kriegt nur noch Pik-10 mit 2 Luschen und verliert. 60:60!

Der Rettungsversuch des Alleinspielers nach dem 4. Stich (er stand zu diesem Zeitpunkt bei 39) hätte auch über einen Pik-Einschub laufen können...

5. Pik-10, Pik-9, Herz-8 = 10 (49)

6. Pik-7, Pik-K, Karo-10 = - 14 (- 37)

...um danach in Hinterhand zu sitzen. Dann hätte er aber in 3 Farben die Hosen unten und könnte auch in Karo nichts mehr steuern:

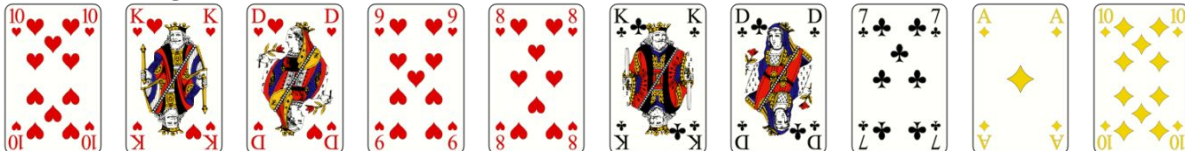
7. Herz-9, Herz-10...

Der Alleinspieler erhält nur noch den letzten Stich mit Karo-Ass und zwei Luschen = 60:60.

Essentiell erscheint mir hier der gute Rettungsversuch des Alleinspielers zu sein: Er weiß oder ahnt, dass sein Spiel auf 60 enden wird, wenn er seine letzten beiden Vollen zieht. Aber er gibt sein Spiel nicht verloren, sondern der Gegenpartei die Gelegenheit, einen Fehler oder sogar mehrere Fehler zu machen. Wenn Gegenspieler 2 nicht sehr aufmerksam ist, wird der Plan des Alleinspielers aufgehen.

Beispiel TM 8: Ein blockierter Einschub

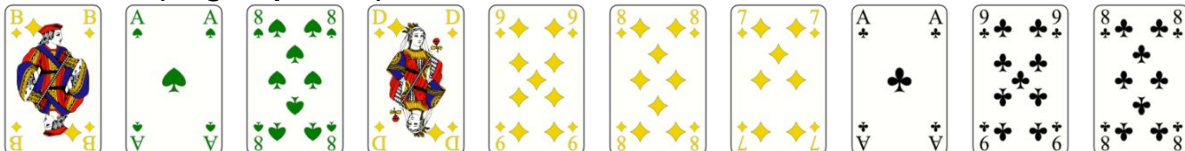
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Alleinspieler)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Im Skat: Kreuz-10, Karo-König

Vorhand hatte 18 gehalten und bei 20 gepasst. Hinterhand hatte zwar einen 5-Trümpfer mit 2 Assen, reizte diesen aber nicht aus, sondern passte nach gebotenen 23.

Sie hatte ihr Blatt – insbesondere auch wegen der doppelten Gegenreizung – als „Blender“ erkannt und wollte sich auf jeden Fall eine Null-Option offenhalten. Nun spielt Mittelhand Grand, nachdem sie Kreuz-10 und Karo-König gedrückt hat.

1. Herz-10, Herz-Ass, Karo-Bube = - 23

Eine Standard-Eröffnung. Vorhand hätte auch mit Karo starten können, aber sie hofft auf einen Herz-Abstich durch ihren Partner. Gegenspieler 2 spielt nun ein Ass und entscheidet sich für die kürzere von zwei Farben:

2. Pik-Ass, Karo-Ass, Pik-9 (!) = - 22 (- 45)

Die Zugabe der 9 ist wohl überlegt. Die einzige Gefahr für den Alleinspieler liegt nämlich darin, dass er die Herz-7 an den Herz-König abgeben muss und Gegenspieler 2 das letzte verbliebene Ass laden kann. Gegenspieler 2 erkennt natürlich die Piklänge des Alleinspielers und weiß, dass er außer Pik und den Buben nur noch eine „faule“ Karte haben kann. Das sollte im Gewinnsinne eine Lusche in Kreuz oder Herz oder der blanke Karo-König (wenig wahrscheinlich) sein.

Nun könnte Gegenspieler 2 auf gut Glück Kreuz-Ass spielen, um die nötigen 15 Augen zu holen. Würde das Ass aber gestochen, wäre das Spiel nicht mehr zu schlagen. Besser wäre es, wenn der Alleinspieler mit seiner vermuteten letzten Schwäche selbst antreten müsste und keine Gelegenheit für einen Abwurf hätte. Also will Gegenspieler 2 den Alleinspieler jetzt in Pik einschieben und auf den letzten Stich warten, für den Kreuz-Ass reserviert werden soll. Aber der Alleinspieler hat diese Taktik vorausgesehen und mit der weitsichtigen Zugabe der Pik-9 im zweiten Stich eine Einschubbremse konstruiert.

3. Pik-8, Herz-8 (?), Pik-7

Gegenspieler 1 hat zwar den Einschubversuch erkannt, sich aber leichtsinnigerweise keine Gedanken über den Sitz der Pik-7 gemacht. Dabei hätte ihm durchaus auffallen müssen, dass der Alleinspieler die Pik-9 zugegeben hatte und Gegenspieler 2 danach nicht „irgendeine Piklusche“, sondern die Pik-8 gespielt hat. Warum hat er nicht die 7 gespielt? Damit wäre die Einschubsituation glasklar gewesen.

4. Karo-Dame, Karo-10, Herz-7 = - 13 (- 58). Der Rest geht an den Alleinspieler.

Wäre Gegenspieler 1 aufmerksam gewesen, dann hätte er 3. Pik-8... mindestens mit einem Bild verstärkt, um die Ablehnung des Pikstiches für den Alleinspieler „teuer“ zu machen:

3. Pik-8, Herz-Dame (!), Pik-7 = - 3 (- 48)

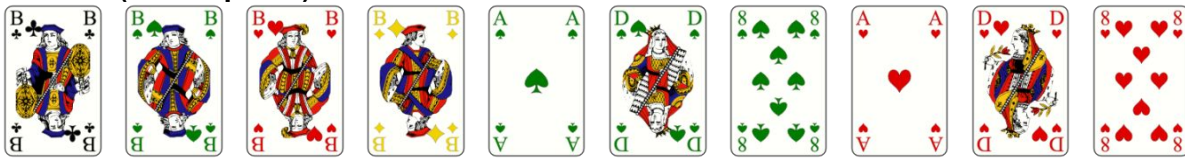
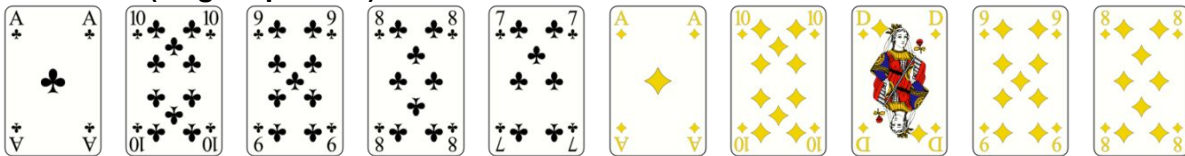
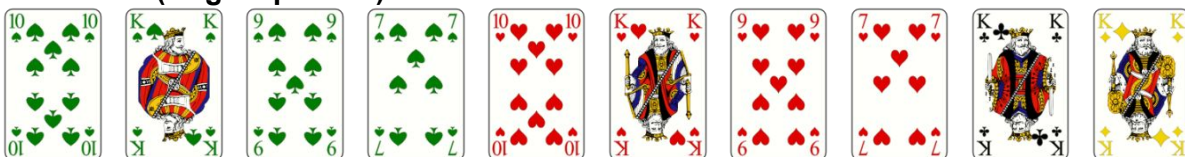
4. Karo-Dame (!), Karo-10, Pik-Bube (der Abstich ist erzwungen)

...und später folgt: Herz-7, Kreuz-Ass, Herz-König = - 15 (- 63)

Direkter ist das unwiderstehliche Opfer:

3. Pik-8, Karo-10 (!), Pik-10 mit dem gleichen finalen Stich:

....Herz-7, Kreuz-Ass, Herz-König = - 15 (- 60).

Beispiel TM 9: Grand mit Gabelaufbau**Vorhand (Alleinspieler)****Mittelhand (Gegenspieler 1)****Hinterhand (Gegenspieler 2)**

Gedrückt: Kreuz-Dame, Karo-7

Mittelhand hatte nur bis 18 gereizt, und Hinterhand hatte auch kein höheres Gebot. Vorhand hatte gut gefunden, Kreuz-Dame und Karo-7 gedrückt und spielt nun Grand. Bereits Anfänger wissen, dass der Bubenbluff mit 1. Karo-Bube... Unfug ist und nur höchst selten dazu führt, dass Mittelhand ein Volles wimmelt. Also startet Vorhand mit einer Farbe:

1. Pik-8, Kreuz-Ass, Pik-10 = - 21

Gegenspieler 2 setzt folgerichtig mit der gewimmelten Farbe fort:

2. Kreuz-König, Karo-Bube, Kreuz-7

Der Alleinspieler will nichts abwerfen, sondern möglichst früh die zweite Farbe klären:

3. Herz-8, Karo-Ass, Herz-10 = - 21 (- 42)

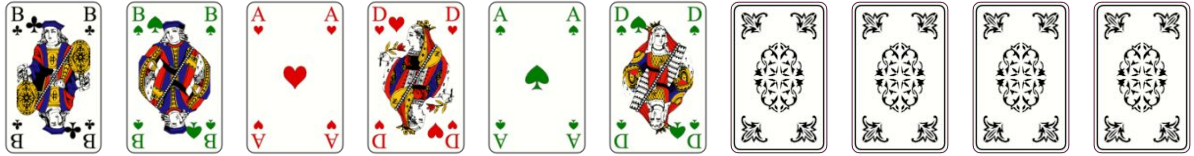
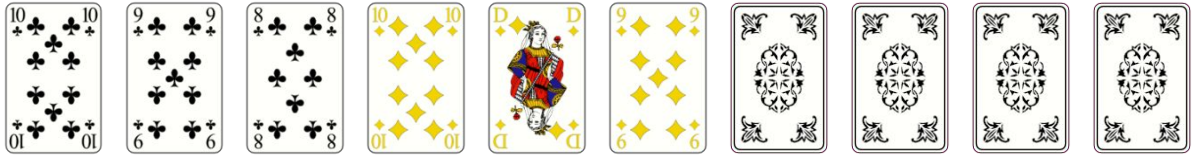
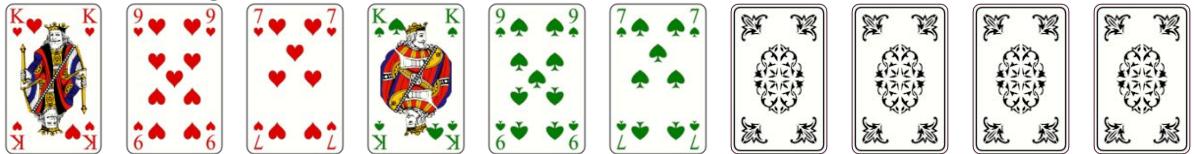
Damit ist für den Alleinspieler fast die gesamte Verteilung geklärt. Gegenspieler 1 hat 5 Kreuz und 5 Karo. Unklar ist nur, wo die Karo-10 sitzt.

4. Karo-König....

Jetzt weiß der Alleinspieler, wo die Karo-10 sitzt, nämlich bei Gegenspieler 1.

4. Karo-König, Herz-Bube, Karo-8

Die Gegenpartei steht bereits bei 42 Augen und es bleibt folgende Restverteilung:

Vorhand (Alleinspieler)**Mittelhand (Gegenspieler 1)****Hinterhand (Gegenspieler 2)**

Auf den ersten Blick sieht das für den Alleinspieler gar nicht gut aus. Er gibt noch zwei Damen ab und die Gegenpartei hat noch viel Material zum Wimmeln. Der aufmerksame Alleinspieler kennt diese Verteilung aber genau, denn er weiß, was er gedrückt hat, und er hat den Spielverlauf verfolgt. Er kann sich deshalb ein präzises taktisches Manöver leisten, durch das er weitsichtig eine Gabel erzwingt und damit der Gegenpartei nur noch einen Stich statt zwei Stiche erlaubt:

5. Kreuz-Bube...
6. Pik-Bube (!)...

Der Alleinspieler hat scheinbar sinnlos seine letzten Trümpfe gespielt. Aber dahinter steckt ein guter Plan: Gegenspieler 2 muss, um sich eine Siegchance zu erhalten, eine Herz-Lusche und eine Pik-Lusche absetzen, so dass er anschließend noch die beiden einfach bestellten Könige hat.

Der Alleinspieler spielt nun ein beliebiges Ass und die zugehörige Dame sofort hinterher:

7. Pik-Ass...
8. Pik-Dame, Karo-10, Pik-König = - 17 (- 59)

Unabhängig davon, welche Karte Gegenspieler 2 nun spielt, der Alleinspieler macht die letzten beiden Stiche. Bei 9. Herz-9... legt der Alleinspieler die Herz-Dame, bei 9. Herz-König... übernimmt er natürlich mit dem Herz-Ass.

Sie haben erkannt, dass der Alleinspieler im 5. Stich auch zuerst Pik-Ass (Herz-Ass) und danach die beiden Buben ziehen könnte, das Ergebnis bliebe gleich: Er spielt im 8. Stich die Pik-Dame... (Herz-Dame). Die Bubenzüge sind indes unverzichtbar, weil sie den Gegenspieler 2 nötigen, sein Blatt zu reduzieren. Nach etwa

5. Pik-Ass, ..., Pik-7
6. Pik-Dame (?), Karo-10, Pik-König = - 17 (- 59)

könnte Gegenspieler 2 mit der letzten Pik-Lusche

7. Pik-9... den Sieg für die Gegenpartei erzwingen.

Nun könnte man zu dem Ergebnis kommen, dass der Grand bei dieser Verteilung unverlierbar sei. Aber das ist er nicht. Die Gegenpartei hat eine Möglichkeit, das Spiel zu schlagen:

1. Pik-8, Kreuz-Ass, Pik-9 (!) = - 11

Der Schnitt mit der 9 erscheint ungewöhnlich, aber er hat entscheidende Folgen:

2. Pik-König...

Was will der Alleinspieler mit dem König anfangen?

2. Pik-König, Pik-Dame, Karo-Ass = - 18 (- 29)
3. Pik-7, Pik-Ass...

und der Alleinspieler ist wieder am Zuge. Er muss mit Herz antreten, Bubenzüge nützen hier nichts:

4. Herz-8, Kreuz-10, Herz-10 = - 20 (- 49)
5. Pik-10 (!)... und der Alleinspieler ist erledigt.

Oder:

2. Pik-König, Pik-Ass, Kreuz-7

Der Alleinspieler kann fortsetzen wie er will, er kann weder den fetten Pikstich der Gegenpartei verhindern noch in Herz eine Gabel aufbauen. Wenn er z.B. alle Buben herunterspielt, hält Gegenspieler 2 natürlich Kreuz-König nebst Herz-10-König und Pik-10 fest, und der Alleinspieler bleibt chancenlos.

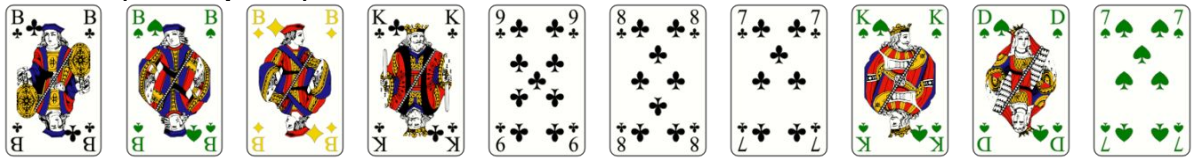
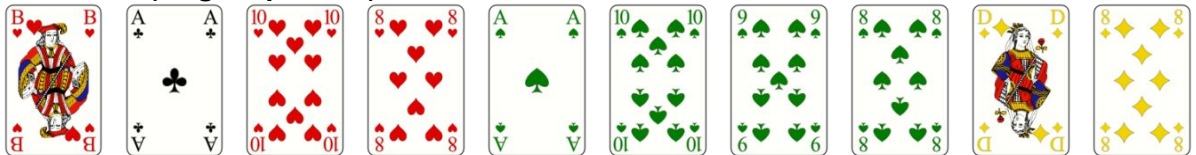
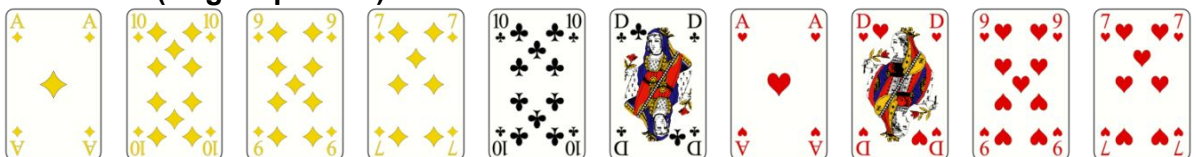
Auf den ersten Blick könnte man meinen, dass Gegenspieler 2 schon eine mutige und fast visionäre Weitsicht haben muss, um den später drohenden Gabelaufbau zu erkennen bzw. zu erahnen und diesen bereits im ersten Stich (durch den Schnitt mit der 9) zu verhindern.

Nun stellen Sie sich aber vor, Karo-7 und Karo-8 wären in unserem Beispiel vertauscht. Dann wäre eben die Karo-8 im Skat, und Mittelhand hätte einen sicheren Null Ouvert Hand, den sie natürlich auch gereizt hätte. Würde Hinterhand (Gegenspieler 2) bei dieser Reizung mit Blick auf das eigene Blatt (zwei längere Farben jeweils mit der 7 und der 9) und bei dem Auftakt

1. Pik-8, Kreuz-Ass...

nicht vermuten dürfen, dass der Partner bei gereizten 59 ein Zweifarbenblatt in Kreuz und Karo haben könnte, ja haben müsste? Müsste Gegenspieler 2 dann nicht von alleine darauf kommen können, dass der Grandspieler neben seinen Buben möglicherweise nur Pik und Herz führt? Würde man in diesem Fall von einem starken Spieler nicht erwarten dürfen, dass er einen Gewinnplan entwickelt, der

1. Pik-8, Kreuz-Ass, Pik-9 (!) beinhaltet?

Beispiel TM 10: Ein früh erkannter Siebentrümpfer**Vorhand (Alleinspieler)****Mittelhand (Gegenspieler 1)****Hinterhand (Gegenspieler 2)**

Gedrückt: Herz-König, Karo-König

Mittelhand hatte nur bis 18 gereizt und dann gepasst. Hinterhand hatte gar kein Gebot. Vorhand konnte mit den beiden Königen aus dem Skat nichts anfangen. Sie drückte sie wieder und spielte Kreuz:

1. Pik-Bube, Kreuz-Ass, Kreuz-Dame
Hier zeigt Gegenspieler 1 natürlich nicht seinen Herz-Buben, denn immerhin besteht die Chance, dass Hinterhand den Kreuz-Buben führt.
2. Kreuz-Bube, Herz-Bube, Kreuz-10
3. Pik-7 (!?)...

Warum spielt der Alleinspieler hier die Pik-7 und nicht die Dame? Antwort: Er weiß, dass er sicher gewinnt, wenn die Pik nicht 4:0 stehen. Dann kann er die Lusche ebenso gut spielen wie die Dame oder den König. Wenn sie aber 4:0 stehen und der pikfreie Gegenspieler 32 Augen zum Laden hat, könnte das Spiel mit diesen 3 abzugebenden Pikstichen leicht mit 60:60 verloren werden. Für diesen „Worst Case“ ist die Piklusche ein aussichtsreicher Bluff: Wird sich der pikführende Gegenspieler nicht fragen, ob ein Spieler, der König-Dame-Lusche hat, jetzt nicht eher die Dame ziehen würde? Müsste er beim Blick auf die Pik-7 nicht vermuten, dass der Alleinspieler die Pikbilder gedrückt bzw. die Piklusche sowieso blank gehabt haben könnte?

Nun sitzen tatsächlich alle Pik beim Gegenspieler 1. Dieser weiß nach den ersten beiden Stichen, dass der Alleinspieler einen 7-Trümpfer spielt. Die beiden Trumpfstiche sind in dieser Beziehung eindeutig. Er weiß zwar nicht, was der Alleinspieler gedrückt hat, kann aber die Gewinnchancen für verschiedene Drückungen prüfen. Immerhin ist sicher, dass der Alleinspieler 3 Farbkarten haben muss: Wenn es die 3 Pik sind, gewinnt jetzt das Schneiden mit der 9 gefolgt von 4. Pik-Ass... 5. Pik-10..., sofern Gegenspieler 2 neben Karo-Ass und Herz-Ass (die muss er dann ja haben!) noch die Karo-10 führt, d.h. der Alleinspieler darf die 10 nicht gedrückt haben.

Wenn der Alleinspieler aber Pik gedrückt hat und/oder eine Pikkarte bei Gegenspieler 2 steht, ist dann das Spiel überhaupt zu gewinnen? In Herz wäre ein fetter 21-Augen-Stich möglich, in Karo aber nicht. Das Spiel ist also nicht zu schlagen, wenn der Alleinspieler jetzt noch zwei rote Luschen (Herz und/oder Karo) auf der Hand hat. Hätte der Alleinspieler den Pik-König gedrückt und Pik-Dame mit einer Herzlusche auf der Hand, gewänne die Übernahme 3. Pik-7, Pik-Ass, Karo-Ass = 22 gefolgt von 4. Pik-10, Karo-10 (oder Karo-König), Pik-Dame und 5. Herz-10 (!), Herz-Ass, Herz-Lusche. Hätte der Alleinspieler aber neben der Pik-Dame noch eine Karolusche, wäre nichts zu machen, weil ein fetter Karostich ausgeschlossen ist.

Nun liegt es im Wesen des Skatspiels, dass man sich für einen Weg entscheiden muss, ohne sicher zu wissen, ob es der richtige ist:

Wenn der Gegenspieler 1 sich hier entschließt, das Ass zu legen – also nicht zu schneiden –, dann setzt er auf den Kartenstand „Pik-Dame und Herz-Lusche beim Alleinspieler“. Wenn er die 9 legt, baut er darauf, dass der Alleinspieler jetzt noch Pik-König und Pik-Dame führt. Beide Varianten sind spielbar, denn sie haben einen konkreten und vor allem plausiblen Plan.

Kommen wir zurück zur fragwürdigen Fortsetzung 3. Pik-7...

Was wäre, wenn der Alleinspieler hier 3. Pik-Dame... spielen würde?

3. Pik-Dame, Pik-Ass, Karo-Ass = - 25

Jetzt müsste Gegenspieler 1 schon eher annehmen, dass der Alleinspieler noch zwei Pik-Karten hat, denn dann macht das Angebot der Dame einen erkennbaren Sinn. Nun wird – was beim Spiel gegen den König zu dritt eine klassische Technik ist – eine Drohung aufgebaut, die den Alleinspieler zum Stechen zwingen soll. Bei dieser Drohung opfert üblicherweise der Spieler, der die 3 Farbstiche machen will, eine 10, um einen Abwurf zu verhindern:

4. Herz-10, Herz-Dame (oder Herz-Lusche)...

Die Drohung steht! Gegenspieler 2 darf selbstverständlich nicht mit dem Ass mitnehmen, wenn er den Plan erkannt hat. Falls der Alleinspieler Pik-7 abwirft, folgt 5. Pik-10, Herz-Ass, Pik-König mit Gewinn für die Gegenpartei. Wenn der Alleinspieler sticht, gibt es später die beiden geplanten Pikstiche und die Partie endet 60:60 (immer vorausgesetzt, der Alleinspieler hat nicht die Karo-10 gedrückt).

Sie werden selbst beurteilen, ob Sie aus Sicht des Alleinspielers das direkte 3. Pik-Dame... oder das riskante 3. Pik-7... bevorzugen, oder ob Sie sogar 3. Pik-König... spielen würden. Es gibt keine objektiv beste Lösung. Allerdings sollte man berücksichtigen, dass 3. Pik-7... fast schon ein Eigentor wäre, wenn die 4 Pikkarten beim Gegenspieler 2 in Hinterhand sitzen würden. Wichtig ist, dass man die Chancen und Risiken der Varianten kennt. Sie sind übrigens alle erfolgreich, wenn kein Gegenspieler pikfrei ist.

Das sollte für den unerfahrenen Alleinspieler auch Grund genug sein, in dieser Situation keinen Spaßbluff wie etwa 3. Kreuz-7... zu versuchen. Darauf fällt kein halbwegs geübter Spieler rein, weil die Trumpfsituation eindeutig geklärt ist. Wenn eine Piklusche irgendwo blank steht, wird sie garantiert jetzt wegfliegen, und der Bluff wird nach hinten losgehen.

Ich würde die Entscheidung „Dame oder Lusche“ auch davon abhängig machen, wer was gereizt hat und wie gut ich meine Mitspieler taktisch einschätzen kann.

Die Angriffstechniken gegen den König zu dritt sind in aller Regel auch gegen die 10 zu dritt anwendbar. Es spielt schließlich technisch keine Rolle, ob man mit Ass-König-9-7 die Kombination 10-Dame-8 oder mit Ass-10-9-8 die Kombi König-Dame-7 herauszuschneiden will: Es sollen immer 3 Stiche mit 28 Augen werden, in die der andere Gegenspieler die zum Sieg noch fehlenden Augen wimmelt. Oft ist es nötig, nach dem ersten Stich der Sequenz eine Drohung aufzubauen, damit der Alleinspieler keine Karte seiner schwachen Farbe abwerfen kann.

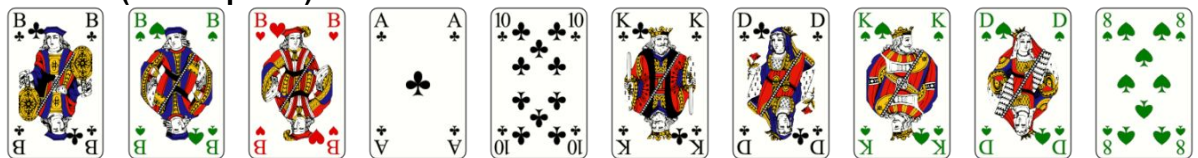
Da der einfache Angriff gegen den König zu dritt bzw. gegen die 10 zu dritt bereits den meisten Skatanfängern bekannt und zudem recht einfach zu führen ist, haben erfahrene Spieler eine Abneigung gegen die Kombinationen König-9-8 oder 10-Dame-7. Sie machen das Blatt zwar optisch „schön!“, wenn man sonst keine Farbschwächen hat, sind aber nicht viel wert und leicht zu lesen. Es ist manchmal eine gute Idee, die höchste Zählkarte der 3er-Kombi zu drücken und stattdessen eine Lusche einer anderen Farbe im Blatt zu halten.

Sie werden in den beiden nachfolgenden Beispielen ebenfalls den König zu dritt vorfinden, aber in anderen Strukturen und mit z.T. überraschenden Wendungen. Ich wollte die Schwäche „König zu dritt“ ganz bewusst in drei verschiedenen Varianten zeigen, damit deutlich wird, dass Gewinnpläne nicht strukturabhängig sind („gegen den König zu dritt spielt man immer so“), sondern von den konkreten Umständen der einzelnen Partie getragen werden müssen. Manchmal sind es nur winzige Kleinigkeiten, die den Unterschied machen und einen anderen Plan erfordern.

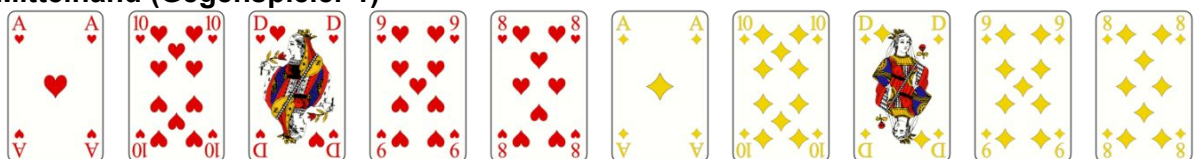
Eine Partie mit wirklich außergewöhnlichen Wendungen ergibt sich aus folgender Verteilung:

Beispiel TM 11: Ein ganz besonderer Grand in Vorhand

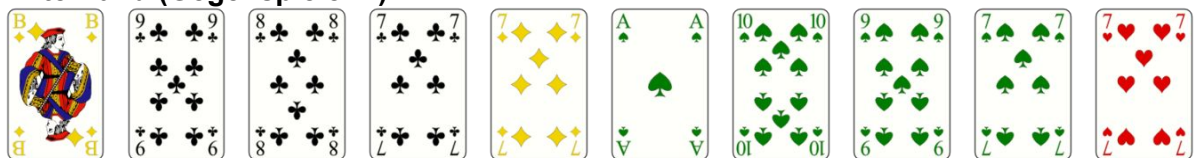
Vorhand (Alleinspieler)



Mittelhand (Gegenspieler 1)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Im Skat: Herz-König, Karo-König

Mittelhand hatte nach gereizten 20 gepasst. Hinterhand ging noch bis 46, ehe sie ausstieg. Vorhand spielt nach Drücken der roten Könige einen Grand.

Man erkennt sofort das Motiv „König zu dritt“ und die Drohung, dass Gegenspieler 2 alle Gegenkarten der gefährlichen Farbe und Gegenspieler 1 zwei Asse und zwei Zehnen führt.

Steht also der Alleinspieler auf verlorenem Posten? Er wird selbstverständlich alle Rückspielkarten rausnehmen, ehe er in Pik antritt.

Also seien die 4 ersten Züge vorgegeben, denn es gibt hier tatsächlich keinen objektiv besseren Vortrag (von gewissen Bluff-Chancen mal abgesehen, die hier aber keine Rolle spielen sollen):

1. Kreuz-Bube...
2. Kreuz-Ass...
3. Kreuz-10...
4. Kreuz-König...

Nun folgt

5. Pik-Dame, Karo-Ass, Pik-Ass = - 25

... und Gegenspieler 2 muss nun Karo-7 oder Herz-7 spielen, weil er Pik nicht anfassen darf, wenn er auf den König zu dritt vertraut. Wenn Gegenspieler 1 noch eine Karte dieser roten Farbe führt, gewinnt der Alleinspieler mit dem Abwurf seiner Pik-Lusche, z.B.

6. Herz-7, Pik-8, Herz-Ass = - 11 (- 36).

Die Gegenspieler müssten jetzt schon zwei Volle (Herz-10 und Karo-10) anbieten, um den Abwurf des Pik-Königs zu verhindern. Wenn sie das aber tun könnten und tun würden, würde der Alleinspieler stechen und gewinnen, denn für den finalen Stich mit Pik-10 und Pik-König stünde kein Volles mehr zur Verfügung.

Wenn der Alleinspieler einen schwächeren Vortrag wählt, etwa zu früh die Pik-Dame spielt, verliert er, weil er nach dem ersten Pik-Stich sofort in Kreuz eingeschoben werden kann und dann erneut in Pik antreten muss.

Es sieht also gut aus für den Alleinspieler, oder?

Wenn Gegenspieler 1 so weitsichtig ist, in den ersten 4 Stichen 4 Karten einer Farbe abzutragen und sich damit ein Ass blank zu stellen, hat der Alleinspieler ein Problem:

1. Kreuz-Bube, Karo-8, Karo-Bube
2. Kreuz-Ass, Karo-9, Kreuz-7
3. Kreuz-10, Karo-Dame, Kreuz-8
4. Kreuz-König, Karo-10 (!), Kreuz-9
5. Pik-Dame, Karo-Ass (!), Pik-Ass = - 25
6. Karo-7 (!)...

Wirft der Alleinspieler jetzt Pik-8 weg, geschieht...

6. Karo-7, Pik-8, Herz-Ass = - 11 (- 36)
7. Pik-10, Pik-König, Herz-10 = - 24 (- 60)

Wenn er die Karo-7 sticht, gibt er die beiden Pikstiche ab und verliert ebenfalls mit 60:60.

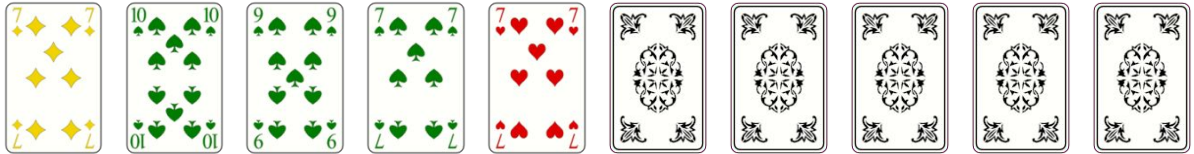
Also gewinnt die Gegenpartei bei allseits bestem Spiel, oder?

Man müsste die Frage mit Ja beantworten, wenn man von der vordergründigen Gewinnplanung ausgehen würde, die da lautet: „Der Alleinspieler gibt maximal 3 Pikstiche ab...“

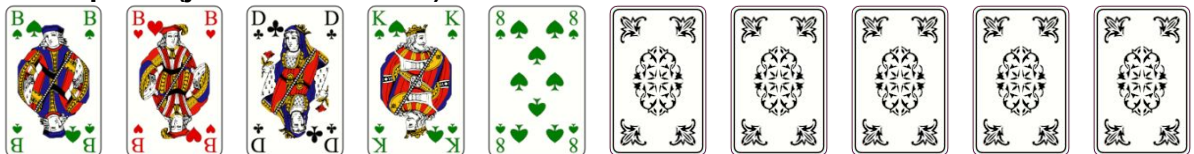
Jetzt werden wir aber sehen, wie der Alleinspieler diese scheinbar aussichtslose Partie mit einem genialen Opfer retten kann und in dieser Siegvariante unter Umständen sogar 4 Stiche abgibt – aber das Spiel gewinnt!

Die Schlüssel-Stellung:

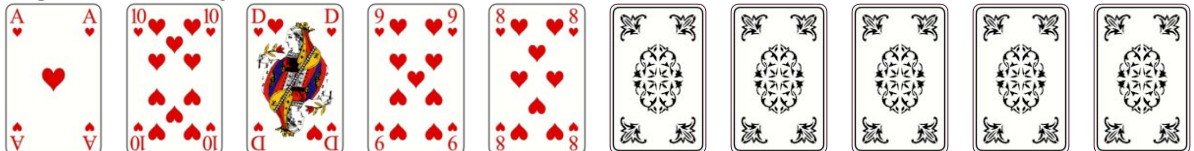
Gegenspieler 2 (jetzt in Vorhand), die Gegenpartei hat bisher 25 Augen



Alleinspieler (jetzt in Mittelhand)



Gegenspieler 1 (jetzt in Hinterhand)



6. Karo-7, Kreuz-Dame (!!)...

Ein scheinbar widersinniger Zug, weil der Alleinspieler hier eine stehende Karte opfert, die immer einen Stich machen würde.

6. Karo-7, Kreuz-Dame, Herz-Ass = - 14 (- 39)

Gegenspieler 2 spielt danach natürlich nicht die Pik-10, weil er damit nur die Pik-8 und die Herz-10 (- 20) holen könnte, was zum Sieg nicht reicht (- 59).

7. Herz-7, Pik-8, Herz-10 = - 10 (- 49)...

... und der Alleinspieler sitzt hinten, wo er in aller Ruhe auf Pik-10 warten kann, die er immer erobert. Andere Volle sind nicht mehr im Spiel, z.B.

8. Herz-Dame, Pik-7, Pik-König = - 7 (- 56) ... und der Rest geht an den Alleinspieler.

In dieser Abwicklung hat der Alleinspieler also sogar 4 statt 3 Stiche abgegeben und trotzdem (oder gerade deswegen) gewonnen.

Jetzt dürfen Sie mich darauf hinweisen, dass der Alleinspieler aber verloren hätte, wenn Gegenspieler 2 die Herz-8 und Gegenspieler 1 die Herz-7 gehabt hätte.

Das stimmt zwar, aber mit dieser Verteilung befasst sich der Alleinspieler nicht, weil er sie nicht gewinnen kann. Er weiß beim Ausspiel der Karo-7 zum 6. Stich: Hinterhand hat von ihrem geplanten Null Ouvert schon 9 Karten gelegt bzw. „offenbart“, nämlich Pik-Ass-10-9-7, Kreuz-9-8-7 und Karo-Bube-7. Jetzt kann man spekulieren, ob sie dazu Herz-7 oder Herz-8 oder Herz-9 führt.

Der Alleinspieler weiß, dass er nur dann gewinnen kann, wenn Gegenspieler 1 den folgenden Herzstich übernimmt. Also spielt er so, als wäre es eine Tatsache.

Fazit: Der Alleinspieler hat eine starke Dame geopfert, um einen schwachen König zu schützen. Dieses eine Auge ist entscheidend! Viele Skatspieler werden am Spieltisch eine solche Variante gar nicht erst prüfen, weil sie abwegig erscheint (ich verschenke doch keinen sicheren Stich). Die meisten Skatfreunde, denen ich das Problem geschildert habe, haben es auch in der Analyse mit offenen Karten nicht sofort lösen können. Das liegt daran, dass man sich von üblichen Spielgewohnheiten und eingefahrenen Abläufen nicht so leicht befreien kann. Man fixiert die erkannte Gefahr und starrt auf den König zu dritt wie das Kaninchen auf die Schlange.

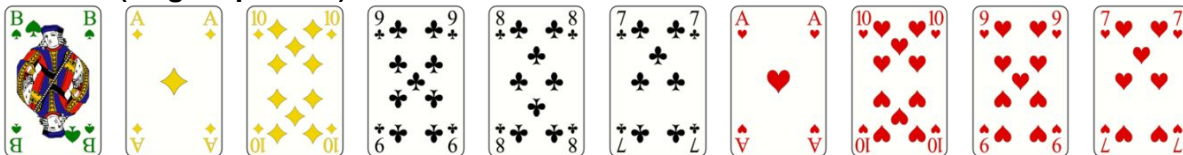
In dieser Partie haben wir neben dem Schneiden einen Stichverzicht (Augenopfer) erlebt. Der Alleinspieler hatte den guten Plan, vor der Enthüllung seiner Pikschwäche alle drohenden taktischen Einschübe zu unterbinden, indem er zuerst den Buben und danach 3-mal Kreuz von oben gespielt hat. Diese Maßnahme ist (nicht nur) dann zu empfehlen, wenn man die Trumpfdominanz hat und sich eine Abwurfoption aufbauen will. Sie war hier Voraussetzung für das später folgende Stichopfer.

Am Rande sei erwähnt, dass es nicht egal ist, welche Kreuzkarten der Alleinspieler in den ersten Stichen zieht. Es müssen unbedingt Ass, 10 und König sein, die Dame darf nicht gespielt werden! Sie wissen natürlich warum...

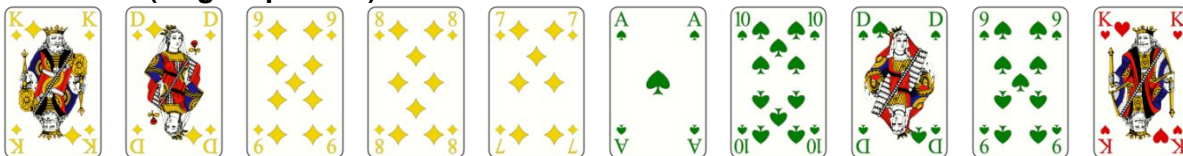
Beispiel TM 12: Grand Hand in Hinterhand

Dieses Hinterhand-Blatt gleicht dem Vorhand-Blatt aus dem letzten Beispiel. Auch in dieser Partie steht ein König des Alleinspielers zu dritt. Allerdings erfolgt der Angriff der Gegenpartei hier mit anderen Methoden, und er geht in eine andere Richtung.

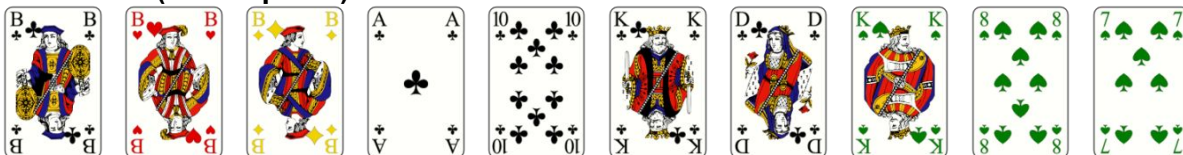
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Gegenspieler 2)



Hinterhand (Alleinspieler)



Im Skat: Herz-Dame, Herz-8

Mittelhand hatte ohne Gebot gepasst. Vorhand hält 23 und geht bei 24 weg. Mehr als ein einfaches Kreuz hätte sie sowieso nicht gereizt. Sie passt also auf ihren eigenen Reizwert. Hinterhand fühlt sich stark genug, mit ihrem Blatt Grand Hand zu spielen. Vorhand eröffnet völlig „normal“ mit...

1. Karo-Ass, Karo-Dame, Karo-Bube

Man kann geteilter Meinung darüber sein, ob Mittelhand das Ass mit der Dame verstärken musste, aber sie hat es nun mal getan. Es wird der Gegenpartei nicht schaden.

Hinterhand sieht sich bereits als sicherer Sieger. Sie hat zwar noch den gefährdeten König zu dritt, aber durch den Ass-Abstich verbleiben der Gegenpartei nur noch 1 Ass und 2 Zehnen (31) zum Wimmeln, was mit den 28 Augen in Pik nur 59 ergibt. Was soll da noch passieren?

2. Kreuz-Bube, Pik-Bube, Karo-7

Der Bubenabzug erscheint logisch und zwingend. Nun könnte man als Nächstes die Kreuzkarten spielen, aber dann würde es vielleicht einen Pikabwurf geben. Der Alleinspieler kennt ja die Pikverteilung nicht. Also sollte Pik sofort geklärt werden, zumal die Gegenpartei mit den 3 Pikstichen nicht gewinnen kann. Außerdem bestehen noch Schneiderchancen.

3. Pik-7, Karo-10, Pik-Ass (!) = - 21

Gegenspieler 2 vermutet zwar den Pik-König zu dritt, aber auch er hat erkannt, dass diese 3 Pikstiche nur 59 Augen bringen können, weil im ersten Stich bereits ein Ass gestochen wurde. Also nimmt er den Stich nicht mit der Dame, sondern mit dem Ass. Der Angriff gilt jetzt weniger dem König zu dritt als vielmehr dem letzten Buben! Wenn es gelingt, diesen zu vertreiben, dann kann Gegenspieler 2 am Ende seinen Herz-König retten.

4. Karo-König...

Gegenspieler 2 weiß ja, dass Gegenspieler 1 kein Karo mehr haben kann, und setzt den Alleinspieler gewaltig unter Druck. An dieser Stelle wird deutlich, dass es eine gute Idee von Gegenspieler 1 war, die blank gewordene Karo-10 zu wimmeln, und nicht etwa das längere Herz-Ass.

4. Karo-König, Herz-Bube.... ?

... und die Gegenpartei macht die letzten beiden Stiche, nachdem der Alleinspieler seine Kreuzflöte gespielt hat. Dabei wirft Gegenspieler 2 natürlich die Pik-Dame weg und hält den Herz-König neben der Pik-10 bis zum Schluss. Dann muss der Alleinspieler Pik-König und Pik-8 abgeben, und die Gegenpartei kriegt dazu Pik-10, Herz-König sowie Herz-Ass und Herz-10 = - 39 (- 60).

Gegenspieler 2 wirft also eine starke Dame weg (die würde ja einen Stich machen), um seinen Herz-König zu retten. Dieses Auge ist entscheidend.

Was würde bei einem Abwurf geschehen?

4. Karo-König, Pik-8, Herz-Ass = - 15 (- 36)

5. Pik-10, Pik-König, Herz-10 = - 24 (- 60).

Methodisch völlig richtig war die Erstellung des Gewinnplans der Gegenpartei, der ja erst während des zweiten Stichs konkrete Formen annahm. Gegenspieler 2 ärgert sich nicht etwa „Warum hat mein Mann bloß mit dem Karo-Ass begonnen? Hätte er die 10 gespielt, dann könnten wir mit 3 Pikstichen 60 Augen erreichen, aber jetzt werden wir leider nur 59 Augen kriegen...“, sondern sucht sofort eine gewinnorientierte Alternative: „Wie können wir jetzt noch 60 Augen erreichen?“.

Man sollte zwar immer nach dieser Methode arbeiten, aber das ist nicht immer einfach. Der Zeitdruck am Spieltisch lässt oft keine umfangreichen Analysen zu. Und manchmal meint man auch, es gäbe keine Alternative, weil man diese oder jene Situation „schon hundertmal“ gespielt hat.

Am Rande sei erwähnt, dass der Alleinspieler auch durch einen Abwurf im ersten Stich nicht hätte zwingend gewinnen können: Nach 1. Karo-Ass, Karo-D, Pik-8 (?) = - 14 gibt es mehrere Fortsetzungen, die der Gegenpartei den Sieg bringen.

Diese Partie tangiert auch die Grundsatzfrage „Soll man ohne Not ein Handspiel riskieren?“. Es gibt einige Karten, die diesen starken Grand sicher, und viele Karten, die ihn noch stärker machen würden. Andererseits gibt es nicht viele Verteilungen, gegen die man den Grand Hand verlieren kann. Hätte der Alleinspieler hier Herz-Dame und Herz-8 aufgenommen, dann hätte er den Skat zwar wieder zurücklegen, aber auch die durchaus vernünftige Drückalternative „Pik-König und Herz-Dame“ wählen können.

Dieser Bierdeckel aus dem Saarland zeugt von den „guten alten Zeiten“...



Es gibt heute kaum noch Skatturniere mit vergleichbaren Preisen. 16.200.- DM (damaliger Kaufpreis Wert eines BMW 320) waren im Jahre 1976 ein kleines Vermögen. Netter Aspekt am Rande: Das „Farbfernsehgerät im Wert von 2.500.- DM“ war zu dieser Zeit noch ein absoluter Luxusgegenstand.

Das Anzeigen der Gegenfarbe

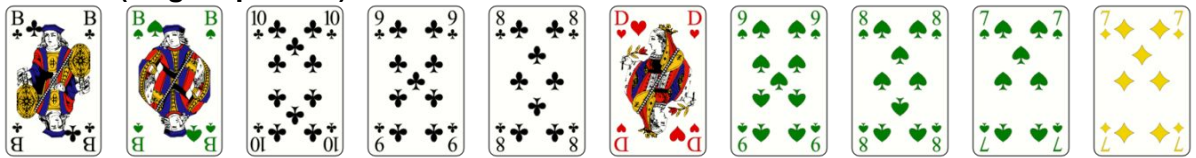
Ich habe dieses Thema von den allgemeinen Techniken und Taktiken getrennt, weil es besonderer Erläuterungen und kritischer Betrachtungen bedarf. Hier handelt es sich um ein taktisches Mittel, das fortgeschrittene Skatspieler einsetzen, um dem Partner beim Gegenspiel auf ganz legale Weise eine starke Farbe (in aller Regel eine Farbe, in der er ein Ass führt) anzuzeigen. Besonders Grandspiele können damit in Gefahr gebracht werden.

Die üblichen Gegenfarbenpaare lauten Kreuz-Pik und Herz-Karo. Durch Zugabe einer Kreuzkarte zeigt man also eine starke Pikfarbe an, durch Zugabe einer Karokarte signalisiert man eine Herzstärke usw. Das setzt natürlich voraus, dass man die freie Farbwahl hat und nicht etwa Trumpf oder eine Farbe bedienen muss. Insofern hat diese Methode eigentlich nur bei Grandspielen Bedeutung, und auch dort nur bei den Bubenzügen zu Anfang des Spiels (im Endspiel sollten die Farben geklärt sein, dann braucht man keine Gegenfarbe mehr zu zeigen).

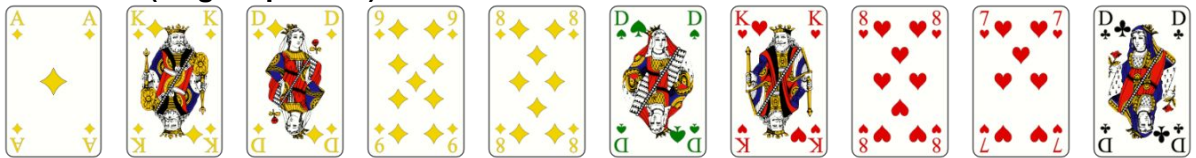
Dazu ein Beispiel:

Mittelhand passt ohne Gebot. Als Hinterhand 18 bietet, passt auch Vorhand. Hinterhand drückt Karo-10 und Kreuz-König und spielt Grand. Was sollte da bei „passe-passe“ schon passieren?

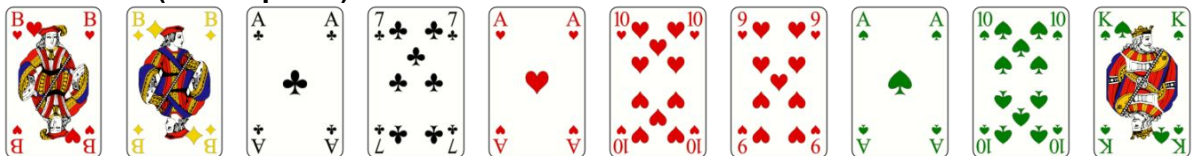
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Gegenspieler 2)



Hinterhand (Alleinspieler)



Der Alleinspieler geht von der Annahme aus, dass dieser Grand nur dann gefährdet wäre, wenn 2 Buben mit „lang“ Karo auf einer Hand sitzen würden, was er aber wegen der fehlenden Reizung ausschließt – zu Recht, wie das Kartenbild zeigt. Die Karo-Flöte steht nicht bei den Buben. Aus dem Kartenbild wird aber auch ersichtlich, dass die Gegenpartei dennoch 7 Stiche machen kann, wenn Vorhand die Buben abzieht und anschließend seine blanke Karo-Lusche spielt.

Woher sollte aber Vorhand wissen, welche Farbe sie nach den beiden Bubenzügen anfassen soll? Gut, Mittelhand könnte z.B. auf den Kreuz-Buben das Karo-Ass legen, um ihre starke Farbe zu zeigen. Dann wüsste Vorhand zwar, dass sie zum dritten Stich Karo-7 ausspielen soll, aber die Gegenpartei würde dann nur 4 statt 5 Karostiche machen.

Der Spielverlauf:

1. Kreuz-Bube, Karo-Ass (?), Karo-Bube = - 15
 2. Pik-Bube, Pik-Dame (?), Herz-Bube = - 7 (- 22)
 3. Karo-7, Karo-König, Kreuz-7 = - 4 (- 26)
 4. Karo-Dame, Herz-9, Kreuz-10 = - 13 (- 39)
 5. Karo-9, Pik-König, Herz-Dame = - 7 (- 46)
 6. Karo-8, Pik-10, Pik-9 = - 10 (- 56)
- ...und der Grandspieler gewinnt.

In diesem Ablauf ist die Schmierung von Karo-Ass also ein Fehler. Der zweite kleinere Fehler geschieht im zweiten Stich. Mittelhand gibt auf den zweiten Bubenstich eine blanke Dame, weil sie den Herz-König zu dritt nicht kaputt machen will – der könnte ja theoretisch einen Stich machen. Hier ist es aber richtig, in den zweiten Bubenstich die höchste Zählkarte (natürlich kein Ass und kein Karo) zu geben, weil der Gewinnplan über die Karoflüte davon ausgehen muss, dass Hinterhand anschließend alle Reststiche machen wird.

Wenn Vorhand und Mittelhand aber das taktische Mittel der Gegenfarbe kennen, legt Mittelhand auf den Kreuz-Buben den Herz-König und zeigt damit bereits im ersten Stich an, dass Karo ihre starke Farbe ist. Nach 2. Pik-Bube, Kreuz-Dame (oder Pik-Dame), Herz-Bube macht die Gegenpartei mit 3. Karo-7... nun 5 statt 4 Karostiche und gewinnt, weil Hinterhand eine weitere Zählkarte (hier sogar noch ein Volles) zugeben muss.

Man sollte deshalb auch über die Drückung nachdenken. Das Grand-Blatt sieht nach der Drückung von Karo-10 und Kreuz-König zwar bärenstark aus, ist aber wegen seiner vielen Muskeln nicht mehr flexibel. Gerade deshalb hätte der Alleinspieler darüber nachdenken können, neben der Karo-10 ein zweites Volles, etwa Pik-Ass oder Pik-10 zu drücken und den Kreuz-K oben zu behalten. In diesem speziellen Fall (der Grandspieler macht nur 3 Stiche) hätte das bei bestem Gegenspiel auch nicht gereicht, aber gegen Karo-Ass zu viert könnte der Solist sich erfolgreich verteidigen, weil er kein Volles abwerfen müsste. Die aktuelle Drückung (Karo-10 und Kreuz-König) hätte hingegen bei gleicher Taktik (Buben abziehen, Gegenfarbe...) auch dann zum Verlust geführt, wenn Mittelhand nur 4 statt 5 Karos gehabt hätte =. 60:60!

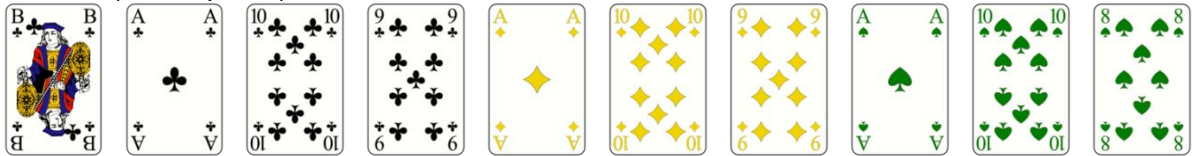
Ein weiteres Beispiel:

Vorhand spielt Grand, nachdem sie Herz-König und Herz-8 gedrückt hat. Mittelhand hatte zuvor bis 23 gereizt und dann gepasst, Hinterhand hatte kein Gebot. Das ist eigentlich eine unverdächtige Reizung, die auf Normalverteilung hindeutet. Die Nullreizung ist für den Grandspieler plausibel (er hat ja selbst keine einzige 7 im Blatt), und es gibt keine Hinweise auf Farblängen.

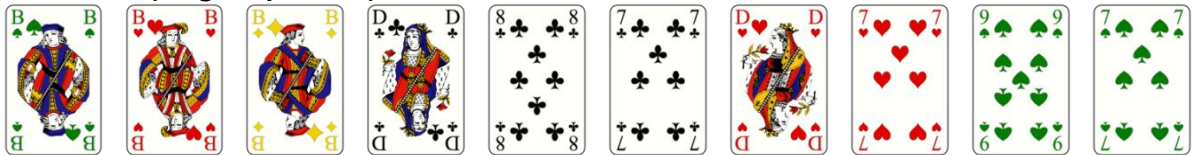
Deshalb wählt Vorhand bei ihrer Drückung und ihrem Vortrag den Standardplan, der von einer Normalverteilung (Buben 2:1, Herz 3:2) ausgeht. Es wäre im Übrigen nicht so einfach, ein Volles oder zwei Volle zu drücken, weil Vorhand nicht weiß, welche Farbe doppelt läuft. Außerdem muss Vorhand die Stärke in den Farben behalten, weil sie den Abstich eines Vollen einplanen muss.

Der Spielverlauf:

Vorhand (Alleinspieler)



Mittelhand (Gegenspieler 1)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Die Übersicht lässt erkennen, dass Vorhand ganz einfach gewinnt, wenn sie den Buben und dann die Vollen in Kreuz und Pik spielt = 61. Aber das weiß sie nicht!

1. Kreuz-Bube, Karo-Bube, Karo-7 (!)

Hinterhand zeigt natürlich nicht ihre lange Farbe Karo an (dann hätte sie Herz abwerfen müssen), sondern ihre starke Farbe Herz.

Vorhand spielt nun ein Ass und trifft zufälligerweise das Karo-Ass. Vielleicht spielt sie es deshalb, weil gerade ein Karo abgeworfen wurde.

2. Karo-Ass, Herz-Bube, Karo-König = - 17

Mittelhand darf nun weder Kreuz noch Pik anfassen, sonst gewinnt der Grandspieler. Sie könnte aber Pik-Bube zwischenziehen, um eine eventuell gefährdete Zählkarte von Hinterhand zu retten, bevor sie die Herz-Übergabe spielt. Aber dann könnte sie später Karo-10 nicht mehr stechen. Entscheidend ist, dass Mittelhand jetzt oder nach dem Bubenzwischenzug die Herz-Übergabe findet:

3. Herz-Dame, Herz-Ass, Karo-9 = - 14 (- 31)

Mittelhand spielt hier ihre höhere Herzkarte und natürlich nicht Herz-7, weil sie über Herz nicht wieder ans Spiel kommen möchte (das wäre möglich, wenn der Grandspieler Herz-10 und Herz-König gedrückt hätte).

4. Herz-10, Pik-8, Herz-7 = - 10 (- 41)
5. Herz-9, Kreuz-9, Kreuz-Dame (!) = - 3 (- 44)
6. Karo-8, Karo-10, Pik-7 (!)

Der Abwurf ist notwendig, denn es reicht nicht, 10 Augen zu stechen. Der Bube muss 14 Augen holen.

7. Pik-Ass, Pik-9, Pik-Dame
8. Kreuz-Ass, Kreuz-7, Kreuz-König
9. Pik-10, Pik-Bube, Pik-König = - 16 (- 60!)

Das knappe Resultat zeigt, dass es richtig war, im 5. Stich die Kreuz-Dame zu retten und nicht etwa eine Pik-Lusche abzuwerfen. Die 3 Augen wären sonst an den Alleinspieler gegangen.

Es geht auch mit dem Bubenzwischenzug:

3. Pik-Bube, Kreuz-König, Karo-9 = - 6 (- 23)
4. Herz-Dame, Herz-Ass, Pik-8 = - 14 (- 37)
5. Herz-10, Kreuz-9, Herz-7 = - 10 (- 47)
6. Herz-9, Pik-10, Kreuz-Dame = - 13 (- 60)

Vorhand hätte auch dann verloren, wenn sie nach dem Bubenzug zunächst die schwarzen Asse und erst danach Karo-Ass gezogen hätte. Einen Doppelläufer würde sie erst einmal nicht versuchen, sondern zuerst die Asse spielen, weil sie Informationen über die Verteilung erhalten und im Falle eines Abstichs die Stärke in 3 Farben behalten will.

Das Fazit lautet, dass die Gegenpartei deshalb gewonnen hat, weil Mittelhand nach dem Abstich Herz gespielt hat. Fasst sie Kreuz oder Pik an, gewinnt der Alleinspieler fast zwangsläufig, denn ihm bleibt ja kaum was anderes übrig, als Pik-Ass-10 sowie Kreuz-Ass-10 zu spielen.

Es gibt unzählige Beispiele, die zeigen, dass die Gegenfarbenanzeige in manchen Konstellationen der einzige zuverlässige Weg ist, einen Grand zugunsten der Gegenpartei zu entscheiden.

Praktisch bewährt hat sich diese „einfache Gegenfarbenanzeige“ bei Grandspielen, und dort eigentlich nur bei den Bubenzügen. Es gibt zwar auch Skatfreunde, die darauf schwören, die Methode „Gegenfarbe“ auch bei den Farbstichen im Grandspiel und sogar bei den Farbspielen selbst anzuwenden. Ich halte davon aber nicht viel, weil es dabei viel zu viele Wenns und Abers gibt. Abwürfe haben ja oft auch taktische Motive und nicht nur eine Signalfunktion.

Der Vollständigkeit halber möchte ich noch zwei seltene und etwas komplizierte Techniken erwähnen, mit denen man ein Farbsignal geben kann – die Frage ist dann aber, ob das Zeichen auch verstanden wird. Versprechen Sie sich nicht zu viel davon, denn die beiden folgenden Methoden können zu Missverständnissen führen, mit denen das Gegenspiel unter Umständen „kaputt signalisiert“ wird.

Die indirekte Gegenfarbe

Wenn man keine Karte der Gegenfarbe hat oder aus einem bestimmten Grund keine Karte dieser Farbe legen will (etwa eine blanke 10, die man nicht in den Bubenstich des Alleinspielers opfern will), dann kann man durch die verzögerte Zugabe einer anderen Farbe anzeigen, wo man seine Stärke hat. Die Paare der indirekten Gegenfarbe lauten Pik-Karo (kleine schwarze Farbe – kleine rote Farbe) und Kreuz-Herz (große schwarze Farbe – große rote Farbe). Durch die verzögerte Zugabe einer Pikkarte kann man also Karo-Ass anzeigen, durch den verzögerten Kreuzabwurf würde man Herz-Ass anzeigen usw. Das Verstehen dieses Signals ist allerdings schwierig, weil nicht jedes Zögern als bewusstes „taktisches“ Zögern interpretiert wird.

Die doppelte Gegenfarbe

Es gibt eine weitere Ersatzmethode, eine starke Farbe anzuzeigen, falls man keine Karte der Gegenfarbe führt. Sie setzt aber voraus, dass zu Beginn des Spiels zwei Bubenzüge gespielt werden. Durch die Folge von zwei Abwurf Farben kann eine dritte (die starke) Farbe angezeigt werden.

Würde etwa zunächst Kreuz und dann Pik abgeworfen, dann könnte man erkennen, dass der erste Abwurf keine „direkte“ Gegenfarbe gewesen sein kann, weil der Signalgeber im zweiten Stich niemals eine Karte seiner zuvor angezeigten starken Farbe abwerfen würde. Man sagt in diesem Fall auch, dass die Gegenfarbe des ersten Abwurfs „aufgehoben“ wurde.

Erkennbar ist, dass die Farben von links nach rechts abgeworfen wurden. Dazu muss man sich die folgende Endlos-Reihe vorstellen: Kreuz-Pik-Herz-Karo-Kreuz-Pik-Herz... usw. Die nächste Farbe in dieser Folge Kreuz-Pik... wäre also Herz.

Durch die umgekehrte Sequenz Pik-Kreuz... (von rechts nach links) würde Karo angezeigt. Ebenso zeigt man dann durch Herz-Karo die starke Kreuzfarbe und durch Karo-Herz die starke Pikfarbe an.

Es wird deutlich, dass bei dieser doppelten Gegenfarbenanzeige entweder nur die „schwarzen“ oder die „roten“ Paare gezeigt werden. Die Sequenz Kreuz-Herz oder Karo-Pik könnte man also nie als doppelte Gegenfarbe deuten, weil das erste Signal nicht aufgehoben wird. Wollte jemand durch die Abwurfsequenz „Kreuz-Herz“ etwa die Farbe Karo anzeigen, dann hätte er das viel einfacher dadurch tun können, dass er auf den ersten Bubenstich seine Herzkarte abwirft, die Gegenfarbe also direkt anzeigt.

Die Sequenz „Kreuz-Herz“ müsste man also korrekterweise als Anzeige der Farbe Pik verstehen. Der Abwerfer hat mit Kreuz die Gegenfarbe Pik angezeigt und diese mit dem zweiten Abwurf nicht aufgehoben. Ich betone noch einmal, dass die Methoden „Doppelte Gegenfarbe“ und „Indirekte Gegenfarbe“ selten anwendbar und schwierig zu handhaben sind. Wenn man aber weiß, dass der Partner im Gegenspiel diese Technik versteht, dann kann sie eine starke Waffe sein.

*Bei Grand da spiele nie das Daus
Der schwach vertreten Farbe aus:
Es würde ja vielleicht dabei
Dem Spieler eine Zicke frei.*

*Doch hättest Du das Daus mit vielen,
So müsstest Du's in Vorhand spielen;
Denn hätte er die Farbe nicht,
Ist anzunehmen, dass er sticht.*

(Skat in Versen, von Paul Renz, 1888)

Technik und Taktik bei Nullspielen = Null Problemo?

Die Nullspiele sind die Exoten unter den Skatspielen, von manchen geliebt und von vielen gehasst. Sie sind seltener als Farb- oder Grandspiele und weisen neben ihrer einfachen Charakterdefinition (der Alleinspieler darf keinen Stich machen) eine Besonderheit auf: Der Alleinspieler hat nur geringe Steuerungsmöglichkeiten, denn seine aktiven Handlungsoptionen beschränken sich weitgehend auf das Drücken. Während des Spiels tut er das, was er tun muss – solange wie möglich „drunter bleiben“, d.h. keinen Stich machen. Nur in den seltensten Fällen wird der Nullspieler in Mittelhand eine ausgespielte Karte übernehmen, obwohl er noch die Möglichkeit hätte, drunter zu bleiben. Bei verdeckten Nullspielen hat der Alleinspieler immerhin noch einige Bluffchancen, d.h. er kann versuchen, die Gegenpartei durch Zugabe bzw. Abwurf bestimmter Karten oder beim Ausspiel zum ersten Stich in die Irre zu führen. Bei offenen Nullspielen hat er dazu keine Gelegenheit. Taktik und Spielkunst beim Nullspiel obliegen also fast ausschließlich der Gegenpartei.

Der Standardplan gegen Nullspiele besteht im Allgemeinen darin, dass sich ein Spieler so früh wie möglich eine Freifarbe verschafft, um in den Folgestichen eine kritische Farbe abzuwerfen, in welcher der Alleinspieler eine Schwäche hat und vom anderen Gegenspieler zum Stich gezwungen werden soll. Das klingt zwar etwas kompliziert, ist es aber auch.

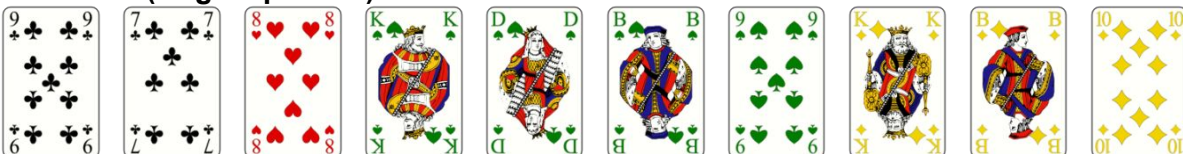
Hat ein Null Ouvert nur eine einzige Schwäche, dann erkennen meistens beide Gegenspieler, ob und wie das Spiel umgebogen werden kann. Der Alleinspieler kann den drohenden Verlust durch listige Drückung oder riskante Spielweise erschweren, aber kaum verhindern. Schwieriger wird es für die Gegenpartei, wenn der Alleinspieler zwei Schwächen hat und jeder Gegenspieler genau eine davon angreifen könnte. Dann kommt der Koordination des Gegenspiels eine überragende Bedeutung zu. Man kann einen Fußball eben nicht gleichzeitig in zwei Tore schießen. Anspruchsvoll sind auch die Nullspiele, bei denen ein Gegenspieler sich frühzeitig für einen bestimmten Weg entscheiden muss, ohne dass er eine Gelegenheit hatte, Informationen über die tatsächliche Verteilung zu gewinnen.

Null Ouvert mit verzögerter Übergabe

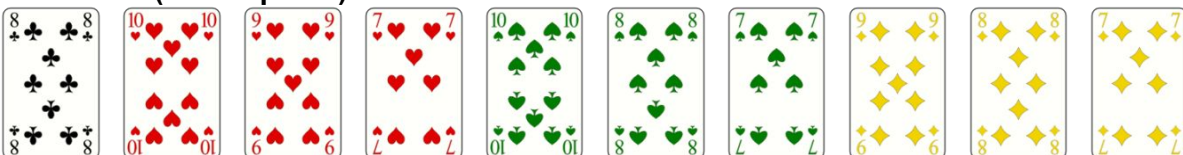
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Gegenspieler 2)



Hinterhand (Alleinspieler)



Gedrückt: Kreuz-Ass, Kreuz-Bube

Mittelhand hatte ohne Reizung gepasst. Hinterhand war gegen Vorhand für 40 ans Spiel gekommen, hat Kreuz-Ass und Kreuz-Bube gedrückt und spielt Null Ouvert. Vorhand erkennt, dass das Spiel nur zu schlagen ist, wenn sie ihre 3 Kreuzkarten abwerfen kann, bevor der Alleinspieler seine Kreuz-8 loswird. Also verschafft sie sich zunächst eine Freifarbe:

1. Pik-Ass, Pik-König, Pik-10

Nun könnte sie eine direkte Übergabe mit 2. Karo-Dame versuchen, damit Gegenspieler 2 mit Pik fortsetzt. Auf diese Weise könnte Gegenspieler 1 dann zwar 2 Kreuzkarten abwerfen, aber die dritte Kreuzkarte bliebe stehen – und dann wäre das Spiel für den Alleinspieler faktisch gewonnen. Also muss eine dritte Abwurfoption aufgebaut werden:

2. Karo-Ass, Karo-10 (!), Karo-9

Gegenspieler 2 legt natürlich nicht den König, denn danach wäre eine Karoübergabe nicht mehr möglich, und der Alleinspieler würde gewinnen. Nun folgt die Übergabe:

3. Karo-Dame, Karo-König, Karo-8

Hier ist anzumerken, dass an dieser Stelle der Zwischenzug 3. Herz-Ass... unschädlich und aufschlussreich gewesen wäre, denn danach wäre für Gegenspieler 2 ganz klar gewesen, dass der Alleinspieler zwei Kreuz gedrückt haben musste. Ein Ass zu viert kann man schon mal senken und dafür eine blanke 8 behalten. Nachdem aber Pik-Ass, Karo-Ass und Herz-Ass bereits auf dem Tisch waren, gibt es für eine vernünftige Drückung keine Alternative mehr zu „2 Kreuz“. Allerdings muss Gegenspieler 2 diese Drückung sowieso vermuten, weil es anders (Gegenspieler 1 hätte ansonsten mehr als 3 Kreuz) „nicht geht“.

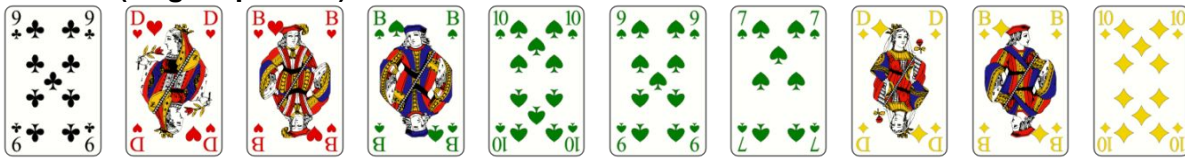
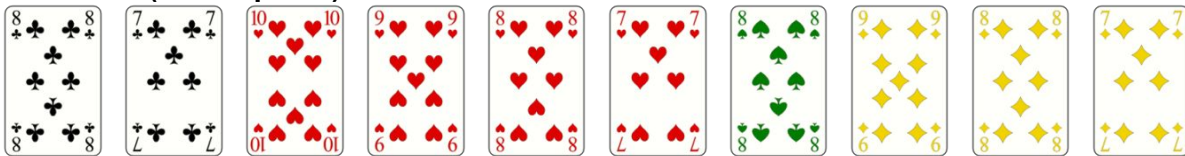
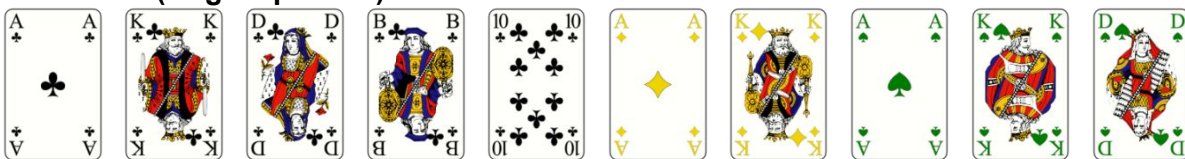
4. Pik-Dame, Pik-8, Kreuz-König
5. Pik-Bube, Pik-7, Kreuz-Dame
6. Karo-10, Karo-7, Kreuz-10
7. Kreuz-7, Kreuz-8...

... und der Alleinspieler hat verloren.

*„Bei Grand hat jeder Farbe sieben:
Dies wolle man sich freundlichst merken,
Und danach sich im Urteil üben
Bei seinem Plan und seinen Werken.*

*Bei Null zieh immer in Betracht:
Hier giebt's in jeder Farbe acht.
Drum zähle gut und halte Wacht.“*

(Skatbuch in Versen, von Paul Renz, 1888)

Null Ouvert Hand mit Umleitung**Vorhand (Gegenspieler 1)****Mittelhand (Alleinspieler)****Hinterhand (Gegenspieler 2)****Im Skat: Herz-Ass, Herz-König**

Vorhand hatte 18 gehalten und bei 20 gepasst. Mittelhand muss ihren Null Ouvert aus der Hand spielen, weil Hinterhand so forsch war, mit seinem Blatt bis zum einfachen Grand zu reizen.

Vorhand erkennt natürlich die einzige Schwäche im Blatt des Alleinspielers und steht nun vor dem Problem, mit dem Aufschlag die richtige Farbe zu treffen. Sie weiß mit Blick auf ihr eigenes Blatt, dass Gegenspieler 2 keine einzige Rückspielkarte haben kann, mit der er sie wieder ans Spiel bringen könnte. Eine Eröffnung mit Pik-7 scheidet natürlich aus. Damit würde der Alleinspieler sofort gewinnen, weil nicht 3 Pik-Karten im Skat liegen können. Also muss sie darauf vertrauen, dass bei diesem Handspiel entweder 2 hohe Herz- oder 2 hohe Karokarten im Skat liegen (womit Gegenspieler 2 in dieser Farbe frei wäre), denn „anders geht es nicht“. Nur so kann Hinterhand die nötigen Abwurfchancen erhalten.

Es ist dabei zunächst einmal unwichtig, ob Vorhand sich für Herz oder Karo entscheidet. Wichtig ist, dass sie überhaupt eine Entscheidung in diese Richtung trifft und dann auch tatsächlich eine Herz- oder Karokarte ausspielt. Es ist zu früh, um aufzugeben. Einen wichtigen Hinweis auf die Existenz einer Gewinnchance könnte Vorhand dadurch erhalten, dass es während ihrer Überlegungen keine Spielaufgabe durch Hinterhand gibt. Müsste der Gegenspieler 2 in Hinterhand nicht sofort aufgeben, wenn er erkennt, dass er im ersten Stich zwingend ans Spiel kommen und alle Reststiche machen wird? Die Nichtaufgabe könnte also durchaus ein Indiz dafür sein, dass Hinterhand in Herz oder Karo frei ist.

Weder das Blatt noch die Reizung geben einen Hinweis darauf, ob Herz-Ass-König oder Karo-Ass-König im Skat liegen. Trifft Vorhand die Karofarbe, dann gewinnt der Alleinspieler. Aber es besteht immerhin eine 50%ige Chance, die „richtige“ Farbe Herz zu finden.

Dann ist der Null Ouvert Hand mit einer kleinen Umleitung zu schlagen:

1. Herz-Dame, Herz-10, Karo-Ass (!)

Gegenspieler 2 weiß, dass Vorhand wahrscheinlich „von oben“ zieht, um eine Übernahme durch Hinterhand so weit wie möglich auszuschließen. Das bedeutet, dass Herz-Ass und Herz-König im Skat liegen könnten und dass dann nur noch ein Herzstich folgen wird, nämlich 2. Herz-Bube... Deshalb wirft sie keine Karte ihrer 3er-Länge in Pik ab, sondern zunächst ihre kürzere Farbe Karo.

2. Herz-Bube, Herz-9, Karo-König (!)

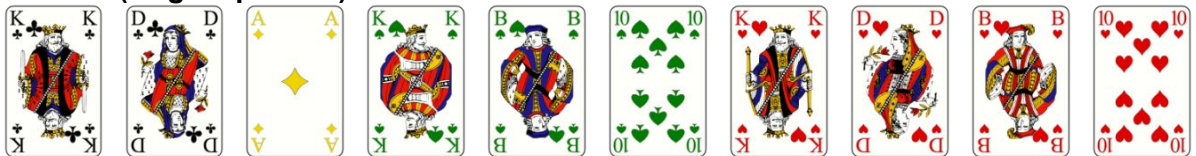
Jetzt ist es für Hinterhand egal, ob Vorhand noch ein oder zwei Herz hat oder sofort mit Karo fortsetzt. In beiden Fällen kann sie nun ihre 3 Pikkarten absetzen.

3. Karo-Dame, Karo-9, Pik-Ass
4. Karo-Bube, Karo-8, Pik-König
5. Karo-10, Karo-7, Pik-Dame
6. Pik-7, Pik-8... und die Gegenpartei hat gewonnen.

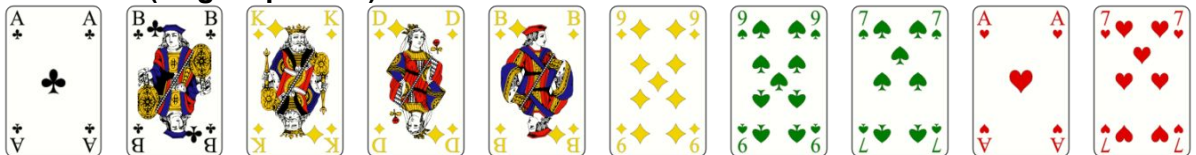
Null Ouvert mit Zugzwang (1)

Wenn ein Null Ouvert zwei oder mehr Baustellen hat, muss die Gegenpartei sich üblicherweise entscheiden, welche Schwäche sie überhaupt oder zuerst angreifen soll. Manchmal kann sie aber auch den Alleinspieler zwingen, ihr diese Entscheidung abzunehmen.

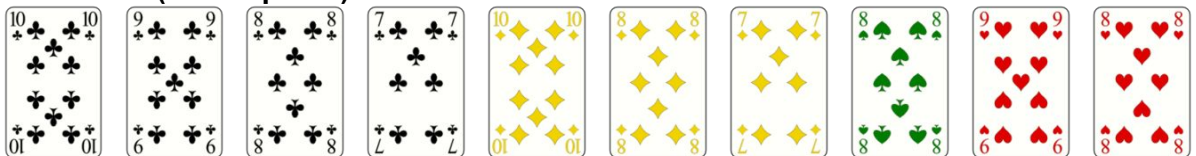
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Gegenspieler 2)



Hinterhand (Alleinspieler)



Gedrückt: Pik-Ass, Pik-Dame

1. Karo-Ass, Karo-König, Karo-10

Vorhand hat überhaupt keine Karte, mit der sie dem Alleinspieler einen Stich aufzwingen könnte. Sie führt nicht eine einzige Lusche. Also hat sie sich erst einmal eine Freifarbe (Abwurf Farbe) verschafft. Jetzt will sie die Initiative an Gegenspieler 2 übergeben. Das ginge theoretisch in Kreuz, Herz oder Pik (Gegenspieler 1 weiß ja nicht, welche Karten gedrückt wurden).

Pik will sie aber nicht spielen, weil sie damit eine Schwäche des Alleinspielers sofort löschen würde. Die Kreuzübergabe wäre möglich und würde auch mit Sicherheit funktionieren, weil der Alleinspieler Kreuz-Ass nicht gedrückt haben kann.

Vorhand entscheidet sich aber für die etwas riskante Herzübergabe (immerhin könnte Herz-Ass gedrückt sein). Die Gründe dafür werden später deutlich:

2. Herz-König, Herz-Ass, Herz-9

Gegenspieler 2 setzt natürlich mit Karo fort, damit Gegenspieler 1 Abwurfchancen erhält.

3. Karo-Dame, Karo-8, Kreuz-König (!)

Scheinbar widersinnig. Gegenspieler 1 wirft eine Farbe ab, in welcher das Nullspiel sicher ist und nie geschlagen werden kann. Das kann aus Sicht von Gegenspieler 2 nur bedeuten, dass Gegenspieler 1 mehr als zwei Pik- und mehr als zwei Herzkarten führt. Ansonsten würde er sich sofort von Pik oder Herz trennen. Es geht weiter:

4. Karo-Bube, Karo-7, Kreuz-Dame (!)

Ganz offenbar wollte Gegenspieler 1 sich eine zweite Freifarbe verschaffen, was hiermit auch gelungen ist.

5. Karo-9 (!)...

Das ist die Schlüsselstellung: Der Alleinspieler sitzt nun in Mittelhand und hat noch zwei Farbschwächen, nämlich Pik-8 und Herz-8. Er muss sich jetzt entscheiden, welche Farbe er abwirft. Dieser Offenbarungszwang oder Zugzwang ist entscheidend: Gegenspieler 1 kann abwarten, was der Alleinspieler tut. Er wird dann genau die andere Farbe abwerfen, nämlich die, welche der Alleinspieler auf der Hand behält, z.B.

5. Karo-9, Pik-8, Herz-Dame (!)
6. Kreuz-Ass, Kreuz-10, Herz-Bube
7. Kreuz-Bube, Kreuz-9, Herz-10
8. Herz-7, Herz-8... und der Alleinspieler hat verloren.

Oder...

5. Karo-9, Herz-8, Pik-König (!)
6. Kreuz-Ass, Kreuz-10, Pik-Bube
7. Kreuz-Bube, Kreuz-9, Pik-10
8. Pik-7, Pik-8... wie oben.

Jetzt sollte auch klar sein, warum Gegenspieler 1 im zweiten Stich nicht die sichere Kreuzübergabe, sondern die etwas riskante Herzübergabe gespielt hat: Nach

2. Kreuz-König, Kreuz-Ass, Kreuz-10
3. Karo-Dame, Karo-8, Kreuz-Dame
4. Karo-Bube, Karo-7...

hätte sich Gegenspieler 1 bereits einen Stich früher für eine Abwurf Farbe (Pik oder Herz) entscheiden müssen, und der Alleinspieler hätte im folgenden Stich die gleiche Farbe abgesetzt. So hätte der Alleinspieler jede Drohung erkennen und erfolgreich parieren können. Im Originalverlauf musste der Alleinspieler aber zuerst die Hosen runter lassen.

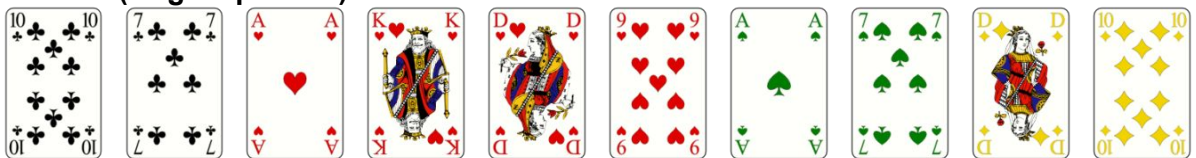
Er konnte nicht reagieren, sondern musste agieren, was in dieser besonderen Situation ein entscheidender Nachteil war.

Nicht wenige Spieler würden hier das Gegenspiel aufgeben, weil sie keine Chance sehen. Und sie würden natürlich gar nicht bemerken, dass sie etwas übersehen haben. Das wäre aber keine Schande, denn die hier vorgestellte Partie gehört zu den anspruchsvollen Nullspielen. Es gehört schon eine gewisse Klasse dazu, solche Lösungen am Tisch zu erarbeiten. Allerdings braucht man den Lösungsweg nicht neu zu erfinden, wenn man das System einmal gesehen und verstanden hat. Es handelt sich um Null Ouvert Spiele mit mindestens 2 Schwächen, die mit direktem „Abwurfspiel“ nicht zu knacken sind, weil die möglichen Abwurffarben „ein Blatt zu lang“ sind. Genau diese Null Ouverts sollte man genauer prüfen: Lässt sich – ggf. über Zwischenzüge – ein Abwurfzwang für den Alleinspieler konstruieren?

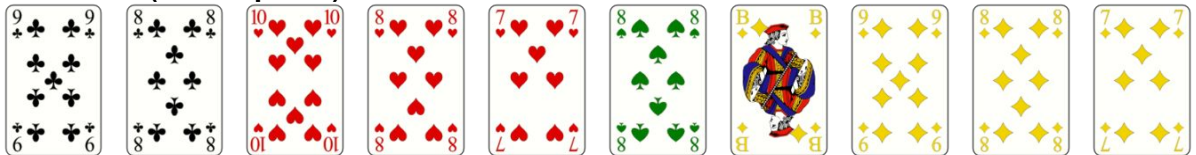
Wenn Sie das System verinnerlicht haben, wird es Ihnen keine großen Schwierigkeiten bereiten, auch den folgenden Null Ouvert zu knacken.

Null Ouvert mit Zugzwang (2)

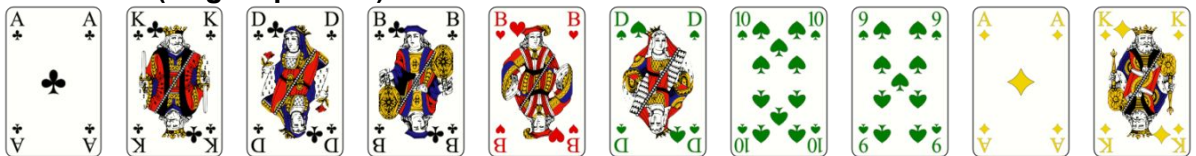
Vorhand (Gegenspieler 1)



Mittelhand (Alleinspieler)



Hinterhand (Gegenspieler 2)



Gedrückt: Pik-König, Pik-Bube

Vorhand sieht, dass der Alleinspieler eigentlich nur Kreuz und/oder Pik gedrückt haben kann, alles andere ergäbe keinen Sinn. Sie eröffnet mit Kreuz-10 und erwartet, dass Hinterhand danach ihren blanken Herz-Buben ausspielt. Durch den ersten Stich wird schon mal eine hohe Kreuzkarte von Gegenspieler 2 entsorgt und vielleicht auch eine Information über die Drückung gewonnen:

1. Kreuz-10, Kreuz-9, Kreuz-Ass
2. Herz-Bube, Herz-Ass, Herz-10

Es folgen 2 Herzstiche, auf die Gegenspieler 2 natürlich nicht von seinen 3er-Längen Kreuz und/oder Pik, sondern seine beiden einzigen Karo-Karten abwirft, um sich eine zweite Freifarbe zu verschaffen:

3. Herz-König, Herz-8, Karo-Ass
4. Herz-Dame, Herz-7, Karo-König

Falls Hinterhand anstelle von Karo-Ass und Karo-König zwei Kreuzkarten abgeworfen hätte, dann wüsste Vorhand, dass Kreuz gedrückt wurde, und könnte sofort Kreuz-7 spielen. Das ist aber nicht geschehen. Deshalb folgt nun der „Zwinger“, also die Karte, die den Alleinspieler zwingt, sich für eine Abwurf Farbe zu entscheiden.

5. Herz-9 (!)...

Wirft der Alleinspieler Kreuz-8 ab, dann trennt sich Hinterhand von Pik-Dame, und es folgt

6. Karo-Dame, Karo-Bube, Pik-10
7. Karo-10, Karo-9, Pik-9
8. Pik-7, Pik-8... mit Sieg für die Gegenpartei.

Wirft der Alleinspieler im 5. Stich aber Pik-8 ab, dann trennt sich Hinterhand von Kreuz-König, und es folgt

6. Karo-Dame, Karo-Bube, Kreuz-Dame
7. Karo-10, Karo-9, Kreuz-Bube
8. Kreuz-7, Kreuz-8... mit Sieg für die Gegenpartei.

Ich habe mich bei den gezeigten Beispielen auf offene Nullspiele beschränkt, weil die Logik des Gegenspiels besser nachvollziehbar ist als bei verdeckten Nullspielen.

Das Gegenspiel beim einfachen Null gehört zu den anspruchsvollsten Künsten des Skatspiels überhaupt. Diese „billigen“ Nullspiele, zu denen ich auch den verdeckten Null-Hand zähle, haben immer mindestens eine „Baustelle“, anderenfalls würden sie ja offen gespielt. In manchen Fällen hat die Gegenpartei sofort einen (vagen) Gewinnplan, der etwa mit dem Ausspielen einer blanken Karte beginnt.

In vielen Fällen sind aber Informationszüge nötig, um die Schwäche(n) des Alleinspiels zu finden und erfolgreich zu attackieren. Der Nachteil reiner Informationszüge liegt darin, dass sie jeweils ein Tempo kosten und dann für den eigentlichen Gewinnweg ein Zug weniger zur Verfügung steht: Wenn man zunächst durch mehrmalige Farbwechsel die Verteilung aufklärt, kann es für einen erfolgreichen Angriff schon zu spät sein, weil z.B. der Alleinspieler seine Schwäche bereits entsorgt hat oder weil der Gegenpartei ein Tempo für eine Übergabe oder einen Abwurf fehlt.

*Der Gegner spiele nicht allein!
Das kann ihm nie zum Vorteil sein.
Er fühle durch geheime Fäden
Sich stets verbunden mit dem Aiden.*

(Skatbuch in Versen, von Paul Renz, 1888)

Wenn man noch keinen Gewinnplan gegen ein Nullspiel hat und für die Eröffnung kein offensichtlich geeignetes Ausspiel erkennt, dann hat sich auf höherem Skatniveau die folgende Technik bewährt:

„Kürzeste Farbe – kleinste Karte“

Gegenspieler 1 spielt die kleinste Karte seiner kürzesten Farbe, von der er nicht die 7 führt, also idealerweise eine blanke Karte oder z.B. von Dame-8 die 8 oder von König-10-9 die 9. Wenn Gegenspieler 2 ans Spiel kommt und nach dem ersten Stich ebenfalls noch keinen konkreten Gewinnplan sieht, antwortet er mit der gleichen Technik: Er spielt die kleinste Karte seiner kürzesten Farbe, von der er nicht die 7 führt. Nach diesen beiden Stichen sollten beide Gegenspieler genug über die Verteilung wissen, um einen Gewinnplan konstruieren zu können. Warum spielt man die kürzeste Farbe? Weil man sich hier am schnellsten eine Freifarbe schaffen kann, und weil die Chancen des Alleinspielers für einen Abwurf „wahrscheinlich“ am geringsten sind.

Es gibt allerdings eine wichtige Ausnahme von dieser Technik „kürzeste... kleinste...“:

Wenn man selbst mehr als eine 7 im Blatt führt, sollte man nicht seine kürzeste Farbe von unten, sondern seine längste Farbe (von der man nicht die 7 führt) von oben ziehen, und zwar so lange, wie der Alleinspieler die Farbe bedient bzw. voraussichtlich bedienen wird. Der Grund dafür scheint klar zu sein: Hat man mehr als eine 7, dann muss man dem Nullspieler die beiden anderen 7en zutrauen. Man darf also kaum damit rechnen, dass der Partner ebenfalls ein Blatt mit großartigen Angriffschancen hat. Wozu sollte man ihn dann ans Spiel bringen wollen? Man hofft mit dem Abspiel der langen Farbe von oben, dass der andere Gegenspieler alsbald zu Abwürfen kommt und dabei seine kürzeste Farbe abwirft, von der man hoffentlich selbst die 7 führt.

Wenn beide Gegenspieler diese Methode „kürzeste – kleinste“ kennen, kann sie außerordentlich wirksam sein. Sie führt mit einem geringen Aufwand zu einem Maximum an Informationsgewinn.

Ich möchte allerdings darauf hinweisen, dass diese besondere Null-Technik wie alle anderen taktischen Muster niemals Selbstzweck sein sollte. Wie oben erwähnt ist sie nur ein Hilfsmittel für den Fall, dass man noch keinen besseren Plan hat.

Wie wunderbar fühlt sich der Gegenspieler, wenn es gelungen ist, ein Nullspiel nach mehreren Umwegen und Übergaben zu legen, und sei es erst im letzten Stich. Kein Grand Ouvert kann dieses Erlebnis ersetzen.

*„Null sagt der in Ruhe an,
Der, was man immer bringt,
Im ganzen klein darunter kann,
Wiewohl nicht unbedingt.“*

(Skatbuch in Versen, von Paul Renz, 1888)

Aus Erfahrung richtig?

Viele erfahrene Spieler machen vieles instinktiv und „automatisch“ richtig, ohne sich darüber Gedanken zu machen, welches Motiv sie gerade eingesetzt haben. Wenn man sie dann fragt, warum sie so oder so gespielt haben, erhält man nicht immer eine plausible Antwort und noch seltener eine logische Begründung. Das ist ganz sicher keine böse Absicht und auch nicht weiter tragisch. Es wäre aber gerade für den Suchenden wichtig, die Logik bestimmter Spielzüge innerhalb eines Gesamtplanes zu verstehen. Es schadet auch nichts, wenn der geübte Spieler die Qualität seiner Züge begründen kann. Dann wird er eine Technik nicht deshalb anwenden, weil sie vielleicht beim letzten Mal in ähnlicher Lage erfolgreich war, sondern weil sie in diesem aktuellen Spiel die objektiv beste Maßnahme innerhalb eines ganzheitlichen Gewinnplanes ist. Darauf kommt es an.

Ich freue mich, wenn ich Ihnen mit dieser kleinen Auswahl an Beispielen Lust auf mehr gemacht habe. In fast jeder einigermaßen gut gespielten Partie werden Sie mehrere Techniken finden, die hier vorgestellt wurden und über deren Anwendung man im Einzelfall wunderbar diskutieren kann. Vielleicht erkennen Sie dabei weitere taktische Muster oder Sie erfinden neue Methoden. Man kann kurze Diskussionen übrigens direkt nach einem Spiel innerhalb einer laufenden Skatrunde führen, allerdings könnten sie dort auch als störend empfunden werden. Vielleicht gibt es ja mal eine Pause, in der man diese oder jene Variante etwas ausführlicher besprechen kann.

Wer nach einem Spiel absolut keine Lust hat, eine Partie zu analysieren, und jeden Hinweis auf mögliche Alternativen mit einer Bemerkung wie etwa „theoretischer Unsinn“ abtut, den sollte man in Ruhe lassen. Er würde Sie nicht verstehen, und er wird natürlich auch nicht dieses Buch gelesen haben.

Wenn ein Spieler nach einer Partie die von ihm vergebene Siegchance mit einer Bemerkung wie etwa „Das konnte ja keiner wissen...“ selbst entschuldigt, dann sollte man sorgfältig überlegen, ob man ihm widerspricht oder ihn sogar widerlegt. Die „bessere“ Antwort kann in einem solchen Fall auch mal lauten „*Natürlich* nicht...“: Es gibt solche Spieler, und man muss sie und ihre Einstellung respektieren.

Sie als Leser dieses Buches gehören mit hoher Wahrscheinlichkeit zu der Vielzahl der interessierten Skatspieler, die wissen, dass man auch im Skatspiel nie perfekt sein und stets dazulernen kann.



*Das wahrscheinlich schönste Werk der gesamten Skatliteratur: „Skat Album“
(Zwölf Originalzeichnungen von Otto Anders mit Dichtungen von Schmidt-Cabanis,
Verlagsbuchhandlung von J.J. Weber, ca. 1890)*

Psychologische Aspekte

Beim Skatspiel hat man es üblicherweise mit Menschen zu tun, und für viele Skatspieler ist das Spiel an sich nur eine wichtige Nebensache, ein willkommener Anlass, um sich mit Leuten zu treffen, die das gleiche Interesse haben, nämlich beim Skatspiel eine gemeinsame Unterhaltung und einen gemeinsamen Reiz zu erleben. Der sportlich ambitionierte Spieler ist dabei natürlich in besonderem Maße bestrebt, sein Können mit anderen zu messen.

Skatspieler sind wie alle Menschen je nach Gefühlslage mal optimistisch, pessimistisch, glücklich, traurig, mutig oder ängstlich, und all diese Stimmungen haben einen Einfluss auf das Verhalten. Wer behauptet, er habe seine Gefühle stets und völlig unter Kontrolle, der irrt.

Schon immer war es ein Anliegen von Kartenspielern, die eigenen Absichten so zu verbergen, dass die Gegenspieler sie nicht erkennen können. Der gefühlsbetonte Spielcharakter verrät seine Freude über ein gutes Blatt schon mal durch Gestik, Mimik und vielleicht sogar durch einen Ausruf des Entzückens. Das Gegenstück, das so genannte Poker-Face, lässt die Stärke oder Schwäche seines Blattes nicht erkennen. Diesen Spieler bringt nichts aus der Ruhe. Er bleibt auch in schwierigen Situationen scheinbar gelassen und ist kaum auszurechnen. Die überwiegende Mehrheit der Skatspielerinnen und Skatspieler wird sich irgendwo dazwischen einordnen.

Skat ist ein Spiel, welches in hohem Maße objektive Urteilsfähigkeit und Konzentration verlangt. Gefühle und das Offenbaren derselben sind zwar Merkmale, die den Menschen in besonders angenehmer Weise von einer Maschine unterscheiden, sie sind aber dem Spielerfolg nicht dienlich. Nur der, der weiß, welchen Einfluss seine Gefühle auf die objektive Urteilsfähigkeit haben können, kann sie für den wichtigen Augenblick einer objektiven Entscheidung ausblenden, ohne sie dabei zu ignorieren.

Wer ein Spiel verloren hat, ist zunächst einmal unglücklich, traurig oder enttäuscht. Vielleicht ist er auch verärgert, weil er seinen eigenen entscheidenden Fehler erkannt hat. Dabei ist sein Gefühl umso intensiver, je weniger er mit dem Spielverlust gerechnet hat. Wer zu siegessicher ist, stürzt in der Niederlage ebenso tief ab. Deshalb sollte man jedes Spiel mit der inneren Einstellung angehen: Ich weiß, dass ich dieses Spiel verlieren könnte, aber ich erwarte es nicht!

Das sollte sogar für die unverlierbaren „Oma-Spiele“ gelten. Haben Sie nicht selbst schon erlebt, dass sich jemand von der Macht und der Schönheit seines unverlierbaren Blattes blenden ließ und auf die erste Karte falsch bediente oder nur eine Karte drückte? Hier dient die scheinbar unlogisch negative Einstellung „ich weiß, dass ich das Spiel verlieren könnte“ lediglich als Zweckpessimismus und Euphoriebremse. Es gelte die Binsenweisheit: Das Spiel ist erst dann gewonnen, wenn es gewonnen ist! Solche durch falsches Bedienen verlorene „Oma-Spiele“ führen übrigens häufig zu einer Kettenreaktion. Der Spieler ist derart von der Rolle, dass er in den folgenden Spielen weitere Fehler begeht und vollends auf die Verliererstraße gerät.

Ein ähnliches Phänomen kann bisweilen beobachtet werden, wenn ein Gegenspieler auf den genialen Spielzug seines Partners nicht eingeht und nur dadurch dem Alleinspieler den Sieg ermöglicht. Ein solches Erlebnis kann prägen und den verärgerten Genius zu Trotzreaktionen veranlassen. Das kann vermieden werden, wenn man sich der einfachen Tatsache bewusst ist, dass kein Spieler absichtlich einen Fehler macht. Der Spieler, der den Fehler begangen hat, könnte durch eine zu heftige Standpauke seines Partners derart verunsichert sein, dass die Angst vor weiteren Fehlern sein objektives Urteilsvermögen einschränkt. Es ist im praktischen Spielbetrieb nicht einfach, solche Erfahrungen abzuheften. Akzeptieren Sie die gemachten Fehler! Sie sind Geschichte... Man kann und darf sie nach Spielende in Form einer sachlichen Kritik kurz ansprechen.

Sie sind aber nicht mehr korrigierbar. Wozu sollte man sich also gedanklich und gefühlsmäßig weiter mit ihnen befassen?

Wer in einem Spiel besonders viel Glück hatte, etwa durch einen sehr guten Skat, blanke Zehnen bei den Gegenspielern oder eine ausgewogene Trumpfverteilung, ist eher optimistisch im Hinblick auf die folgenden Spiele als derjenige, der ein an sich starkes Spiel durch eine unglückliche Kartenverteilung verloren hat. Solche Erlebnisse führen bei vielen Spielern zu einer Veränderung der Risikobereitschaft, obwohl es dafür keinen rationalen Grund gibt.

Fühlt der Spieler etwa „Jetzt habe ich einen Lauf“ oder „Heute geht gar nichts“? Folgt er vielleicht dem jeder objektiven Grundlage entbehrenden, in manchen Skat-Kreisen jedoch beliebten Prinzip, bei einer andauernden Pechsträhne einen „Hund“ zu reizen (ein Spiel, das gar nicht zu gewinnen ist), damit sich anschließend „das Blatt dreht“? Will er gar durch sein Verhalten, z.B. hohes Risiko beim Reizen, das Glück erzwingen? Wer mit einer derartigen Maßnahmen einmal Erfolg hatte (nicht deshalb, weil die Maßnahme per se erfolgreich war, sondern weil er im Augenblick der Maßnahme zufälligerweise Glück hatte), könnte sich bestätigt fühlen. Er müsste eigentlich wissen, dass nicht sein Verhalten die Ursache für das Kartenglück sein kann, und vermutlich weiß er es auch. Wird er es aber nicht eher als persönlichen Erfolg, als Selbstbestätigung einstufen wollen?

Jedes einzelne Spiel hängt hinsichtlich der Kartenverteilung vom Zufall ab. Dabei verändert sich der Zufall nicht. Er ist zwar keine definierbare Größe und hat keinen festen Wert, aber er spielt stets die gleiche Rolle. Jedes Spiel sollte dementsprechend als „Neues Spiel, neues Glück“ eingestuft werden. Das erfordert, die Erinnerungen an vorausgegangenes Glück oder Pech beiseite zu legen und als das einzustufen, was sie sind: Erinnerungen an Einzelfälle. Eine solche Einstellung erleichtert es dem Skatspieler, den Wert und die Risiken des eigenen Blattes objektiv einzuschätzen. Genau dies ist eine wesentliche Voraussetzung für den Erfolg, ganz gleich, ob Sie nun Turnierskat oder „Bierlachs“ spielen, Mannschaftsskat oder Skat in der Einzelwertung.

Wenn man unter besonderen Umständen besonders hohe Risiken eingeht, dann sollte das niemals an irrationalen Einschätzungen oder Gefühlen liegen, sondern an taktischen Erfordernissen. Wer beim Bierlachs kurz vor dem Gipfel und damit vor dem Verlust einer Runde steht, der muss im Gewinnsinne einfach mal "alles oder nichts" spielen. Wer kurz vor Ende eines Turniers mit hoher Punktzahl in Nähe des möglichen Gesamtsieges steht, wird sich in Abhängigkeit von seinem Vorhaben (spiele ich voll auf Sieg oder genügt mir eine gute Platzierung?) nach objektiven Gesichtspunkten für eine bestimmte Taktik entscheiden.

Dass man *allein* mit Bauchgefühl oder mit der so genannten richtigen Nase die bessere Entscheidung trifft, halte ich für Unfug. Wenn Spieler häufiger mit dieser Argumentation ihre erfolgreichen Spielzüge begründen, dann mag es damit zu tun haben, dass sie unbewusst „Informationen“ aufnehmen und verarbeiten, die andere nicht wahrnehmen, etwa eine minimale Veränderung in der Mimik des Gegners, eine ganz geringe scheinbar unmerkliche Verzögerung vor der Kartenzugabe usw. Vielleicht wird auch ein vergleichbares Ereignis aus der Vergangenheit abgerufen, ohne dass sich der Spieler bewusst daran erinnert. Das ist eine ganz besondere Gabe, die letztendlich die Entscheidung für den am Ende erfolgreichen Spielzug beeinflussen kann, obwohl der Spieler dies vielleicht gar nicht bewusst so erlebt.

Die Zeiten zwischen den Spielserien und das hoffentlich gemütliche Beisammensein danach bieten eine willkommene Möglichkeit, das Erlebte zu verarbeiten, über Glück und Pech zu diskutieren und auch mal richtig seine Gefühle raus zu lassen. Hier sollte das Stressventil sein, über welches man seine Emotionen, die während der Spielserien zur Seite gelegt werden mussten, nach draußen lässt. Der Psychologe wird mir vielleicht vehement widersprechen und vermutlich fordern, dass Gefühle sofort „auf den Tisch“ sollten.

Der ambitionierte Skatspieler wird selbst entscheiden, ob und wann er seinem Ärger, seinem Frust oder seiner Freude Ausdruck verleihen möchte.

Mehr noch: Er wird vielleicht den Faktor Emotionen zu seinem Vorteil nutzen wollen. Wenn mir eine befreundete Psychologin sagt, dass er damit den Titel „Skatsau“ verdiene, dann mag das aus Sicht der Wissenschaft zutreffen.

Wo aber sind die Grenzen zwischen schlitzohrigem und unfairem Verhalten? Was unterscheidet einen raffinierten Spieler von einer „Skatsau“? Entscheiden Sie selbst:

Ein Spieler ist nach der Skatordnung keineswegs verpflichtet, den unsicheren Mitspieler zu beruhigen, ihm Trost zu spenden oder ihn aufzubauen. Soll und darf er ihn aber z.B. durch ständige nörgelnde Hinweise auf angebliche (!) Fehler zusätzlich verunsichern, um ihn damit zu tatsächlichen Fehlern zu veranlassen?

Es ist nicht verboten, Gegenspieler durch vorgetäuschte Gefühlsregungen zu falschen Annahmen zu verleiten. Es ist nicht verboten, das Nervenkostüm der Gegenspieler durch wiederholte Hinweise auf angebliches Glück bei der Skataufnahme zu belasten. Ob es nun stimmt, dass man im Skat tatsächlich 2 Buben oder 2 Asse gefunden habe, sei dahingestellt. Es ist nicht verboten, bei einem knappen und glücklichen Spielgewinne die Gegenspieler durch den Hinweis „das konnte man gar nicht verlieren“ zu provozieren. Es ist zulässig, die eigenen Gefühle zu verbergen und die Gefühlsregungen der Gegenspieler für eigene Zwecke auszunutzen. Es ist zwar nicht verboten, aber würden Sie es tun?

Weniger mit Emotionen, als mit taktischen Überlegungen, hat das Durchspielen von sicheren Kartenblättern zu tun. Skatabende, Preisskats und Turniere sind mitunter länger dauernde Veranstaltungen, bei denen wie in allen Sportarten die Kondition der Spieler gefragt ist. Jedes Spiel erfordert gedankliche Leistung, und das menschliche Gehirn neigt bei Belastung ebenso zur Ermüdung wie jeder Muskel des Körpers. Wenn Sie ein sicheres Blatt haben und alle weiteren Stiche machen werden, dann dürfen Sie zur Spielabkürzung die Karten auf den Tisch legen und die restlichen Karten einfordern. Wenn Sie Ihre Karten aber durchspielen, stellen Sie Ihre Gegner mit jeder ausgespielten Karte vor ein kleines gedankliches Problem: Die Gegenspieler müssen bei jeder Karte eine Entscheidung treffen und dazu gedankliche Arbeit leisten, jedenfalls so lange, wie sie das Vorhaben nicht durchschaut haben. Das gilt insbesondere dann, wenn Sie Ihr Blatt nicht eindeutig „von oben“ herunter spielen und hier und da mit dem Ausspiel zögern. Sie selbst belasten sich nicht und können Ihre „Körner sparen“, denn Sie wissen ja, dass die Gegner keinen Stich mehr erhalten werden. Man wird Sie zwar nach dem Spiel - möglicherweise mit einigem Unmut - darauf hinweisen, dass Sie das Spiel hätten abkürzen können. Das sollte Sie aber nicht beunruhigen. Es ist Ihr Recht, auch ein sicheres Blatt durchzuspielen, wenn Sie das möchten. Andere tun es auch, wenn sie es möchten. Man sollte allerdings wissen, dass man sich damit nicht unbedingt Freunde macht. Andererseits: Wenn die Stimmung am Tisch sowieso schon im Keller ist und es aussichtslos erscheint, eine gute Atmosphäre herzustellen, dann...

Als letzten Strohalm setzen manche Spieler auch die Marathon-Denkpause ein. Anders als die notorischen Langsamspieler (Bremsen), zu denen wir weiter unten kommen, setzt der Marathon-Mann seine Pause nur sehr selten ein. Wenn das Spiel bei „normaler Fortsetzung“ chancenlos ist und nur noch durch einen groben Fehler der Gegenpartei gewonnen werden kann, wird vor der nächsten Karte eine ungewöhnlich lange Pause gemacht, welche die andere Partei aus dem Rhythmus bringen kann (und vielleicht auch soll). Man kennt das ja von vielen Sportarten. Wenn der Gegner überlegen scheint, versucht man, seinen Rhythmus zu stören. Nehmen wir an, der Gegenspieler hatte seinen Plan schon fertig. Er weiß, wie das Spiel zu knacken ist und wartet auf die Karte des Alleinspielers. Es ist üblich, dass Spieler in kritischen Situationen mehrere Sekunden lang nachdenken, bevor sie fortsetzen.

Wartet ein Spieler aber regungslos 30, 40 oder gar 120 Sekunden (das ist beim Skat eine Ewigkeit), macht dann Anstalten, er wolle eine Karte spielen, um aber erneut in Starre zu verfallen und weitere 30 Sekunden zu warten, dann wird so mancher Mitspieler durch den empfundenen Ärger aus dem Plan gebracht. Oder er wird so ungeduldig, dass er sich zu einer Äußerung hinreißen lässt, die als „Kartenverrat“ mit Spielgewinn für den Alleinspieler gewertet werden könnte.

Vielleicht nicht so verbreitet, aber ungeheuer lästig, ist der notorische Schwätzer. Dieser Spielertyp nutzt jede Gelegenheit, hauptsächlich aber die Geberpause, zu einem Redeschwall mit nervigen Analysen über vorangegangene Spiele, zum Erzählen von Witzen und anderen Ablenkungsmanövern. Solches Plappern kann die Konzentration auf das aktuelle Spiel ungemein stören, und es ist nicht einfach, diese Quellen ganz auszuschalten. Höfliche Bitten, das Gerede einzustellen, werden völlig ignoriert. Es bedarf dazu bisweilen einer energischen Ermahnung, ggf. sogar durch die Spielleitung oder einen Schiedsrichter. Unterbinden Sie das – sofern es Sie stört – so früh wie möglich. Sonst plappern sich solche Schwätzer in Ekstase.

Bei Preisskats, Turnieren und offiziellen Meisterschaften spielt auch der Zeitdruck eine nicht zu unterschätzende Rolle. Für eine 48er Serie werden häufig 120 Minuten (evtl. plus Raucherpause) als Zeitgrenze angegeben. Die Spielleitung kann nach dem Limit die Spiellisten einziehen, auch dann, wenn noch nicht alle Spiele gespielt worden sind. Beim üblichen Spielbetrieb ist dieses 2-Stunden-Limit völlig ausreichend. Treten aber Verzögerungen ein, z.B. durch ständige „Leichenreden“, dann entsteht für die letzten Runden der Serie ein Zeitdruck, und der bedeutet Stress.

Anders als beim Schach, wo die verbrauchte Bedenkzeit durch persönliche Zeitmesser registriert wird, gibt es beim Skat nur eine gemeinsame Bedenkzeit. Es gibt aber nun Skatspieler, die absichtlich und regelmäßig mehr Zeit verbrauchen als ihre Kollegen, ganz besonders am Anfang einer Serie. Ich kenne Spieler, die diese Masche anwenden und auch zugeben, dass sie es tun. Nennen wir sie einfach „Bremser“: Sie legen vor jedem Reizgebot, vor jeder gespielten Karte, und nach jedem eingezogenen Stich „Denkpausen“ ein, und sie lassen sich dabei sehr viel Zeit. Jeden eingezogenen Stich klopfen sie noch dreimal genüsslich auf, bevor sie ihn ablegen und wieder eine „Denkpause“ einlegen. Damit machen sie ihre Mitspieler, die zügiges Spielen gewohnt sind, nervös, bringen sie aus dem Rhythmus, und setzen sie bei fortschreitender Spieldauer unter Druck.

Oftmals sind diese Bremser Spieler, die selbst nicht stressanfällig sind und auch unter Zeitdruck kaum Fehler machen. Auch deshalb provozieren sie künstlich eine Zeitnot, um sich für die letzten Runden der Spielserie einen psychologischen Vorteil zu verschaffen. Ein solches Verhalten sollten Sie – gemeinsam mit ihren betroffenen Mitspielern – so früh wie möglich rügen, besonders dann, wenn Sie den Eindruck haben, dass der Spielbetrieb bewusst verzögert wird. Diese „Bremser“ entfalten nämlich regelrechte Denkpausenorgien, wenn sie gut stehen und ihre angestrebte Punktzahl bereits erreicht haben.

Ich habe bei einem Großturnier eine Spielserie erlebt, bei der eine Mitspielerin gleich zu Anfang zwei Spiele verloren hatte und darüber – natürlich – unglücklich war. Ein Gegenspieler bemerkte dies und machte eine zynische Bemerkung. Als sie wenig später ihr drittes Spiel dann auch noch mit 60:60 abgeben musste, grinste derselbe Gegenspieler sie an und sagte „Na siehste, geht doch...“. Dass der Zyniker durch die anderen Mitspieler deutlich ermahnt wurde, änderte nichts an den Folgen seiner Aktion: Die betroffene Spielerin war von dieser Bemerkung so stark aus der Bahn geraten, dass sie im weiteren Verlauf der Spielserie weitere grobe Fehler machte. Ich darf zur allseitigen Genugtuung anmerken, dass auch der Zyniker diese Serie äußerst schwach abschloss.

All diese an sich spielfremden Mittel sind zulässig, wenn sie regelkonform sind, d.h. der Skatordnung und der Skatwettspielordnung nicht widersprechen. Man beachte aber, dass die Skatordnung auch folgende Generalklausel (4.5.2.) enthält:

„Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.“

Nun könnte man daraus schließen, dass viele dieser psychologischen Spielchen und Tricks unzulässig sind, denn sie widersprechen ja mehr oder weniger der Regel 4.5.2. der Skatordnung. Das stimmt auch, aber man kann diese Verstöße nur selten nachweisen, da die Begriffe „Fairness“, „Sachlichkeit“ und „Sportlichkeit“ nicht absolut definiert sind. Hinzu kommt: Die Vorschrift 4.5.2. nennt – anders als die meisten anderen Vorschriften der Skatordnung – keine spielentscheidenden Folgen für den, der sie missachtet. Niemand, der eine etwas unfaire Bemerkung macht, die gegen keine andere Regel der Skatordnung verstößt, verliert allein wegen einer solcher Bemerkung sein Spiel.

Große Skat-Veranstaltungen locken z.T. mit hohen Geldpreisen. Der Titel eines überregionalen Meisters ist auch nicht zu verachten. Wenn es um sehr viel geht, dann rechnen Sie damit, dass es – wie in der Bergwelt – umso kälter wird, je höher Sie klettern. Es wird bisweilen mit harten Bandagen gespielt, getrickst und gekämpft. Wenn man aber die beschriebenen Tricks kennt, kann man sich leichter vor ihnen schützen und ihnen die Wirkung nehmen.

Ich persönlich würde nicht jedes zulässige Mittel anwenden, denn dazu sind mir die Inhalte der Begriffe Spiel und Sport zu wichtig. Ob Sie diese Waffen im Einzelfall selbst einsetzen möchten, das bleibt Ihnen überlassen. Freunde kann man damit kaum gewinnen.

Man kann aber auch ohne Kampf und ohne Aggression die Psychologie nutzen, um so manchen positiven „Lauf“ zu forcieren:

Während vieler Serien gibt es Phasen, in denen man verliert oder gar kein Spiel kriegt, und Phasen, in denen man mehrere Spiele hintereinander gewinnt. Wenn der Gegner schlecht steht, dann sollte man ihn „entlasten“, indem man die allseits bekannten Rechtfertigungen („Ich habe nur Pech, bei mir sitzt alles dagegen, bei mir läuft die Karte einfach nicht...“) nicht widerlegt, sondern bestätigt! Bemerkungen wie „Da kannst Du nichts machen, das lief bei mir neulich genau so, das ist nicht Deine Schuld...“ sind für den Gegner entlastend und bestätigen ihn in der Annahme, dass er nicht schwach gespielt, sondern einfach kein Glück gehabt hat. Ein derartig resignierender aber emotional etwas beruhigter Spieler wird Ihnen eher das eine oder andere Spiel ohne Kampfreizung überlassen und im Gegenspiel vielleicht nicht ganz so engagiert zur Sache gehen, als derjenige, dem Sie zuvor oberlehrerhaft jeden seiner Spielfehler haarklein vorgekauft haben. Der wird Ihnen schließlich mit allen Mitteln beweisen wollen, was er wirklich kann.

Ihr Auftreten und Verhalten am Spieltisch kann dazu beitragen, Aggressionen zu verhindern und eine für alle angenehme Atmosphäre zu schaffen und zu erhalten. Das wird nicht immer gelingen, aber ein ausgeglichenes und friedliches Umfeld ist eine gute Basis für eine erfolgreiche Spielrunde. Insofern sollten Sie möglichst nichts tun, was den Frieden stört. Ein typischer Fall: Sie haben mit Ihrem Partner ein Alleinspiel umgebogen. Ihr Partner lobt sich selbst über den grünen Klee und lacht (vielleicht aus Freude über seinen Erfolg, vielleicht aus Schadenfreude gegenüber dem Alleinspieler, wer weiß das schon?). Bleiben Sie in dieser Situation neutral. Hüten Sie sich davor, über Fehler anderer Spieler zu lachen oder gar einen Verlierer auszulachen – das geht gar nicht! Man sieht sich auch beim Skat stets ein zweites Mal. Ein Verlierer braucht keinen Hohn, keinen Spott, und keine Belehrungen, sondern Respekt: Er hat sein Bestes gegeben und dennoch verloren. Wir lassen ihn in Ruhe.



Skatspieler(innen) können viele Gesichter haben...

Sollten Sie mit einer zwischenmenschlichen Störung am Spieltisch nicht klar kommen, sei es, weil Sie ein Verhalten nicht so richtig einordnen können oder weil Sie sich einfach nur belästigt fühlen, und meinen, dieses Problem nicht selbst lösen zu können, dann scheuen Sie sich nicht, einen Schiedsrichter oder die Spielleitung zu bemühen. Das wird nicht häufig nötig sein, denn erfahrungsgemäß hat ein Spieltisch genug Eigendynamik, um Störungen abzuschalten. Andererseits muss nicht jeder in der Lage und willens sein, Konflikte am Spieltisch selbst zu lösen. Und niemand ist verpflichtet, andauernde spielfremde Störungen zu ertragen.



*Auch beim Skat wird bisweilen mit „scharfen Waffen“ gekämpft
(Ausschnitt aus „Wenzel sticht“, von E. Belger, 1925, Privatsammlung)*

Die Spielregeln

Skat sollte – sofern das Spiel sportlich betrieben wird - nach der Internationalen Skatordnung (ISkO) gespielt werden. Man findet sie hier

<http://www.dskv.de/pages/Skatgericht/ISkO.php?cat=7>

oder kann sie bei den großen Skatverbänden als Druckversion beziehen. Die in der ISkO niedergeschriebenen Regeln werden hin und wieder ergänzt oder geändert (über Änderungsanträge entscheidet alle 4 Jahre der Deutsche Skatkongress des DSKV mit Zustimmung der ISPA), wodurch die Skatordnung im Laufe der Jahrzehnte eine inzwischen etwas komplizierte Struktur erhalten hat. Dennoch sind die dort festgelegten Skatregeln insgesamt verständlich und überschaubar. Vielleicht sollte man diese Ordnung neu „ordnen“, d.h. zu Gunsten einer besseren Logik und Übersichtlichkeit überarbeiten.

Wenn regional bei Spaßrunden, beim Geldskat oder beim Bierlachs nach modifizierten Regeln gespielt wird, dann ist das selbstverständlich eine gute Tradition. Für offizielle Turniere und für fast alle Preisskats gelten aber die offiziellen Regeln.

Eine juristisch fundierte umfangreiche Kommentierung der ISkO finden Sie hier:

http://www.skat-extra.de/html/kommentar_isko.html

Dem Autor dieses Kommentars ist es gelungen, die strittigen Fragen der Skatordnung unter Berücksichtigung der jeweils aktuellen Auffassungen des Internationalen Skatgerichts präzise, ausführlich, aber dennoch verständlich zu erläutern – eine wahrlich komplizierte Aufgabe.

Sorge bereitet nämlich die Entscheidungspraxis des Internationalen Skatgerichts (ISkG):

Seit ca. 12 Jahren erlässt das ISkG immer häufiger „verbindliche“ Urteile, die der Skatordnung klar widersprechen. Das ist für viele Skatfreunde völlig unverständlich, denn eigentlich sollte das Skatgericht dafür sorgen, dass die Skatordnung eingehalten wird. So war es fast hundert Jahre lang.



Skatregeln und Skaturteile im Wandel der Zeit

Nun werden seit ca. 12 Jahren immer mehr Ausnahmen von den Bestimmungen der ISKO geschaffen und gültige Regeln umgangen oder sogar für bestimmte Fälle als „nicht anwendbar“ außer Kraft gesetzt. Einen faden Beigeschmack erhält diese Verfahrensweise besonders auch durch die Geheimhaltung. Die große Mehrzahl der Urteile und Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts (die nach dessen Anspruch für alle Skatspieler bindend sind!) wird gar nicht mehr veröffentlicht, sondern nur einem ausgewählten Kreis von Funktionären zugänglich gemacht. Das hat zur Folge, dass sich im Streitfall nur privilegierte Funktionäre auf ein „Geheimurteil“ berufen können, denn die normalen Skatspieler kennen es nicht, weil es nicht veröffentlicht wurde.

Wenn dieses Regelchaos mit dem Versteckspiel nicht bald beendet wird, braucht sich niemand zu wundern, dass der Verdacht einer Günstlingswirtschaft entsteht, und dass die Skatspieler zunehmend nicht mehr in den traditionellen Verbänden, sondern nur noch im Internet spielen. Dort sind nämlich alle (!) für die jeweilige Plattform gültigen Regeln jederzeit einsehbar, und es gibt kein Skatgericht, das diese Regeln in geheimer Aktion je nach Laune verändern könnte.

Ich möchte mich hier nicht weiter über die Qualität der Urteile und insbesondere ihrer sogenannten „Begründungen“ der letzten Dekade auslassen, erlaube mir aber den Hinweis auf einen offenen Brief, den ich dazu – auf Anregung und mit Unterstützung von vielen Skatfreunden - im Internet veröffentlicht habe:

http://www.skat-extra.de/html/offener_brief.html

*Es stritten alle Mannen hier
Am Tisch im Rittersaal;
Das nennt der Deutsche „Skatturnier“
Und feiert`s beim Pokal.*

*Die Börse war nicht all zu schwer,
Die ich nach Hause trug;
Doch große Weisheit floss dorthier
In dieses kleine Buch.*

*Wie vom Volk die Niebelungen
Von der Nachtigall der Lenz:
So ward hier der Skat besungen.
Grand mit Vieren schwarz!*

Paul Renz

(Schlusswort in „Skatbuch in Versen“, von Paul Renz, 1888)

Skat im Internet

Seit Beginn dieses Jahrtausends erlebt das Spielen im Internet einen Boom. Ob Schach, Dame, Poker, Monopoly, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Mau-Mau... fast jedes Gesellschaftsspiel wird inzwischen online angeboten, und fast überall kann man um echtes Geld spielen. Immer mehr virtuelle Casinos und Spielplattformen werben um die Gunst der Onlineer, denn in diesem weltweiten Markt kann sehr viel Geld verdient werden. Insbesondere die Poker-Variante „Texas Hold'em“ hat das Internet im Sturm erobert und begeistert viele Millionen Spieler. Diese Entwicklung hat natürlich auch das Skatspiel und den Skatsport erfasst.

Die Vorteile des Online Spielens gegenüber dem „Realskat“ im Club liegen auf der Hand: Man kann zu jeder Zeit an fast jedem Ort spielen, spart Zeit, Wege und Gastronomie-Kosten. Ob man es vorzieht, nicht mehr an einem richtigen Tisch mit echten Karten gegen natürliche Personen zu spielen, und stattdessen lieber mit der Maus am PC-Bildschirm gegen virtuelle Nicks "klickt", das muss jeder für sich selbst herausfinden. Ich kenne viele Skatfreunde, die beides tun: Sie spielen „real“ in einem Verein und zusätzlich im Internet. Natürlich wissen wir alle, dass auch im Internet echt, d.h. real gespielt wird. Ich habe diese Bezeichnung „Realskat“ nur gewählt, um das traditionelle Spielen mit echten Karten vom Online Spielen zu unterscheiden.

Die zahlreichen Online-Skat-Plattformen bieten fast alle eine kostenlose Ebene, wo man gratis, d.h. gebührenfrei, und ohne Einsätze Skat spielen kann. Die Turnierbereiche der Anbieter (bisweilen auch Premiumbereiche genannt) sind jedoch gebührenpflichtig. Die vollständigen Spielbedingungen sind bei allen seriösen Plattformen einsehbar. Ein sorgfältiger Vergleich lohnt sich! Neben Einzelturnieren gibt es spontane private Runden, Mannschaftswettbewerbe, Liga-Spielbetriebe und sogar Deutsche und Internationale Online Meisterschaften. Große Plattformen mit vielen Spielern sind z.B. www.skat-spielen.de, wo auch der DOSkV (Deutscher Online Skat Verband) zu Hause ist, und www.skat-online.com.

Eine Empfehlung für einen bestimmten Anbieter möchte ich nicht abgeben, wohl aber meine persönliche Auffassung, dass ich den Anbieter www.gameduell.de nicht empfehlen kann, weil mir die dortigen Bedingungen überhaupt nicht gefallen. Ganz sicher werden Sie beim Googeln im Netz verschiedene detaillierte Meinungen und Erfahrungsberichte zu den Anbietern finden. Wichtig erscheint mir, dass man die jeweiligen Vertragsbedingungen gründlich vergleicht. Die Unterschiede, z.B. bei den Kosten für den Anwender, sind bisweilen ganz erheblich.

Ich war früher wahrlich kein Freund des Online Spielens, auch weil ich die Befürchtung mancher Kritiker teile, dass das Online Spielen den „realen“ Skatvereinen Mitglieder abziehen könnte. Heute sehe ich das etwas anders. Das Online Spielen hat gegenüber dem Realskat einen nicht zu unterschätzenden Vorteil: Die Spielregeln sind klar, eindeutig, für jeden verfügbar, für alle gleich, und werden nicht bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit durch Urteile des Skatgerichts verändert, erweitert, und in Einzelfällen sogar für nicht anwendbar erklärt, so wie das im letzten Jahrzehnt beim „Realskat“ zunehmend geschieht. Diese vielen Urteile, die für den „Realskat“ weltweit Geltung haben und bindend sind (von denen der größte Teil aber seltsamerweise gar nicht veröffentlicht wird) haben auf die Regeln beim Online Spiel glücklicherweise keine Auswirkung.

Ich weiß aus vielen Diskussionen, dass dieses Regelchaos im „Realskat“ für manche Skatfreunde der wichtigste Grund ist, nur noch online zu spielen. Das ist keine gute Entwicklung, denn die traditionellen Skatvereine gehören zu unserer Kultur und sind ein wichtiger erhaltenswerter Pfeiler unserer Gesellschaft.

Quellen:

Bei den gezeigten Kartenbildern handelt es sich um Grafiken aus den Programmen „Siegfried“ und „Kiebitz“. Ich danke dem Rechteinhaber Peter Danzeglocke für die Erlaubnis, die Kartenbilder hier verwenden zu dürfen. Bei den dargestellten Buchtiteln, Exponaten, Bildern, Einladungskarten und sonstigen Drucken handelt es sich um Scans und Fotos, die ich selbst angefertigt habe. Alle Objekte gehören zu meiner Sammlung. In den Fällen, in denen ich die Quellen nicht ermitteln konnte, bitte ich um Hinweise der Rechteinhaber.

Meine Ausführungen in diesem Buch wurden durch das Studium der folgenden Literatur beeinflusst:

- Das Skatspiel im Lichte der Wahrscheinlichkeitsrechnung (Dr. H. Schubert, 1887)
- Das verständige Kartenspiel (Dr. E. Lasker, 1929)
- Das große Skatvergnügen (F. Schettler u. Kirschbach, 1988)
- Die Kunst des Skatspiels (A. Schubert, 1922)
- Illustriertes Lehrbuch des Skatspiels (K. Buhle, 1885)
- Illustriertes Skat-Buch (A. Hertefeld, 1884)
- Wergin on Skat and Sheepshead (J.P. Wergin, 1975)
- Synchron Master Skat (W. van Stegen und Th. Kinback, 1997)
- Skat-Rätsel (Th. Kinback, 2007)
- Gläserne Karten (M. Quambusch, 1997)
- Skat Streitfälle vor Gericht (M. Bieber, 2006)
- Hurra Wenzel (M. Weiß, 1910)
- Skat in Versen (P. Renz, 1888)

Eine ganze Reihe von Ideen ergab sich im Laufe von lebhaften, fruchtbaren und niveauvollen Diskussionen im Internet-Skatforum: www.32karten.de, wofür ich den dortigen „Pinnies“ meinen ganz besonderen Dank ausdrücken möchte, auch und weil wir nicht immer einer Meinung sind. Ich kann das Forum allen Skatfreunden empfehlen!

Schließlich handelt es sich bei den dargestellten „Gedanken“ zu bestimmten Spielsituationen um Erklärungen vieler verschiedener Skatfreunde, die freundlicherweise bereit waren, mir ihre Ideen und Pläne ausführlich zu erläutern. Auch dafür vielen Dank! Ein ganz besonderer Dank gilt - last not least - Thomas Kinback und Marc Bieber für das Korrekturlesen.

Ottweiler, im September 2011

Wolfgang Rui

Nutzungsbedingungen/Copyright:

Der Autor ist und bleibt alleiniger Inhaber des Rechts zur Veröffentlichung und des Rechts zur öffentlichen Zugänglichmachung dieses Werks. Diejenigen, die das Werk als PDF-Datei heruntergeladen oder auf andere Weise erhalten haben, sind berechtigt, die PDF-Datei anderen Personen zum privaten Gebrauch zu überlassen (bzw. ihnen auf elektronischem Wege zu senden), wenn und solange die Überlassung ohne Entgegennahme eines Entgelts vollzogen, das alleinige Recht des Autors auf Veröffentlichung und öffentliche Zugänglichmachung nicht verletzt und das Werk nicht gekürzt oder in anderer Weise verändert wird. Eine Veröffentlichung oder öffentliche Zugänglichmachung von Teilen des Werks, die vom urheberrechtlichen Zitatrecht nicht mehr gedeckt ist, bedarf einer ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Autors. Das gilt insbesondere auch für die Bildrechte. Diese Nutzungsbedingungen gelten sinngemäß auch für Ausdrucke des Werks, und zwar unabhängig von den Druckvoreinstellungen der PDF-Datei. Alle weiteren Rechte behält sich der Autor vor.