

Der Skatfreund

HERAUSGEBER: DEUTSCHER SKATVERBAND / SITZ BIELEFELD



1. Jahrgang

Juni 1956

6



*Besonders da, wo Menschen warten,
spielt man mit Inbrunst Karten.*

Man spielt gern mit
BIELEFELDER KARTEN



BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH · BIELEFELD · POSTFACH 22



Unter Skalbrüdern:
„Na Alfred, was machst
du heute Abend?
Kommst du zum Skat?“

Nun, heute wohl nicht – dem-
nächst wieder! Aber daß zünftige
Skater nur perfekte
Skalkarten verwenden, ist wohl
klar. 124jährige Spezial-Erfah-
rung hat sie geschaffen. Sie
stammt aus der weitaus größ-
ten und weltaus ältesten
deutschen Spielkartenfabrik –
es ist natürlich die



Echte
Altenburg-Stralsunder

aus dem deutschen Spielkartenzentrum Stuttgart



MEISTGEKAUFT WEIL SO PERFEKT

DER SKATFREUND

HERAUSGEBER: DEUTSCHER SKATVERBAND - SITZ BIELEFELD
GEGRÜNDET 1899 IN DER SKATSTADT ALTENBURG (THÜRINGEN)

1. Jahrgang

Juni 1956

Nummer 6

Der ausgelernte Skatspieler

Der Spieler, welcher durch das Reizen des Spiel zu machen hat und allein sein Ziel zu erreichen sucht, hat es aus diesen Gründen auch viel leichter als seine Gegner, denn er weiß, ja ev. auch, was er im Skat liegen hat, und weiter hat er sich nicht seinem Partner anzupassen oder gar unterzuordnen,

Spielregeln für den Alleinspieler. Die älteste und richtigste Regel: Trumpf ist die Seele des Spiels! läßt sich nicht umwerfen. Nur darf man dabei nicht den oft gemachten Fehler wiederholen, zuerst die hohen Trümpfe zu ziehen und dann die kleinen, sondern hier bewahrheitet sich das Sprichwort: Die Kleinen holen die Großen. Man wird sonst sehr oft das Spiel verlieren, weil die Gegner auf ihre eigenen Trümpfe zum Wimmeln kommen. Die richtige Spielweise wird immer die bleiben, so lange klein Trumpf zu ziehen, bis man den letzten noch draußen sitzenden abholen kann. Auf diese Weise ist es ausgeschlossen, daß die Gegner auf ihre eigenen Trümpfe wimmeln können. Man gibt durch dieses Verhalten auch niemals die sogenannte Forsche aus der Hand. Für den Alleinspieler lassen sich weitere feste Spielregeln oder Verhaltungsmaßregeln nicht aufstellen, sondern das entscheidet sich von Fall zu Fall, sehr oft entscheidet auch hier das sogenannte Fingerspitzengefühl.

Regeln für die Gegenspieler. Das Ausspielen ist meistens tonangebend für den ganzen Verlauf des Spiels. Hierbei ist maßgebend, ob der Gegner in der Mitte oder in Hinterhand sitzt. Die verkehrteste Spielregel, die man oft zu hören bekommt, ist die: Beim Anspiel lange oder blanke Farbe. Schon das Wort oder beweist, daß der Partner erst erraten soll, hat er nun lang oder blank angezogen. Sehr oft wird der Partner die verkehrten Maßnahmen treffen. Man muß immer das Bestreben haben, den Spieler zum Stechen zu zwingen und dadurch zu schwächen. Gewöhnlich wird der Spieler meine lange Farbe nicht führen, und durch diese werde ich ihn zum Stechen bringen. Aus diesem Grunde wird es in den meisten Fällen richtig sein: Beim Ausspielen immer lange Farbe. Niemals soll man, wenn schon durch das Ausspielen erwiesen ist, der Spieler ist getroffen, die Farbe wechseln, um ihn durch den Zwang zum wiederholten Stechen trumpschwach zu machen. Nun kommt nur noch die Frage: Spielt man von einer langen Farbe hoch oder niedrig an? Sitzt der Gegner in der Mitte, dann spielt man nach Möglichkeit immer klein an, und sitzt der Gegner in Hinterhand, dann zieht man höher, wenn nicht ganz hoch an. Von dieser langen Farbe kann man nur abweichen, wenn man als Ausspieler im Trumpf sehr kurz ist, vor allen Dingen auch hohe Augenzahlen (As oder 10) in Trumpf hat; in diesem Falle kann das blanke Ausspielen dazu führen, daß man seinen Trumpf zum

Einstecken verwenden kann. Jedenfalls soll das kurze oder blanke Anziehen zu den Ausnahmen gehören. Vorstehendes versteht sich alles nur, wenn der Gegner ein Farbspiel macht. Bei Grand muß der Ausspieler sich davon leiten lassen, ob er einen, zwei oder gar keinen Buben hat. Hat er zwei Buben oder keinen und eine geschlossene Farbe vom As an abwärts, dann bedarf es gar keiner Frage, daß er diese Farbe hoch ausspielt. Der Ausspieler soll sich aber nicht immer verleiten lassen, ein As zu ziehen, besonders, wenn er die Farbe kurz, ohne die Zehn dazu, hat oder gar blank. Dann spielt er viel besser eine andere Farbe an, die er lang hat ohne As; denn wie oft spielt man das As an und spielt dadurch dem Spieler dessen Zehn frei. Hat man als Ausspieler nur einen Buben, so wird es sich sehr oft empfehlen, sogar blank anzuziehen, um dadurch mit seinem Buben abstecken zu können. Ob man bei Grand sowohl wie bei Farbspiel eine blanke Zehn anspielt, dafür lassen sich keine festen Richtlinien aufstellen, das ist mal so, mal so richtig, Fingerspitzengefühl gehört dazu. Bei Null ouvert spielt man immer kurz an, nach Möglichkeit blank oder so klein als möglich, natürlich keine blanke Sieben. Immer soll man hierbei das Bestreben haben, den Gegner sofort in die Mitte zu bekommen. Bald die Hälfte aller Null ouverts sind nur zu legen, wenn der Gegner in der Mitte sitzt. Spielt bei Farbspiel der Partner als Vorhand an, dann soll man in Hinterhand nie den Partner schneiden, weil schon der Partner ziemlich lang anziehen soll. In diesem Fall nimmt man immer hoch mit und bringt dieselbe Farbe nach. Auch mitten im Spiel verhalte man sich genau so, vorausgesetzt, daß nicht durch den bisherigen Verlauf des Spiels das weitere Verhalten gegeben ist. Eine der Hauptregeln beim An- sowohl wie beim Ausspielen ist die: Lieber sollen meine Augen geopfert werden als dem Partner seine, besonders wenn der Partner in der Mitte sitzt. In diesem Falle zieht man am richtigsten von einer besetzten Zehn an, denn es ist immer für den Spieler ein gewisses Risiko, steht er nicht ganz fest, zu schneiden, überhaupt soll man mit den eigenen Augen nicht so viel sparen, es wird sich immer rächen. Eine sehr wichtige Regel, ich möchte lieber sagen Angewohnheit, ist folgende: Ganz gleich, ob als Partner oder Spieler, *man zähle während des Spiels immer die eigenen Augen, bei zweifelhaften Spielen auch die der Gegner.* Dieses muß in Fleisch und Blut übergehen. Dadurch belastet man nicht sein Gehirn, sondern man macht sich das Spiel um 100% leichter. Es wird dann nicht mehr vorkommen, daß man dem Partner ein As wimmelt, dem Spieler dadurch die Zehn frei macht und zum Schlusse sich herausstellt, das man nur 5.9 Augen hat. Wann soll man dem Gegner die Trümpfe abziehen!? Nur dann, aber dann auch sicher, wenn man weiß, daß man die Trümpfe alle abholen kann. Auch bei Grand ist dieses das Gegebene. Ganz rücksichtslos darauf, ob es schon feststeht, hinterher Stichkarten zu haben oder nicht; sitzen alle Stichkarten beim Gegner, dann ist das Spiel so wie so nicht zu gewinnen. Vorbedingung hierzu allerdings ist, die Trümpfe dabei zu zählen. Grundfalsch ist es, wenn ein Partner im An- wie im Ausspielen während des Spiels in Ermangelung einer als geeignet erscheinenden Farbe zu dem Ausweg greift, Trumpf anzuziehen. Wir müssen uns immer daran erinnern, dem Alleinspieler können wir niemals einen größeren Gefallen tun, als wenn wir Trumpf ziehen, ohne die Trümpfe gänzlich abholen zu können.

Über das Wimmeln. Beim Wimmeln lasse man sich immer von dem Grundsatz leiten: Hat, hat! Es ist also meistens ganz verkehrt, wenn man Gelegenheit zum Wimmeln hat, sich zuerst eine kurze oder blanke Farbe, die keine Augen bringt, abzuwerfen, um dann einzustechen. Richtig ist immer, zuerst die eigenen hohen Augen zu wimmeln, denn die sind sicher, dagegen weiß man nicht, wie viel man beim Einstechen bekommt. Außerdem wird man immer selbst durch das Einstechen geschwächt.

Welche Farben wirft man zuerst ab, wenn der Partner anfängt, dem Spieler die Farben oder Trümpfe abzuziehen, ganz gleich, ob bei Farbe oder Grand? Unbedingt immer zuerst die Farbe, wovon man keine Stichkarten hat, ohne Rücksicht darauf, leere Karten dem Partner zugeben zu müssen und z.B. ein As in der Hand zu behalten. Der Partner sieht hieraus die schwachen Farben und wird dann immer die Stehfarben bringen müssen. Als Rechtfertigung für dieses Verhalten diene folgendes Beispiel: Angenommen Vorhand spielt Grand ohne zwei mit zwei Farben, und da nichts gereizt wurde, spielt er den Buben an. Mittelhand hat aber die beiden Buben dagegen ohne As. In diesem Fall ist Hinterhand unbedingt verpflichtet, je eine der hohen Karten von diesen Farben abzuwerfen, wovon er nicht das As hat. Daraus kann dann der Partner ersehen, daß diese beiden Farben in der Hand des Spielers sitzen und muß beim Anspiel in die Farben seines Partners kommen. Es ist aber das Verkehrteste, was ein Partner machen kann, durch das sogenannte „Zeigen“, d.h. durch Zuwerfen einer kleinen Karte, von der er das As hat, dem Partner zeigen zu wollen, welche Farbe man gern hätte.

Meistens ist diese zugeworfene, gezeigte Karte eine Stehkarte, die dann zum Schluß, um das Spiel zu gewinnen, fehlt. Verhält sich der Partner so, wie ich weiter oben ausgeführt habe, dann kann sehr leicht der Fall eintreten, daß der Spieler Schneider, unter Umständen sogar Schwarz wird. Anders ist wieder der Fall, wenn bei Grand der Spieler in Mittelhand ist und Vorhand die beiden besten Buben ohne As hat. Da es durch nichts erwiesen ist, daß Hinterhand gar keinen Buben hat, wäre es ganz verkehrt, den Buben anzuspielen, sondern man muß zuerst die Farbe zu klären versuchen. Wie oft tritt sonst der Fall ein, daß der Gegner ohne vier spielt und durch den Versuch, die Buben abzuziehen, der Grand für den Spieler gewonnen ist, weil man dem Partner schon einen Buben abgeholt hat, den er unbedingt zum Stechen haben mußte. *(Schluß folgt.)*

Es wird noch einmal darum gebeten, die Namen der bei der Vorrunde startenden Verbandsmitglieder umgehend an die Werbeleitung des Deutschen Skatverbandes einzureichen. Die Meldungen sind zu richten an:

**Skfr. P. A. Höfges, Werbeleiter des Deutschen Skatverbandes
Köln-Brück, Postfach 17**

19

OLDENBURG

Anfrage: Wir sind uns über folgenden Streitfall nicht einig geworden und bitten um Ihre Entscheid. Der Alleinspieler hatte sein Spiel „Herz ohne 3“ getauft, nachdem er den Skat aufgenommen hatte. Bevor ausgespielt wurde, erklärte er jedoch, daß er lieber Null ouvert spielen wolle. Wir sind aber der Meinung, daß dies nicht angängig ist. Nach unserer Ansicht hätte der Alleinspieler nur ein höheres Farbspiel oder einen Grand spielen können. Was ist da richtig?

| B.N.

Entscheid: Der Alleinspieler war berechtigt, sein Spiel auf Null ouvert umzutaufen.

Begründung: Wenn noch nicht ausgespielt wurde, kann der Alleinspieler ein im Punktwert höheres Spiel noch wählen. Er darf dann auch den Skat noch einmal umbetten. Dabei spielt es keine Rolle, was für ein Spiel das ist. Wichtig ist nur, daß es am Schluß einen höheren Punktwert hat. Gerade bei einer solchen Spielerhöhung ist es wichtig, daß die Gegenspieler aufpassen, mit wieviel Spitzen bzw. ohne wieviel Spitzen der Alleinspieler sein Spiel durchführt. Die Gegner müssen also beim Auflegen der Karten des Alleinspielers zum Null ouvert sofort im Stillen überprüfen, was für Spitzen dieser bei dem zuerst geplanten Herzspiel in Händen gehabt hätte. Ja, es ist außerdem noch wichtig, daß sie sich nach dem Spiel von dem gelegten Skat überzeugen. Da das zuerst geplante Spiel des Alleinspielers (Herz ohne 3) einen Wert von 40 Punkten hatte, war die Durchführung eines Null ouvert mit 46 Punkten statthaft. Die Erhöhung wäre nicht möglich gewesen, wenn das Herzspiel ohne 4 oder noch mehr Spitzen getauft worden wäre.

20

OBERHAUSEN

Anfrage: Ich habe an den Westdeutschen Skalmeisterschaften in Milse teilgenommen. An meinem Tisch passierte im Verlaufe der zweiten Serie folgender Vorfall, der mir trotz des Entscheides der Spielleitung nicht ganz klar gewesen ist. Der Spieler in Vorhand hatte zunächst ein Spiel „Kreuz ohne 2 aus der Hand“ angesagt, das einen Spielwert von 48 hatte. Noch vor dem Ausspielen wollte der Spieler sein Spiel erhöhen, was ja nach der Skatordnung zulässig ist. Er hob nun den Skat noch auf und meldete dann einen Grand. Nachdem das Spiel zu Ende gespielt worden war und der Spieler 72 Augen bekommen hatte, sagte mein linker Nachbar, daß das Spiel verloren worden sei. Er begründete dies damit, daß der Grand ebenfalls nur 48 Punkte zähle, also genau soviel wie das vorher gemeldete Kreuzspiel. Die Spielleitung entschied dann auch, daß der Spieler das Spiel bezahlen müsse und zwar einen einfachen Grand mit Schneider. Der Spieler halte im Skat den Kreuz-Buben gefunden. Ich bin der Meinung gewesen, daß ein Grand mit dem Grundwert von 24 immer ein höherwertigeres Spiel ist wie ein Kreuzspiel mit dem Grundwert von nur 12. Ich bitte um Aufklärung.

M. K.

Entscheid: Der Alleinspieler muß seinen Grand mit Schneider bezahlen, da sein zweites Spiel (der Grand) ebenfalls nur 48 Punkte rechnete.

Begründung : Die Skatordnung besagt unter VII, 6, daß, wenn noch nicht ausgespielt worden ist, der Alleinspieler statt des angesagten noch ein im Punktwerte höheres Spiel wählen darf. Im obigen Streitfall wollte der Alleinspieler zunächst ein Kreuzspiel ohne zwei aus der Hand durchführen, das einen Punktwert von 48 hatte. Durch das Aufnehmen des Skates bekam er zu seinen Karten noch den Kreuz-Buben dazu, wodurch sein getaufter Grand dann ebenfalls nur einen Punktwert von 48 hatte, sein Spiel hätte über nun mehr als 48 Punkte zählen müssen, er hätte also den Grand Schneider machen müssen. Das ist ihm nicht gelungen, folglich hat er sein Spiel verloren. Und da er einen Grand spielte, mußte er logischerweise auch einen Grand bezahlen, und diesen mit Schneider, da dieser mehr als 48 Punkte zählen mußte. Die Skatordnung besagt ausdrücklich, daß dann ein im Punktwerte höheres Spiel gewählt werden muß. Unter Punktwert kann immer nur der Wert des Spiels verstanden werden, wie er am Schluß des Spiels in die Spielliste einzutragen ist.

21

HERNE / Westf.

*Anfrage: Bei einem unserer letzten Spielabende ereignete sich folgender Streitfall, den wir nicht klären konnten. Der Alleinspieler hatte bis 60 gereizt, bekam auf 60 das Spiel und sagte „Null ouvert Hand“ an, indem er die Karten auf den Spieltisch legte. Darauf Protest der Mitspieler, da bis 60 gereizt worden war und sein Spiel nur einen Wert von 59 halte. Nun wollte der Allein'spieler seine Karten wieder aufnehmen und versuchen, 'ein anderes Spiel durchzuführen, was ihm aber nicht möglich war. Was mußte nun der Spieler bezahlen? Wir wollen Ihr Urteil abwarten, auf das wir gespannt sind.*_____E. Sch.

Entscheid : Der Alleinspieler muß selbstverständlich ein Spiel bezahlen, das der Reizhöhe von 60 entspricht.

Begründung : Bei allen offenen Spielen beginnt das Spiel damit, daß der Alleinspieler seine 10 Karten auflegt, damit ist das Spiel bereits eröffnet, eine Zurücknahme der Karten ist nun nicht mehr möglich. Da der Alleinspieler 60 gereizt hatte, konnte er nicht mehr Null ouvert Hand spielen, da dieses Spiel nur einen feststehenden Spielwert von 59 hat. Er hat sich also überreizt und muß nun ein Spiel bezahlen, das der Reizhöhe von 60 entspricht, Da 60 durch 12 teilbar ist, entspricht die Reizzahl 60 einem Kreuzspiel mit 5 Fallen. Der Spieler muß also in diesem Streitfall ein überreiztes Kreuzspiel bezahlen mit einem Wert von 60 Punkten, die nicht verdoppelt werden, da er ein Handspiel spielte.

AUS DEM SKATVERBANDSLEBEN

Verbandsgruppe Weiden / Opf.

Die Herrenparlie nach Kehlheim war, wie nicht anders zu erwarten, ein voller Erfolg. Fast alle Mitglieder der Verbandsgruppe Weiden waren dabei, das Wetter war erträglich, und der Steinhäger schmeckte ausgezeichnet. Das Schönste war natürlich die Dampferfahrt auf der

Donau, und für die zahlreichen Ausflügler am Himmelfahrtstag (inkl. Kapitän) hatten wir Skatfreunde gerade noch gefehlt. Außer der traditionellen Kreissäge auf dem Kopf steckte in jedem Knopfloch eine kesse Chrysantheme, auch Musik hatten wir dabei. Abends um 10 Uhr marschierten wir dann unter den

Klängen der Herrenpartie-Nationalhymne unserer Frauen im Klublokal direkt in die Arme, und unser Klubwirt freute sich, daß noch manche Mark übrig geblieben war für manche Lage. Beim Herrenpartie-Frühschoppenskat trat übrigens noch ein ganz besonderer Grund zum Feiern ein: 2 Grand ouverts! Der eine wurde gespielt vom Skfr. Walter Tews, der andere vom Vorsitzenden der Verbandsgruppe, Skfr. Werner Buchholz (er soll ihm ein kleines Vermögen gekostet haben)

Die Verbandsgruppe hat sich inzwischen mit dem rührigen Skfr. Heinzmann, Stuttgart, in Verbindung gesetzt. Dieser hat bereits seine Zusage gegeben, daß die Südwestdeutschen Skatmeisterschaften 1956 in Weiden durchgeführt werden, und zwar am 1. Juli. Wenn es möglich ist, wäre uns. eine Bezeichnung „Süd-deutsche Skatmeisterschaften“ lieber. (Das wird den Skfrd. Heinzmann (Stuttgart) und Buchholz (Weiden) überlassen.) Wir beginnen schon eifrigst mit den Vorbereitungen. Von der Verbandsleitung bzw. von der Werbeleitung erbitten wir dazu die bestmögliche Unterstützung. Die Schirmherrschaft übernimmt der Herr Oberbürgermeister von Weiden, Einladungen usw. werden in nächster Zeit verschickt. Selbstverständlich erwarten wir auch trotz der großen Entfernung möglichst starken Besuch aus West- und Norddeutschland. Bei jeder startenden Mannschaft kann ein Skatfreund ein kostenloses Privatquartier in Anspruch nehmen. Weiden ist übrigens eine wunderschöne Stadt von 40 000 Einwohnern, ist Fremdenverkehrsort und im Verhältnis zum Westen sehr billig! Für Übernachtungen steht das größte Hotel Weidens zur Verfügung, Skfr. Kühnkackl ist der Inhaber. Auf jeden Fall sind wir sehr erfreut, diese Veranstaltung durchführen zu können, und bei guter Beteiligung dürfte der Erfolg auch nicht ausbleiben. (Die Verbandsleitung dankt auch recht herzlich für den netten Kartengruß von der Herrenpartie aus Kehlheim.)

Verbandsgruppe Aachen

Die erste Vorrunde der Klubmeisterschaft für die Verbandsgruppe Aachen und der angrenzenden Klubs (Alsdorf, Holland, Herzogenrath, Eschweiler, Aldenhoven usw.) findet am Samstag, dem 21. Juli 1956, um 16 Uhr im Lokale Wehrhafter Schmied, Aachen, Jakobstraße 26 (Nähe Markt), statt. Gespielt werden 2 Runden

ä 48 Spiele hintereinander, so daß die 2. Runde gegen 21 Uhr beendet sein wird. Die Klubs, die ihre Klubmeister noch nicht gemeldet haben, werden gebeten, diese Hingehend an den Vorsitzenden der Verbandsgruppe Aachen, Josef Schümmer, Aachen, Karlsburgweg 13, zu melden.

Verbandsgruppe Köln

Die von der Verbandsgruppe Köln veranstaltete Stadtmeisterschaft wurde in Mülheim fortgesetzt, dieses Mal traten 52 Mitglieder Kölner Skatklubs und 6 Einzelspieler an. Altskatmeister Höfges, unser Werbeleiter und Ehrenmitglied, setzte den Teilnehmern vor Beginn auseinander, daß es nach seiner über 50 jährigen Turnierfahrung nötig sei, daß man, um sich in einem solchen Turnier erfolgreich durchzusetzen, möglichst in jeder Serie von 12 Runden (48 Spielen) 1000 Punkte schaffen müsse. Hierbei sind die nach unseren Spielregeln zusätzlichen Bewertungspunkte für jedes gewonnene Spiel mit einbezogen.

Von den Teilnehmern an diesem Meisterschaftsturnier erfüllten 14 Spieler diese Forderung, und zwar: Skfr. Lehr (Skatklub Cilly, Flittard) 1601 Punkte, Skfr. Franz Müller (Karo-Sieben, Flittard)! 1536 P., Skfr. Jean Wölke (Dötze, KVB Weidenpesch) 1423 P., Skfr. Max Engels I (Karo-Sieben) 1310 P., Skfr. P. A. Höfges (Neptuno-Skatfreunde) 1249 P., Skfr. Wengler (Dötze) 1231 P., Skfrd. Häkes und Franz Zimmermann (beide Einigkeit, Köln-Brück) 1178 und 1127 P., Skfr. Klein (Bickendorf) 1082 P., Skfrd. Neumann und Ludeinann (beide Morrännchen, Köln-Brück) 1060 und 1050 P., Skfr. Sens (Null ouvertl, Köln-Brück) 1045 Pj Skfr. Nobis jr. (Neptuno) 1040 P. und Skfr. Wyglenda (Köln-Ehrenfeld) 1000 P. — Die nächste Serie der Stadtmeisterschaft findet am 17. Juni in Köln-Weidenpesch statt.

Wettkampf Deutschland — Holland

Der älteste holländische Skatklub „Schöppe Jong“, gegründet 1932, Kerkrade, war als Gast zu den Neptuno-Skatfreunden, Köln (gegründet 1954 vom Bankhaus Oppenheim), zu einem friedlichen Skatwettkampf in die Domstadt gekommen. Die holländischen Skatfreunde gewannen dank ihrer längeren Turniererfahrung überlegen mit 8244 : 7030 P.

Skatklub „Gut Blatt“, Witten/Ruhr

Unser Skatklub besieht nun bald ein Jahr. Gegründet wurde er vom 1. Vorsitzenden,

Skfr. Heinz Schulz, der früher zur Verbandsgruppe Weiden gehörte und diese mit gegründet hat. Durch seine berufliche Veränderung kam er nach Witten. Zur Zeit besteht der Klub aus 12 Skatfreunden, 6 Skatfreunde davon haben an den Westdeutschen Skatmeisterschaften in Milse teilgenommen. Noch in diesem Jahr beabsichtigen wir, unsern ersten großen Preisskat aufzuziehen und versprechen uns damit einen großen Aufschwung für unsern Klub. An den Deutschen Skatmeisterschaften 1956 in Bremen werden wir bestimmt auch teilnehmen. Der Vorstand des Klubs besteht aus dein 1. Vorsitzenden, Skfr. Schulz, 2. Vorsitzender ist Skfr. Hosang, Schatzmeister Skfr. Pötke. Mit dem 1. März haben wir mit den Spielen für die Klubmeisterschaft begonnen und führen diese genau so durch wie die Verbandsgruppe Weiden. Der Klub bittet, alle Korrespondenz und Zusendungen immer an den 1. Vorsitzenden, Heinz Schulz, Witten/Ruhr, Postfach 331, zu senden.

Skatklub „Glückauf“, Oberhausen

Anfang des Jahres hielt der Skalklub seine Jahreshauptversammlung ab mit einer Rückschau auf 1955, das zweite Jahr unseres Bestehens. Dieses Jahr war für uns besonders erfolgreich. Sein Höhepunkt war die Durchführung der Westdeutschen Skatmeisterschaften. Der Auftrag hierzu war für uns besonders ehrenvoll und verpflichtend, und wir glauben sagen zu dürfen, daß die Veranstaltung zur Zufriedenheit aller Teilnehmer verlief. Dieses dürfen wir mit Stolz aus den Worten des Vcrbandsvorsitzenden, Skfr. Fuchs, und sehr vieler Skatfreunde entnehmen, die noch heule gerne an dieses Turnier zurückdenken. 360 Skaterinnen und Skater stritten um Meistertitel und sehr schöne, wertvolle Preise. Diese Veranstaltung halte auch einen sehr großen propagandistischen Wert. Durch sie wurde das Skatinteresse in Oberhausen Stark geweckt, was wir zur Gründung weiterer Skatvereine auswerteten. Es bestehen jetzt in Oberhausen insgesamt 7 Skatklubs, die sämtlich dem Deutschen Skatverband, angeschlossen und in der Verbandsgruppe Oberhausen vereinigt sind. Die Verbandsgruppe Oberhausen umfaßt jetzt etwa 120 Skater und Skaterinnen, die monatlich einmal zusammenkommen und die Stadtskatmeisterschaft austragen. Bei der Stadtskatmeisterschaft 1955 hatten wir die Freude, den Einzel-

sieger in Skfr. Mos mit 5467 Punkten zu stellen (aus 5 Spielabenden), außerdem gewannen wir die Mannschaftsmeisterschaft mit 3918 Punkten. Für beide Siege gab es zwei schöne Pokale.

Der Verein spielt regelmäßig freitags in seinem Klublokal Kolben, und zwar wird zu Beginn jedes Spieltages ein vereinsinternes Turnier mit 36 bzw. 48 Spielen durchgeführt. Dabei werden die verlorenen Spiele in die Kasse gezahlt. Die Punkte werden in Tabellen geführt und ergeben die jeweiligen Quartals- und den Jahresmeister. Diese hießen in 1955: 1. Quartal Skfr. Mos, 10 436 P.; 2. Quartal: Skfr. Mos, 10 812 P.; 3. Quartal: Skfr. Kuhlén 13 025 P. i 4. Quartal: Skfr. O. Zimmermann, 11 291 P.; Jahresmeister Skfr. Mos 43 8i07 P. Die ersten und zweiten Quartals- und Jahresmeister erhielten jeweils schöne Erinnerungsgaben und wurden besonders geehrt. An diesen Turnieren nahmen im Jahresdurchschnitt 86% der Klubmitglieder teil Diese Zahl ist erstaunlich hoch, haben wir doch sehr viele Mitglieder mit Wechselschicht. Zu erwähnen sind noch Klubkämpfe gegen die Ortsvereine Alt-Holten und Einigkeit Osterfeld, sowie die Teilnahme an Skatturnieren in Brüggen, Brunssum, Aachen und am Weihnachtsturnier des Skatklubs „Frisch gewagt“ in unserer Stadt. Aber in unserem Verein wird nicht nur Skat gespielt, sondern auch die Geselligkeit wird gepflegt. So machten wir mit unseren Damen einen schönen Sommerausflug nach Angermund (mit Preisskat, Verlosung und Quiz à la Frankenfeld), und im Dezember fand, ebenfalls mit unseren Damen, ein wohlgelungenes Winterfest statt. Seit dem 1. Januar 1956 hat der Verein eine eigene Damenabteilung und umfaßt zur Zeit 18 Herren und 5 Damen.

In der Jahreshauptversammlung 1956 wurde dem Vorstand Dank gesagt für das in 1955 Geleistete und ihm einstimmig Entlastung erteilt. Der Vorstand wurde in seiner allen Zusammensetzung wiedergewählt und setzt sich wie folgt zusammen: 1. Vorsitz: Skfr. Förster, 2. Vorsitz und Geschäftsführer: Skfr. Grillo, Kassierer: Skfr. Mos, Listenführer und Pressewart: Skfr. Kusenberg. — Die drei erstgenannten gehören auch dem Vorstand der Oberhausener Verbandsgruppe an, so daß auch dort die Interessen des Vereins bestens vertreten sind.

Das Hauptereignis des Jahres 1956 war bis jetzt die Teilnahme an den Westdeutschen Skatmeisterschaften in Milse. Hier hatten wir die Freude, in allen Konkurrenzen die Sieger zu stellen, und zwar: Westdeutscher Skatmeister: Skfr. Kuhlmann mit 3173 P.; Westdeutscher Mannschaftsmeister: Skfrd. Rolle, Förster, Mos und O. Zimmermann mit 8391 P.; Westdeutscher Junioren-Skatmeister: Skfr. Kirstein, 2686 P.; Westdeutsche Skatmeisterin: Skfrd. Knierim, 2036 P.; Westdeutsche Mannschaftsmeisterin: Skfrd. Knierim, Lorra, Ellwardt und Förster mit 5957 P. Außerdem erhielten wir einen schönen Wanderpokal als bester Verein des Turniers. Das sind sehr schöne Erfolge, auf die wir mächtig stolz sind.

Skafgruppe Bund der Berliner, Stuttgart

Die Skatgruppe des Bundes der Berliner, die schon an mancher Veranstaltung in Stuttgart zusammen mit den „Lustigen Schwaben“ und der „Stuttgarter Bockrunde“ teilgenommen hat, meldet sich jetzt mit Wirkung vom 1.1.1956 bei uns als Mitglied an. Wir freuen uns ganz besonders, daß nun auch im süddeutschen Raum neue Skatfreunde den Weg zu uns gefunden haben, die bereit sind, unsere Ziele zu verbreiten und das Nationalkartenspiel wieder zu dem zu machen, was es sein und bleiben soll: Ein feines Denkspiel zur Erholung nach des Tages Last und Mühen, bei dem nicht der Geldgewinn maßgebend ist. Die Verbandsleitung begrüßt die neuen Skatfreunde recht herzlich in ihren Reihen. — Aller Schriftverkehr ist zu richten an Skfr. Erich Bierbrauer, Stuttgart-Süd, Neue Weinsteige 14, den Leiter der Skatgruppe.

Skatklub „Zum alten Krug“, Bremen

Der Klub hielt beim Vereinswirt Georg Lange seine Vierteljahresversammlung ab. Sie wurde vom 1. Vorsitzenden Skfr. Müllersledt eröffnet. Anwesend waren 15 Mitglieder. Als erster Punkt wurde über die Aufnahme von Damen in den Skatklub verhandelt. Dieser wurde mit 12 Stimmen gegen 3 abgelehnt. Der Klub ist aber bereit, den Damen bei Gründung eines eigenen Skatklubs Hilfe zu leisten. Für die Bremer Skatmeisterschaft bei Schinken-Poppe am 14.5., 9.6. und 11.7.1956 wurden vom Spielausschuß 8 Spieler und 2 Ersatzspieler aufgestellt. Für die Norddeutschen Skatmeisterschaften am 3.6.1956 entsendet der Klub 15 Spieler. Ferner wurde beschlossen, eine Klubreise-

kasse zu gründen. In diesem Jahr soll eine Sommerfahrt mit Damen durchgeführt werden. — Die Deutschen Skatmeisterschaften 1956 werden am 7. Okt. in Bremen - Vegesack ausgetragen. Den Mitgliedern wurde dazu ans Herz gelegt, Überlegungen anzustellen, wer ein Privatquartier dafür stellen kann.

Der Skatklub „Kiebitz“, Walle, hat zu einem Klubabend mit Wimpeleinweihung eingeladen. Es wurde dazu um regen Besuch vom 1. Vorsitzenden gebeten. — Ein Antrag eines früheren Mitgliedes um Wiederaufnahme in den Klub wurde mit 14 Stimmen gegen eine abgelehnt. Der 1. Vorsitzende übernimmt Rücksprache mit einem in letzter Zeit fehlenden Mitglied. — Dann wurde unser Klublied gesungen, es lautet: „Wir halten fest und treu zusammen, wir spielen Skat, wir spielen Skat. Zum Alten Krug ist unser Name, wir spielen Skat, Gut Blatt, Gut Blatt“ — Um 1 Uhr wurde die Versammlung vom 1. Vorsitzenden geschlossen. — Am 12. 5. 1956 sind wir der Einladung des Skatklubs „Kiebitz“ in Walle zum Turnier mit Wimpeleinweihung gefolgt. Wir erschienen dort mit 10 Mitgliedern. Im ganzen spielten dort 20 Skatfreunde um 6 Sachpreise. Bei der Preisverteilung ergab sich folgendes Resultat: 1. Skfr. Bojem, „Kiebitz“, 1782 P., 2. Skfr. Jakob, „Kiebitz“, 1719 P., 3. Skfr. Müllerstedt, „Alter Krug“, 1671 P., 4. Skfr. Rauschmann, „Alter Krug“, 1385 P.; 5. Skfr. Kloslerhuis, „Alter Krug“, 1367 P., 6. Skfr. A. Becker, „Alter Krug“, 1285 P.

Stuttgarter Bockrunde —

Schwäbischer Skatklub von 1952

In diesem Jahr hat der Skatklub am Muttertag sein traditionelles Kinderfest abgehalten. Unser Kinderonkel Skfr. Graf führte die Skaterfamilie über den Juxberg nach Geddelbach in dem so stillen Bretachtal. 41 kleine und große Kinder jagten den „Fuchs“ (nicht den Verbandsvorsitzenden!) durch Weinberge, Wälder und Auen. Wer anschließend noch genügend Puste hatte, beteiligte sich am Wurstschnappen und am Wettlauf. Die Sieger erhielten eine Urkunde und jedes beteiligte Kind von Skfr. Reinhardt eine Tafel Schokolade. (Der Verbandsleitung wurde ein Muster der schönen Urkunden und eine geschmackvolle Hülle der Schokolade mit einer Werbemarke des Klubs zugesandt, wofür an dieser Stelle herzlich gedankt wird.)

Der Kiebitz

Es is(kein Ding beim Skat unmöglich!

Aus Wuppertal-Elberfeld teilt uns ein Skatfreund mit, daß bei seinem Skatabend der seltene Fall eingetreten ist, daß am Schluß des Spiels alle drei Teilnehmer eine sogenannte Schnapsnummer — 222/555/111 — hatten. Dieser Fall dürfte eben so seilen sein wie der vor kurzem berichtete, wo drei Skatfreunde alle die gleiche Punktzahl am Ende des Spiels hatten.

Nur ruhig Blut, Anton. Vor einigen Jahren passierte in einer kleinen Stadt das Folgende: Die schwülen Tage der letzten Woche stellten ein reinigendes Gewitter in Aussicht. Deshalb spielte ein Skattisch in einem Gasthaus bei offenem Fenster und schloß dieses erst auf eindringliches Verlangen des Wirtes, der auf die Gefahr aufmerksam machte, die ein Gewitter bei Luftzug bringen könne. Eben waren wieder die Karten verteilt, aufgenommen, und Mittelhand hatte mit dein Reizen begonnen, als ein greller Blitz mit starkem Donnerschlag in die Fernsprechleitung fuhr und die Funken nur so sprühten. Entsetzt sprangen die wenigen Gäste auf, darunter auch die Männer des Skattisches, und stürzten durch die Tür. Nur eine blieb sitzen. Laut schrie er den davoneilenden Skatfreunden nach: „Die Karten festhalten, ich habe einen Grand aus der Hand, Schneider angesagt!“ Selbst die drohende Gefahr war nicht imstande, ihn auf sein Bombenspiel verzichten zu lassen.

Ein tolles Spiel. Liebe Skatbehörde! Ich sende Dir das Ergebnis eines Skatspiels, das wohl das Tollste ist, was ich in meiner 27jährigen Skatpraxis erlebt habe. Da es vielleicht manche Skatfreunde interessiert, schildere ich hier das Pik-Spiel mit sage und schreibe 7 Trümpfen, das der Spieler in Mittelhand bereits nach 2 Stichen verloren hat. — Also: M spielt Pik aus der Hand mit Kreuz- und Karo-Bube, dazu Pik-König, -Dame, -9, -8 und -7, ferner Herz-As, -Dame, Karo-As. Ehe er überhaupt ins Spiel kommt, hat er nach 2 Stichen bereits verloren. Und das ging so zu: V halle 6 * Herz mit der 10 und spielte, daraufhin die Herz-10 aus, der Alleinspieler in

M ging mit dein As darüber, und H stach mit Pik-As, da er keine Herzkarten hatte. Das waren für die Gegner bereits 32 Augen. Nun passierte dasselbe in Karo. H mit 6 x Karo spielte die Karo-10 vor, der Spieler in Vorhand stach mit Pik-10 ein, und der Alleinspieler in M mußte das blanke Karo-As zugeben. Das waren nun 31 Augen für die Gegner, insgesamt hatten diese nach den beiden Stichen bereits 63 Augen. — Der Alleinspieler war blaß geworden. So ein Spiel wird sicherlich nur alle 30 Jahre einmal vorkommen, wenn nicht noch später. Ja, ja, die siebentrümpfigen Spiele haben es oft in sich.

Polnische Skatfreunde. Aus Stalinograd schreibt uns ein Skfr. Jan Rakoczy, daß er sehr daran interessiert ist, mit uns in Verbindung zu treten. Er ist ein begeisterter Skater und liefert an verschiedene polnische Zeitungen, die fast alle eine Skatecke führen, skatliche Beiträge. Er kennt unsere Skatordnung bestens und will versuchen, die Skatklubs zunächst in seiner Stadt dafür zu gewinnen, daß streng nach den Spielregeln des Verbandes gespielt wird. Bei vielen skatlichen Veranstaltungen (Turnieren) hat er bereits bestimmend mitgewirkt. Seine Zuversicht geht so weil, daß er hofft, eine oder mehrere polnische und deutsche Mannschaften würden sich einmal zu einer Skatveranstaltung zusammenfinden. Die Verbandsleitung hat bereits die Verbindung zu dein polnischen Skatfreund aufgenommen und ihm einige Nummern unseres Skatfreundes, unserer Spiellisten usw. zukommen lassen.

Klagen der Frauen über ihre Ehemänner. In der Straßenbahn treffen sich zwei Frauen. Die eine beklagt sich, als das Gespräch auf ihren Mann kommt, über die Leidenschaft des Skatspielens. Jeden Sonnabend und Sonntag sitze sie allein zu Hause, während ihr Mann im Wirtshaus bis in die Nacht hinein Skat spiele. Auf die paar Mark, die sie stets vom Skatgewinn abbekomme, wolle sie gern verzichten. Darauf sagt die andere Frau: „Mein Mann kann nicht Skat spielen!“ — „Da sind Sie aber wirklich zu beneiden“, fällt die andere ihr gleich ins Wort. Die beneidete Frau winkt aber sogleich mit einer Handbewegung ab und sagt mit klagernder Stimme: „Der spielt aber trotzdem und verliert immer!“

Süddeutsche Skatmeisterschaften 1956

am 1. Juli 1956 in Weiden/Oberpfalz

Ausrichter: Verbandsgruppe Weiden (Vors. Skfr. Buchholz)

Austragung der Skatmeisterschaften im Mannschafts- und Einzelkampf

2 Serien zu je 48 Spielen

Jeder Skatspieler kann daran teilnehmen.

Viele wertvolle Sachpreise und Urkunden

Meldungen an Skfr. Werner Buchholz, Weiden /Opf., Dr. Seeling-Str. 21

Deutsche Skatmeisterschaften 1956

am 7. Oktober in Bremen

Austragung der Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf **und**
Einzelkampf für Damen, Herren und Junioren.

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitglieder des Deutschen Skatverbandes

Ausrichter: Verbandsgruppe Bremen (Vors.: Skfr. Reinermann)