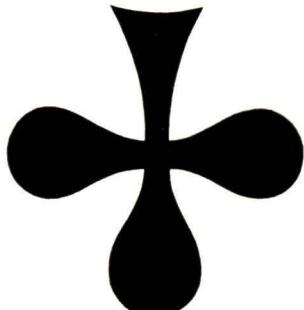
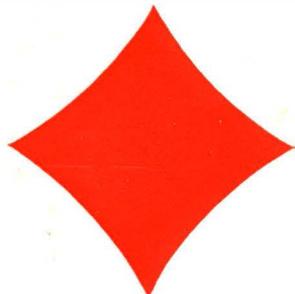


Das Skatbuch

Für Anfänger und
Fortgeschrittene

Kirschbach · Lisker

Benner





Das Skatbuch

Das Skatbuch

Spiel mit französischem Blatt
Für Anfänger und Fortgeschrittene

*Günter Kirschbach · Rolf Lisker
Hans-Heinrich Benner*



Verlag Tribüne
Berlin

Lieber Skatfreund!

Im Jahre 1967, zum 150. Geburtstag des Skatspiels, erschien die 1. Auflage des Skatbuches. Inzwischen liegen die Exemplare der 6. Auflage in den Buchhandlungen vor, und 80 000 Skatbücher haben ihre Leser gefunden. Zahlreiche Anfragen, Hinweise und auch kritische Stellungnahmen haben gezeigt, welchen Anklang das Buch bei Anfängern und auch fortgeschrittenen Skatfreunden gefunden hat. Sehr oft erscheint in der Korrespondenz über das Skatbuch die Frage, warum das deutsche Kartenbild dem Manuskript zugrunde gelegt worden ist und nicht das sogenannte französische, das nach Meinung vieler am meisten gespielt wird.

Obwohl wir der Meinung sind, daß das Skatspiel seiner Herkunft nach mit dem deutschen Bild gespielt werden sollte, haben sich der Verlag und die Autoren entschlossen, das Skatbuch nun auch denen näherzubringen, die das sogenannte französische Blatt bevorzugen. Wir hoffen, daß wir damit auch dem Skatspiel selbst einen Dienst erweisen, indem wir ausnahmslos allen Skatspielern das Spiel nach der Skat-

Vorwort

ordnung vorstellen können, um sie zu überzeugen, daß das Skatspiel nur dann sinnvoll und interessant ist, wenn es von allen Abweichungen und Verfremdungen frei gehalten wird.

Auch wenn Sie schon zu denen gehören, die das Skatspiel kennen, möchten wir Ihnen raten, die ersten Seiten dieses Buches, die für den Anfänger gedacht sind, aufmerksam zu lesen. Vielleicht finden Sie doch noch manchen Hinweis oder eine Erklärung, und es erscheinen Ihnen plötzlich Dinge in einem ganz anderen Licht, als Sie sie bisher gesehen haben. Die ersten Seiten sollen aber vor allem dem, der noch nicht die mindeste Ahnung vom Kartenspiel überhaupt und vom Skatspiel im besonderen hat, die Grundbegriffe erklären.

Bevor Sie die erste Skatrunde mitspielen, sollen Sie einige Begriffe kennenlernen, die Ihnen helfen werden, in die „Geheimnisse“ des Skatspiels einzudringen. Je besser und gründlicher Sie den ersten Teil des Buches durcharbeiten, um so leichter werden Sie die Feinheiten dieses Spieles verstehen, die in den folgenden Abschnitten behandelt werden.

Wir empfehlen Ihnen, alle im Buch genannten Varianten durchzuspielen, und erst dann, wenn Sie das angeführte Beispiel verstanden haben, zum nächsten Punkt überzugehen. Das beigelegte Miniaturkartenspiel wird Ihnen hierbei eine willkommene Hilfe sein. Die kleinen Karten, die man auf engem Raum anordnen kann, geben Ihnen eine bessere Übersicht als ein normales Kartenspiel.

Es hat keinen Zweck, das Buch von Anfang bis Ende in einem Zug durchzulesen. Genausowenig wie das Durchlesen eines Buches über das Autofahren aus Ihnen einen perfekten Autofahrer machen wird, ebensowenig kann unser Skatbuch Sie zum perfekten Skatspieler machen, wenn Sie das Buch nur lesen. Auch für das Eriernen des Skatspiels gilt: „Übung macht den Meister!“

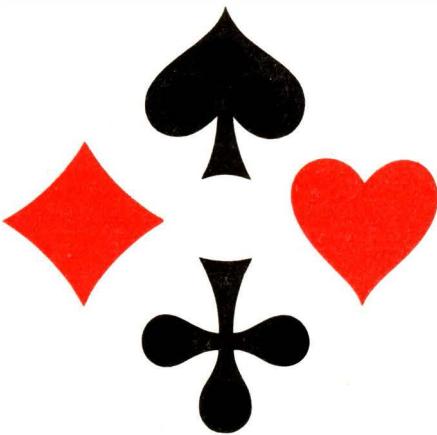
An dieser Stelle seien einige Worte über den „perfekten“ Skat gesagt. Bei den unzähligen Möglichkeiten der Kartenverteilung kann eine perfekte, das heißt fehlerlose Spielweise für jeden einzelnen Fall nicht festgelegt werden. Da auch die Auffassungen über ein sogenanntes fehlerfreies Spiel auseinandergehen, möchten wir zu bedenken geben,

Vorwort

daß selbst der routinierte Skatspieler nicht fehlerfrei spielen kann, da er ja nur sein Blatt und nicht die Karten seiner Mitspieler kennt. Jeder gute Skatspieler führt sein Spiel nach den Informationen, die er durch seine eigenen Karten, durch das Reizen, durch die Spielweise seiner Mitspieler und durch die im Laufe des Spieles gefallenen Stiche erhält. Hat er diese Hinweise logisch durchdacht, dann war seine Spielweise richtig. Die Zufälligkeit der Kartenverteilung kann trotz dieser durchdachten Spielweise eine entscheidende Rolle spielen und den Ausgang des Spieles beeinflussen. Fehlerlos ließe sich nur beim offenen Auslegen aller Karten spielen.

Das Kombinierenmüssen, das zum sinnvollen Skatspiel erforderliche logische Denken und das Hineinfühlen in die Spielweise der Mitspieler geben ja unserem Skatspiel seinen Reiz und seinen Wert; nicht zuletzt sind dies die Ursachen für seine Beliebtheit.

Einführung in das Skatspiel



Aus der Geschichte des Skatspiels

Das Skatspiel ist Anfang des 19. Jahrhunderts in der Stadt Altenburg in Thüringen entstanden. Von allen Geschichten und Anekdoten, die sich um den Ursprung des Skatspiels ranken, ist wohl die vom Skatforscher Stein erwähnte die glaubwürdigste. Hiernach hat ein Altenburger Kutscher, der viel in benachbarte Länder fuhr, aus dem sächsisch-böhmischem Erzgebirge das dort beheimatete Spiel Schafkopf mitgebracht. Von ihm hat ein Mitglied der „Brommeschen Tarockgesellschaft“ diesen wendischen Schafkopf gelernt, und seitdem wurde er des öfteren in Altenburg gespielt. In den Jahren 1810–1817 entstand aus diesem Schafkopf, dem L’ombre, dem Solo und dem Tarock das Skatspiel.

Der Name Skat ist viel älter als das Skatspiel selbst. Schon im italienischen Tarockspiel werden die beiseite gelegten Karten als Skat bezeichnet, was auch der sprachlichen Bedeutung im Italienischen entspricht: scartare – weglegen. Zum erstenmal wird das Skatspiel 1818 in den „Osterländischen Blättern“ erwähnt, die von Friedrich Fer-

dinand Hempel in Altenburg herausgegeben wurden. Er hat mit einigen Freunden, dem Medizinalrat Dr. med. Schuderoft, dem Lexikonverleger Brockhaus und dem Ratskopisten Neefe, um nur die bekanntesten zu nennen, das Skatspiel allmählich entwickelt. Carl Neefe führte 1817 die Spalten- oder Matadorenrechnung ein und schuf damit die Grundlage für das beim Skatspiel typische Reizen.

In der ersten Zeit nach dem Bekanntwerden des wendischen Schafkopfs wurde das Spiel des öfteren neben dem Tarock gespielt. Da man es zu dritt spielte, blieben von den 32 Blatt der Schafkopfkarte zwei Karten übrig, die der Kartengeber als elftes und zwölftes Blatt erhielt. Er wurde damit immer Alleinspieler, ohne Rücksicht darauf, ob er seiner Karte nach Gewinnchancen hatte oder nicht. Auch die Wahl der Trumppfarbe lag nicht in seinem Ermessen, denn am Anfang der Entwicklung des Skatspiels waren zwar die Buben ständige Trumppkarten, man kannte aber auch eine ständige Trumppfarbe, und zwar Karo. Als einzige Vergünstigung konnte der Kartengeber als Alleinspieler zwei Karten, die ihm nicht in sein Spiel paßten, als Skat weglassen. Später wurde die Trumppfarbe nach der Karte, die nach dem Abheben als unterste lag, bestimmt. So bekam der Kartengeber, der ja Alleinspieler war, zumindest eine Trumppkarte in die Hand. Da bei dieser Festlegung der Alleinspieler die meisten Spiele verlor, ging man dazu über, es dem Spieler selbst zu überlassen, ob er Alleinspieler sein wollte oder nicht. Das führte zwangsläufig dazu, die überzähligen zwei Karten schon beim Kartengeben beiseite zu legen, um sie dem Alleinspieler zu überlassen, der selbstverständlich wieder zwei unpassende Karten „drücken“ mußte. Trumppfarbe wurde jetzt die unterste Skatkarte. Die Frage an die Spieler, ob sie das Spiel machen wollten, wurde in der Reihenfolge Vorhand, Mittelhand, Hinterhand gestellt. Diese Reihenfolge hat sich bis heute beim Reizen erhalten.

Später wurde die Trumppbestimmung durch irgendwelche Leitkarten fallengelassen, und die Wahl der Trumppfarbe bestimmte der Alleinspieler selbst. Zu dieser Zeit wurde auch schon ohne Aufnehmen des Skats gespielt, also wie bei unseren heutigen Handspielen, und eine unterschiedliche Bewertung der vier Farben eingeführt. Man kannte

damals acht verschiedene Spiele, die vier Fragespiele und die vier Solospiele ohne die Benutzung des Skats. Sie bekamen folgende Grundwerte: Karo-Frage = 1, Herz-Frage = 2, Pik-Frage = 3, Kreuz-Frage = 4, Karo-Solo = 5, Herz-Solo = 6, Pik-Solo = 7, Kreuz-Solo = 8. Damit ergab sich ganz von selbst die Versteigerung des Spiels, wobei die Reihenfolge des Fragens oder Bietens – unseres heutigen Reizens – so beibehalten wurde, wie man es von den Fragespielen her gewohnt war.

Die Null- und As-Spiele waren auch schon im vorigen Jahrhundert bekannt. Während die Nullspiele bereits damals reine Stichspiele waren, das heißt, der Spieler durfte keinen Stich bekommen, hatten die As-Spiele keinen Trumpf. Sie sind mit den Großspielen oder Grands unserer Zeit vergleichbar, wobei die Buben in die Farben eingereiht wurden. Ebenfalls in diese Zeit fällt das Ansagen von Schwarz; die offenen As-Spiele, die Wende- und auch die Großspiele kamen hinzu, und das Jahr 1870 brachte das Ansagen von Schneider. Mit der Einführung der Wendespiele mußte man diesen natürlich Grundwerte beordnen, und da man die Handspiele höher bewerten wollte als diese, gab man den Wendespiesen die Werte 5 bis 8 und setzte die Zahlenreihe für die Handspiele fort, so daß in der Reihenfolge Karo bis Kreuz die Werte 9 bis 12 festgelegt wurden. So entwickelten sich die für uns heute gültigen Grundwerte für die einzelnen Farben. Die Verbreitung des Skatsspiels fiel in die Jahre 1825 bis 1830. Es waren vor allem die Studenten, die dieses Kartenspiel bekannt werden ließen. Der Weg des Skats führte zunächst in die sächsisch-thüringischen Universitäten Leipzig, Halle und Jena und von da aus in die anderen Gebiete Deutschlands. Mit der Verbreitung setzten auch hasardartige Auswüchse des Skatsspiels ein, die ihren Höhepunkt in den Jahren 1870 bis 1880 hatten. Vielleicht traten gerade deshalb in dieser Zeit viele Förderer des guten, sinnvollen Skats auf, deren Bestreben es war, den unterschiedlichsten Spielarten Einhalt zu gebieten. Vom 7. bis 9. August 1886 fand in Altenburg der erste Skatkongreß statt. Auf diesem Kongreß wurde die von Karl Buhle entworfene Allgemeine Deutsche Skatordnung angenommen. Damit waren klare und ein-

heitliche Regeln des Skatspiels geschaffen. Sie fanden allgemeine Anerkennung.

Was Arthur Schubert, der ein anerkannter Theoretiker und Praktiker des Skatspiels war, noch 1922 in seinem Buch „Die Kunst des Skatspiels“ als einen Nachteil des Zahlenreizens empfand, macht unserer heutigen Auffassung nach das Skatspiel erst zu einer unterhaltsamen Freizeitgestaltung. Schubert empfand es als Nachteil, daß beim Zahlenreizen die Möglichkeit besteht, die Kartenverteilung – besonders die Verteilung der Buben – zu erkennen. Wir sind heute der Auffassung, daß sich durch diese Möglichkeit erst das reizvolle Spiel entwickeln konnte, das wie kein anderes Kartenspiel logisches Denken erfordert. Schubert hat 1924 feste Regeln für den sogenannten Guckiskat nach Wertreizen herausgegeben, um einer weiteren Verwilderung, begünstigt durch den ersten Weltkrieg, Einhalt zu gebieten. Schubert war damals Bücherwart des Deutschen Skatverbandes. Das Zahlen- oder Wertreizen hat sich schnell durchgesetzt und hat in der „Neuen Deutschen Skatordnung von 1928“ seinen Niederschlag gefunden, die auf dem 12. Skatkongreß in Altenburg angenommen wurde.

Welche Verbreitung das Skatspiel bis zu diesem Skatkongreß gefunden hatte, geht wohl schon aus der Tatsache hervor, daß von 1886 bis 1928 zwölf Skatkongresse durchgeführt wurden. Auf dem 3. Deutschen Skatkongreß 1899 in Halle wurde der Deutsche Skatverband von dem Altenburger Robert Fuchs gegründet.

Eine bis heute in aller Welt anerkannte Einrichtung wurde auf dem 11. Skatkongreß 1927 in Altenburg mit der Gründung des Skatgerichts geschaffen. Schon bald hatte sich sein Bestehen in aller Welt herumgesprochen, und überall, wo Skat gespielt wurde, wandte man sich in Streitfällen an das Skatgericht in Altenburg, das durch seine Arbeit erfolgreich gegen jegliche Auswüchse im Skatspiel eintrat.

Der zweite Weltkrieg hatte dieser Entwicklung ein jähes Ende gesetzt. Aber der Ruf Altenburgs als Skatstadt hatte sich auch über die Kriegsjahre und die ersten Nachkriegsjahre hinweg bei den Freunden des Skatspiels erhalten. Seit dem Jahre 1960 wuchs ständig die Zahl der Anfragen, die an den Rat der Stadt Altenburg gerichtet wurden, mit

der Bitte um verbindliche Auskunft über die Regeln für ein sportliches Skatspiel. Ende 1962 sah sich der Rat der Stadt Altenburg veranlaßt, ein Gremium von fünf Skatfreunden als Skatgericht zu berufen. Dieses Skatgericht wurde als Aktiv bei der Ständigen Kommission für kulturelle Massenarbeit bestätigt.

Seit 1963 hat das Skatgericht außergewöhnliche Erfolge gehabt. Über 7000 Anfragen, darunter über 3600 Streitfälle, kamen nicht nur aus den Bezirken der DDR, sondern auch aus Westberlin, aus der BRD, Kanada, Österreich, der Schweiz, der UdSSR, der ČSSR, Polen, Belgien, Frankreich, Ungarn, den USA, Paraguay, Chile, Brasilien, Kuba, Australien, Südwestafrika, von den Kanarischen Inseln und aus Kuweit am Persischen Golf. Diese Tatsache ist wohl der beste Beweis für die internationale Anerkennung, die das Skatgericht der DDR in Altenburg in aller Welt gefunden hat.

Aber nicht nur auf diesem Gebiet hat das Skatgericht wertvolle Arbeit geleistet, auch die Organisation großer Skatturniere lag und liegt in seinen Händen. 1963 fand das erste DDR-offene Skattturnier in Altenburg statt. In einem Telegramm an die Veranstalter des Turniers charakterisierte der damalige Volkskammerpräsident Professor Dr. Johannes Dieckmann die Bedeutung des Skatspiels: „Soweit dieses die Kombinationsfähigkeit entwicklende und die Phantasie anregende alte deutsche Spiel als Mittel der Entspannung zu sinnvoller Freizeitausfüllung genutzt wird, kann man mit bestem Wissen Skatfreund sein. So haben es auch viele bedeutende Geistes schaffende verstanden, darunter Richard Strauss, der dem Skat in seiner Oper ‚Intermezzo‘ ein bleibendes künstlerisches Denkmal gesetzt hat.“

Weitere große Skatturniere haben in diesem Sinne in den Jahren 1964 bis heute in den Bezirken unserer Republik stattgefunden. Auch das vorliegende Buch, das mit der großzügigen Unterstützung des Skatgerichts in Altenburg und des Leiters des Altenburger Spielkartenmuseums, Kurt Schulze, entstanden ist, soll als Hauptanliegen die Verbreitung eines sportlichen Skatspiels zum Inhalt haben. Es soll sowohl dem Anfänger als auch dem fortgeschrittenen Skatspieler Auskunft auf seine Fragen geben und vor allen Dingen zum logischen



und kombinierenden Denken beitragen. Grundlage dieses Buches ist die 1966 vom Skatgericht geschaffene textliche Neufassung der Skatordnung, in der abweichende Spielgebräuche nicht mehr erfaßt und erläutert werden. Ein geschichtlicher Überblick über den Skat kann nicht vollständig sein ohne die Würdigung des Spielkartenmuseums und die Erwähnung des Skatbrunnens in Altenburg.

Im Schloßmuseum der Stadt Altenburg wurde 1922/23 die sogenannte Skatheimat eingerichtet. Es war der erste Raum, die Keimzelle des Altenburger Spielkartenmuseums. Von Julius Benndorf gegründet und vom bekannten Skatmaler „Pix“, Otto Pech, ausgestaltet, erweiterte sich diese Skatheimat zu einer international anerkannten Sammlung. Wenn wir heute das Spielkartenmuseum im Altenburger Schloß besuchen, so wird uns ein Überblick vom mittelalterlichen Kartenmacherhandwerk bis zur industriellen Großproduktion geboten. Spielkarten und Kartenspiele aus aller Welt geben uns einen Einblick in die Vielfalt der Gestaltung von Spielkarten. Vom höfischen Spiel um 1450 über die Karten aus der Zeit der Französischen Revolution von 1789 bis zu modernen Werbespielkarten, von alten und neuen italienischen, französischen und deutschen Tarockkarten bis zu den

Kinderspielkarten zeigt Altenburg den Besuchern aus aller Welt eine einmalige Sammlung. Von Jahr zu Jahr steigt die Besucherzahl im Altenburger Schloß, und ständig wächst die Zahl der Touristen, die aus dem Ausland kommen, um das Spielkartenmuseum zu besuchen. Die meisten Besucher der Skatstadt gehen auch nicht an dem einzigen Denkmal vorüber, das man in der Welt jemals einem Spiel gesetzt hat, dem Skatbrunnen. Der weitgereiste Altenburger Bürger Albert Steudemann hatte es seiner Heimat gestiftet. Die Stadt Altenburg hatte hierzu einen Wettbewerb für die Idee zur Gestaltung des Skatbrunnens ausgeschrieben.

Um diesen Plan hat es viele Diskussionen gegeben. Nach einem Entwurf des Münchener Professors Ernst Pfeifer wurde 1903 am Brühl das Denkmal errichtet. Auf einem Sockel kämpfen vier in Bronze gegossene Wenzel miteinander, und aus Schweinsköpfen, den Glücksymbolen, läuft das Brunnenwasser. Manches Kartenspiel wurde im Laufe der Jahre von abergläubischen „Skatern“ mit diesem Wasser getauft. 1942 wurden diese Bronzewenzel von den Nazis zu Kriegszwecken eingeschmolzen. Dank der Initiative der Skatstadt Altenburg und seiner Bevölkerung steht dieses einzigartige Denkmal wieder an seinem Platz.

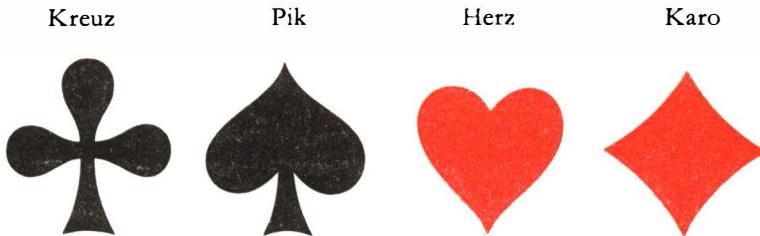
Wenn dieses Buch jetzt auch für die Skatspieler, die das französische Blatt spielen, erscheinen kann, so hoffen wir, einen Teil dazu beigetragen zu haben, das Skatspiel von allen Entfremdungen frei zu machen, so daß es überall das logische und kombinationsreiche Spiel sein kann, das es bei Einhaltung der gültigen Regeln anerkanntermaßen ist.

Die Skatkarte

Wie Sie schon aus der Geschichte des Skats wissen, wird das Spiel mit 32 Karten gespielt. Wir wollen uns nun eine Skatkarte gemeinsam ansehen. Sie werden feststellen, daß auf den einzelnen Karten vier verschiedene Zeichen immer wiederkehren, die auf je acht Karten verteilt sind. Diese Gruppe zu je acht Karten nennen wir Farbe. Die vier

Die Skatkarte

Gruppen bezeichnen wir mit Kreuz, Pik, Herz und Karo. Sie werden in der gleichen Reihenfolge durch ein schwarzes Kleeblatt, eine schwarze Lanzenspitze, ein rotes Herz und ein rotes Viereck dargestellt. In der hier angeführten Reihenfolge stehen die Farben auch in ihrem Wert, und Sie sollten sich als erstes diese Reihenfolge merken.



Jede dieser Farben hat acht Karten von verschiedenem Wert. Wenn Sie die acht Karten einer Farbe zur Hand nehmen, so bringen Sie sie in folgende Reihenfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König und As. Die vier mit Zahlen bezeichneten Karten können Sie ohne weiteres an den aufgedruckten Zahlen und an den in gleicher Zahl vorhandenen Kartenzeichen erkennen. Die Sieben hat sieben Kartenzeichen, die Acht deren acht usw. Die vier anderen Karten, Bildkarten genannt, stellen außer dem As Personen dar: den Buben, die Dame und den König. Neben der figürlichen Darstellung sind sie an den aufgedruckten Buchstaben zu erkennen: B für Bube, D für Dame und K für König. Das As trägt in der Mitte der Karte ein einziges Farbzeichen und den Buchstaben, ein A, in den Kartenecken.

Jede dieser Karten hat einen bestimmten Augenwert, den Sie sich genau einprägen müssen, denn diese Werte begegnen Ihnen beim Skatspiel auf Schritt und Tritt. Die Karten Sieben, Acht und Neun bezeichnen wir als Leerarten oder Luschen, sie haben keinen Zählwert. Die Zehn hat einen Wert von 10 Augen, wie die Skatspieler sagen. Bis hierher ist die Sache einfach, nun aber müssen Sie lernen, daß der Bube 2 Augen zählt, die Dame 3, der König 4 und das As 11. Diese

Zählwerte oder Augen sind für alle vier Farben die gleichen. Sie können jetzt schon selbst feststellen, daß die Augen aller 32 Karten die Summe 120 ergeben. Die folgende Tabelle soll das bisher Gesagte noch einmal deutlich machen:

Karte	Zählwert
Sieben	0 Augen
Acht	0 Augen
Neun	0 Augen
Zehn	10 Augen
Bube	2 Augen
Dame	3 Augen
König	4 Augen
As	11 Augen

Da jede Karte viermal vertreten ist, beträgt der Augenwert aller Karten zusammen

$$30 \text{ Augen} \times 4 \text{ Farben} = 120 \text{ Augen.}$$

Wir wollen an dieser Stelle noch einmal wiederholen, was wir von der Skatkarte wissen: 32 Karten in vier Farben.

Rangfolge der Farben: Kreuz, Pik, Herz, Karo.

Jede Farbe hat acht Karten: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.

Sieben, Acht, Neun sind ohne Zählwert. Zehn = 10 Augen, Bube = 2 Augen, Dame = 3 Augen, König = 4 Augen und As = 11 Augen.

Jede Farbe hat 30 Augen. Summe aller Augen = 120.

Die Kartenverteilung

Skat sollte möglichst in einer Viererrunde gespielt werden, und nur dann, wenn der vierte Mann nicht aufzutreiben ist, zu dritt. Auch bei Skattturnieren wird zu viert gespielt. Der Kartengeber „sitzt“ dann immer, das heißt, er nimmt am jeweiligen Spiel nicht unmittelbar teil,

und die Frage „Wer gibt?“, wie sie beim Skat zu dritt oft gestellt wird, entfällt. Zur Sitzordnung ist folgendes zu sagen: Es hat sich als empfehlenswert erwiesen, die Sitzordnung auszulosen. Jeder Mitspieler zieht beispielsweise aus dem verdeckt aufgelegten Kartenspiel eine Karte. Wer die Karte mit dem höchsten Zählerwert gezogen hat, wählt seinen Platz am Spieltisch aus; ihm folgen die anderen Mitspieler, ebenfalls nach dem Rang ihrer gezogenen Karten, wobei bei gleichem Zählerwert die Rangfolge der Farben entscheidet. Diese Rangfolge kennen Sie bereits und können selbst sagen, wer zuerst seinen Platz aussuchen kann, wenn die Kreuz-Dame und die Herz-Dame von zwei Mitspielern gezogen wurden. Diese Art des Auslosens der Sitzordnung ist jedoch von untergeordneter Bedeutung. Es wird von den Skatspielern in der Praxis unterschiedlich gehandhabt und ist auch nicht von der Skatordnung zwingend vorgeschrieben.

Der Mitspieler, der zuerst seinen Platz bestimmen konnte, ist auch der erste Kartengeber. Sollten Sie das sein, dann müssen Sie die Karten mischen und an die Mitspieler verteilen, also geben, wie es allgemein beim Skatspielen heißt.

Wie geht das vor sich? Vor jedem Spiel werden die Karten erst einmal gründlich gemischt. Dabei gibt es verschiedene Methoden, die jeder seiner Geschicklichkeit entsprechend anwendet.

Wichtig ist, daß die Karten verdeckt gemischt werden, das heißt, daß kein Mitspieler die Bildseiten der Karten während des Mischens sehen kann. Diese Vorschrift gilt natürlich auch für das nun folgende Abheben. Hat der Kartengeber ordentlich gemischt, dann legt er den Kartentost verdeckt seinem rechten Nachbarn vor, der einen Teil der Karten abhebt und diesen neben die Restkarten legt, worauf der Kartengeber den liegengebliebenen Stoß auf die abgehobenen Karten legt. Damit sind die Karten aus ihrer beim Mischen erhaltenen Lage gebracht, und dem Kartengeber ist es nicht möglich, etwa bestimmte Karten unter oder auf das Spiel zu mischen. Mehrmaliges Abheben, indem mehrere kleine Kartentäschchen gemacht und diese wieder in umgekehrter Reihenfolge zusammengefügt werden, verbietet die Skatordnung. Es müssen stets mindestens vier Karten abgehoben

werden oder liegenbleiben. Nach der Skatordnung muß abgehoben werden. Das weitverbreitete Klopfen auf den zum Abheben vorgelegten Kartenstoß als Zeichen dafür, daß nicht abgehoben werden soll, ist nicht gestattet.

Nachdem das Kartenspiel gemischt und abgehoben wurde, werden die Karten an die drei Spieler gegeben. Für die Kartenverteilung gibt es eine eindeutige Regelung. Sind vier Spieler am Spiel beteiligt, so erhält der links neben dem Kartengeber Sitzende die ersten drei Karten, beginnend mit der obersten verdeckten Karte. Die nächsten drei Karten bekommt der dem Kartengeber gegenüber Sitzende, weitere drei Karten der rechts neben ihm Sitzende. Dann werden zwei Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Diese zwei Karten, den Skat, kann später der Alleinspieler aufnehmen. In der eben beschriebenen Reihenfolge werden an jeden Spieler nach der Skatlegung nochmals vier und im letzten Gang drei Karten ausgegeben. Jeder der drei Mitspieler hat jetzt zehn Karten in der Hand, und auf dem Tisch liegen verdeckt zwei Karten als Skat.

Bei drei Spielern erhält der Geber immer die letzten Karten. Bei fünf Teilnehmern wird so gegeben, daß stets die beiden linken Nachbarn des Kartengebers und sein rechter Mitspieler Karten erhalten. Wie beim Mischen und Abheben ist auch beim Geben darauf zu achten, daß keiner das Kartenbild seines Mitspielers sehen kann.

Nach dem Geben, noch vor dem ersten Ausspielen, muß jeder Spieler die Anzahl seiner Karten überprüfen. Es könnte ja sein, daß ein Spieler nur neun, ein anderer dafür elf Karten bekommen hat. In diesem Fall muß derselbe Kartengeber noch einmal verteilen. Wird erst am Ende des Spiels bemerkt, daß die Kartenverteilung nicht stimmte, so ist das Spiel ungültig, und der gleiche Kartengeber gibt noch einmal.

Den Spieler, der die ersten Karten erhalten hat, bezeichnen wir als Vorhand, den nächsten als Mittelhand und den letzten als Hinterhand. Wird nur zu dritt gespielt, ist der Kartengeber in jedem Fall in Hinterhand. Wir wählen für diese Bezeichnungen im folgenden auch die Abkürzungen V, M und H. Die Reihenfolge des Kartengebens verläuft im Uhrzeigersinn; es gibt also immer derjenige Karten, der im letzten

Die Spielarten

Spiel in Vorhand saß. Der Spieler in Vorhand muß als erster ausspielen. Wird beim Kartengeben durch Schuld oder Mitschuld des Kartengebers die Bildseite einer Karte sichtbar, so muß der Kartengeber noch einmal mischen und nach nochmaligem Abheben erneut geben. Selbstverständlich sollte jeder Spieler seine Karten so in der Hand halten, daß die anderen nicht hineinsehen können. Der faire Skatspieler wird gar nicht erst den Versuch machen, die Karten seines Nachbarn zu erkennen. Ebenso ist es Skatgesetz, jede Äußerung oder Bemerkung zu unterlassen, die die Verteilung der Karten verraten könnte. Das Einsehen in den Skat ist nur dem Alleinspieler gestattet; die vielverbreitete Unsitte, daß der Kartengeber als vierter Mann, der ja nicht am jeweiligen Spiel beteiligt ist, den Skat ansieht, sollte der Vergangenheit angehören.

Wir wiederholen noch einmal in aller Kürze: Nach dem Mischen muß abgehoben werden, und zwar mindestens vier, aber höchstens acht- und zwanzig Karten. Gegeben werden jedem Spieler zehn Karten in der Reihenfolge: drei Karten, zwei in den Skat, dann vier und zuletzt drei Karten.

Spielarten

Jeder Mitspieler hält seine zehn Karten in der Hand, und es ist an der Zeit, Ihnen zu erklären, welche Spielarten im Skat möglich sind und welches Ziel zu erreichen ist.

Da gibt es zunächst die Farbspiele. Sie werden am meisten gespielt. Als zweite Gruppe nennen wir Ihnen die Großspiele oder Grands und als dritte Gruppe die Nullspiele. Grundsätzlich gibt es in jeder Spielart einen Alleinspieler und zwei Gegenspieler, die gemeinsam gegen den Alleinspieler stehen; es haben sich also zwei Parteien gebildet. Auf welche Art der Alleinspieler ermittelt wird, werden Sie später noch sehen. Jede dieser Parteien versucht, möglichst viele Augen, die Zählwerte der Karten, auf sich zu vereinen. Außer den noch zu erwähnenden Nullspielen ist Skat ein Augenspiel. Da 120 Augen im

Spiel sind und es einen unentschiedenen Spielausgang nicht gibt, ist in der Skatordnung festgelegt, daß der Alleinspieler sein Spiel gewonnen hat, wenn er mindestens 61 Augen in seinen Stichen zählen kann, wobei die Augen im Skat grundsätzlich für den Alleinspieler zählen. Haben beide Parteien, der Alleinspieler und die beiden Gegenspieler, je 60 Augen, dann hat der Alleinspieler verloren.

Wir müssen Ihnen nun den Begriff „Stich“ erläutern und im Zusammenhang damit das Wort „Trumpf“. Sie haben sicher schon beim Skatspielen zugesehen und festgestellt, daß jeder der Spieler in bestimmter Reihenfolge eine Karte auf den Tisch legt. Diese drei Karten werden als Stich bezeichnet. Er wird von einem Spieler vereinnahmt und verdeckt abgelegt. Der Spieler, der den Stich bekommen hat, spielt dann wieder als erster aus, das heißt, er legt die erste Karte für den nächsten Stich auf den Tisch. Da dreißig Karten im Spiel sind, ergeben sich für jedes Spiel zehn Stiche. Wer erhält den Stich? Innerhalb einer Farbe übernimmt jede Karte mit einem höheren Zählerwert die mit einem niedrigeren Zählerwert. Wenn drei Karten der gleichen Farbe auf dem Tisch liegen, erhält derjenige Spieler den Stich, der die Karte mit dem höchsten Zählerwert ausgespielt hat. Bei den Luschen geht die Neun über die Acht und diese über die Sieben. Nun gibt es aber noch Karten, die als Trumpfkarten bezeichnet werden, mit denen wir jede Karte, die nicht Trumpf ist, stechen, das heißt, den Stich an uns nehmen können. Die Trumpfkarten sind allen Farbkarten überlegen und genießen daher Sonderrechte. An dieser Stelle möchten wir jedoch auf die einschränkende Bestimmung des Bedienens hinweisen, die später besprochen wird.

Welche Karten sind nun Trumpf? Beim Skat sind die Buben in der Reihenfolge Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube ständige Trumpfkarten. Daran schließen sich bei den Farbspielen die sieben Karten der Farbe an, die der Alleinspieler als Trumpffarbe angesagt hat, und zwar in der Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.

Bei den Großspielen oder Grands sind nur die vier Buben in der bereits angegebenen Rangfolge Trumpf. Bei den Nullspielen gibt es

überhaupt keinen Trum pf, und auch der Zählwert der Karten ist für den Spielausgang, wie wir später noch sehen werden, ohne Bedeutung.

Mit dieser Aufzählung haben Sie schon die drei Spielarten kennengelernt, die es im Skat gibt: 1. Farbspiele, 2. Großspiele oder Grands, 3. Nullspiele.

Die Trumpfkarten beim Farbspiel

Wir wollen uns zuerst nur mit den Farbspielen befassen, in denen die vier Buben ständiger Trum pf sind und eine Farbe vom Alleinspieler als Trum pf angesagt wird. Wenn Sie genau aufgepaßt haben, dann können Sie schon selbst feststellen, wieviel Trümpfe und Farbkarten ein Farbspiel hat.

Es gibt vier Buben und sieben Karten einer Trum pffarbe = elf Trümpfe, und dreimal sieben = einundzwanzig Farbkarten, also unsere 32 Skatkarten. Die einzelnen Farben haben natürlich nur noch sieben Karten, denn die achte Karte jeder Farbe, der Bube, ist ja ständiger Trum pf.

Es werden hier noch einmal die elf Trumpfkarten ihrem Range nach genannt. Mit dem höchsten Trum pf angefangen, lautet die Reihenfolge:

Kreuz-Bube
Pik-Bube
Herz-Bube
Karo-Bube
As der Trum pffarbe
Zehn der Trum pffarbe
König der Trum pffarbe
Dame der Trum pffarbe
Neun der Trum pffarbe
Acht der Trum pffarbe
Sieben der Trum pffarbe.

Mit jedem höheren Trumpf kann ein niedrigerer übernommen werden. Aber selbst mit dem niedrigsten Trumpf können auch die Asse oder jede andere Karte der drei übrigen Farben gestochen werden, wenn nicht bedient werden muß! Die drei Farben, die nicht Trumpf sind, stehen in allen Spielen gleichwertig nebeneinander, im Gegensatz zu den vier Buben, von denen der Kreuz-Bube den höchsten Rang einnimmt; ihm folgen die übrigen drei Buben in der Reihenfolge Pik, Herz und Karo.

Bedienen

Wir kommen jetzt zu einer der wichtigsten Regeln des Skatspiels. Es muß immer bedient werden! Bedienen heißt, daß eine Karte der ausgespielten Farbe oder, wenn Trumpf gespielt wurde, eine Trumpfkarte zugegeben werden muß, solange dies der Kartenverteilung nach möglich ist. Es bleibt dem Spieler dabei völlig überlassen, ob er eine höhere oder eine niedrigere Karte zugibt als die ausgespielte. Ein Zwang zum Übernehmen des Stiches, wie in anderen Kartenspielen, besteht nicht. Es besteht auch kein Zwang zum Stechen. Sie können aber stechen, das heißt, eine Farbe, die Sie nicht in Ihrem Blatt haben – in diesem Fall spricht man von Fehlfarbe –, mit einer Trumpfkarte übernehmen. Sie können auch jede andere beliebige Farbe abwerfen, wenn es für Ihr Spiel vorteilhafter ist.

Zur Klärung der Begriffe Übernehmen, Stechen und Abwerfen wollen wir einige Beispiele geben. In diesem Fall soll neben den Buben, die ja ständig Trumpf sind, die Farbe Kreuz Trumpf sein. Vorhand spielt aus und legt eine Karte mit der Bildseite nach oben auf den Tisch. Diese Karte sei Herz-As. Mittelhand bedient Herz-Dame, Hinterhand Herz-Acht.

As zählt 11, Dame 3, Acht zählt 0; der Stich zählt somit 14 Augen. Es wurde bedient, und innerhalb einer Farbe entscheidet die höchste Karte. Vorhand erhält den Stich (sie spielte das As) und das Recht zum erneuten Ausspielen.

Das Bedienen

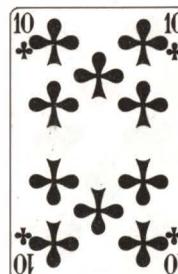
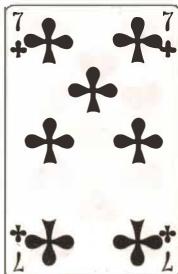
V

M

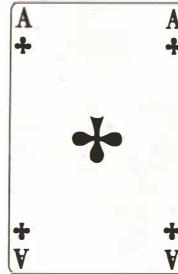
H



V spielt Trumfp-Sieben aus. M übernimmt mit Herz-Bube, und H gibt Trumfp-Zehn zu. Der Stich gehört M und zählt 12 Augen.

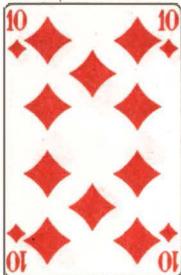


V spielt Pik-Dame. M übernimmt mit Pik-Zehn, und H sticht mit Trumfp-As. Der Stich gehört H und zählt 24 Augen.



Einführung

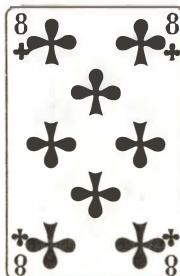
V spielt Karo-Zehn. M sticht mit Trumfp-König, und H übersticht mit Pik-Bube. Der Stich gehört H und zählt 16 Augen.



V spielt Pik-Sieben. M übernimmt mit Pik-Neun, und H wirft Herz-Zehn ab. Der Stich gehört M und zählt 10 Augen.



V spielt Kreuz-Bube. M bedient mit Trumfp-Acht, und H wirft Karo-König ab. Der Stich gehört V und zählt 6 Augen.



Das Bedienen

V spielt Karo-Neun. M übernimmt mit Karo-Dame, und H übernimmt mit Karo-As. Der Stich gehört H und zählt 14 Augen.



V spielt Herz-Neun. M sticht mit Trumf-Neun, und H bedient mit Herz-Sieben. Der Stich gehört M und zählt 0 Augen.



V spielt Karo-Acht. M wirft Pik-As ab, und H wirft Herz-König ab. Der Stich gehört V und zählt 15 Augen.



Einführung

Wir sprechen vom „Übernehmen“, wenn der Stich nur Karten einer Farbe oder nur Trumfkarten enthält. Wir sagen „Stechen“, wenn zwei Farbkarten mit einer Trumfkarte vereinnahmt werden. Wir reden vom „Überstechen“, wenn eine Farbkarte gestochen wird und Hinterhand mit einem höheren Trumf den Stich an sich nimmt. Überstechen kann nur der Spieler, der die dritte, also letzte Karte, ausspielt.

Unter „Abwerfen“ verstehen wir das Zugeben einer Karte von einer anderen Farbe, wenn nicht mehr bedient werden kann. Kommt diese Karte in den Stich des Mitspielers und hat einen hohen Zählpunkt, so sprechen wir von Wimmeln oder Schmieren.

Zum Thema „Stich“ ist noch folgendes zu sagen: Beim Weglegen des Stiches ist darauf zu achten, daß jeder Mitspieler die Bilder der drei Karten sehen konnte. Der Stich darf nicht so schnell verdeckt werden, daß man die letzte Karte nicht erkennen kann. Andernfalls muß dieser Stich auf Verlangen der Mitspieler auch dann noch einmal aufgedeckt werden, wenn bereits zum nächsten Stich wieder ausgespielt wurde. Das sonstige Nachsehen und Nachzählen der Stiche ist nicht gestattet. Man muß die Karten in der Reihenfolge der Stiche liegenlassen und darf sie nicht vermischen, um bei etwaigen Reklamationen die Stiche kontrollieren zu können.

Fassen wir noch einmal zusammen, was wir über den Stich wissen müssen:

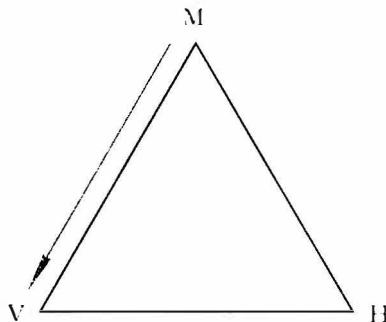
Drei Karten auf dem Tisch bilden einen Stich.

Wer macht den Stich?

Bei drei Karten gleicher Farbe: die Karte mit den höchsten Augen;
bei drei Trumfkarten: der ranghöchste Trumf;
bei zwei Farbkarten und einer Trumfkarte: die Trumfkarte;
bei einer Farbkarte und zwei Trumfkarten: die höhere Trumfkarte;
bei drei Karten verschiedener Farben: die zuerst ausgespielte Farbe.

Es muß bedient werden, solange es möglich ist.

Sie haben nun die Spielkarte kennengelernt und den Wert der Karten. Sie wissen, was ein Stich ist und was Trumf bedeutet. Sie können die Karten richtig geben und wissen, daß man beim Skat bedienen muß. Nun können wir einen Schritt weitergehen.



Das Reizen

Nach dem Geben entscheidet das Reizen darüber, wer Alleinspieler wird. Die anderen beiden Spieler bilden die Gegenpartei. Der Vorgang des Reizens ist vergleichbar mit einer Versteigerung. Hier wie da wird der Meistbietende Besitzer einer Sache. Beim Skat erhält der Meistbietende die zwei in den Skat gelegten Karten, und er wird damit Alleinspieler.

An dieser Stelle möchten wir nicht verhehlen, daß viele Versuche, das Skatspiel zu erlernen, am Problem Reizen gescheitert sind. Dieser Abschnitt ist demzufolge sehr wichtig, und es ist nötig, ihn gründlich durchzuarbeiten.

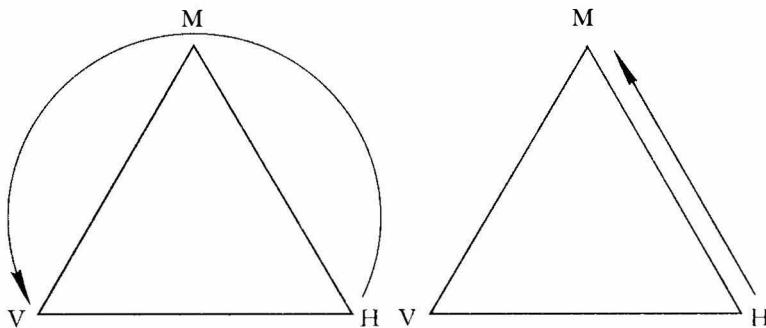
Haben Sie schon einmal beim Skatspielen zugesehen, so konnten Sie sicher feststellen, daß sich vor Spielbeginn die Spieler in bestimmter Reihenfolge Zahlen genannt haben. Sie haben sich gereizt.

Wer reizt wen?

Vorhand, die als erste ausspielt, hört auch als erste.

Mittelhand reizt zunächst Vorhand.

Nachdem einer der beiden Spieler gepaßt hat, setzt Hinterhand das Reizen gegen den Übriggebliebenen fort.



Der Alleinspieler ist erst dann ermittelt, wenn die beiden anderen Mitspieler gepaßt haben. Der Ausdruck Passen besagt, daß der Spieler auf die Bewerbung als Alleinspieler verzichtet. Passen M und H sofort, so kann V den Skat aufnehmen, wenn sie Alleinspieler werden will. Paßt auch sie, gibt der nächste Kartengeber ein neues Spiel.

*Vorhand kann nur hören,
Mittelhand kann sowohl reizzen als auch hören,
Hinterhand kann nur reizzen.*

Der Spieler, der hört, bestätigt nur die ihm genannten Zahlenwerte, oder er paßt. Vorhand kann bei jedem Reizwert, den ihr Mittelhand nennt, passen. Anders ausgedrückt: Mittelhand muß stets einen Reizwert höher ansagen als Vorhand hält, wenn sie das Spiel bekommen will. Dasselbe gilt natürlich für Hinterhand, wenn Vorhand oder Mittelhand gepaßt haben. Vorhand bekommt demzufolge das Spiel stets billiger als Mittelhand und diese wiederum billiger als Hinterhand. Da außerdem Vorhand durch das erste Ausspielen einen gewissen Vor-

Das Reizen

teil hat, müssen immer volle Runden gespielt werden. Bei vier Spielern – und wir wollen ja immer bestrebt sein, zu viert zu spielen – kann die Skatrunde demnach nur nach jedem vierten Spiel beendet werden. Nun beschäftigen wir uns mit den Zahlen, die beim Reizen genannt werden. Alle Zahlen, bis auf die Spielwerte für Nullspiele, sind Produkte zweier Zahlen oder Faktoren. Der Spielwert wird errechnet:

$$\text{Reizfaktor} \times \text{Grundwert} = \text{Spielwert}.$$

Grundlage für den Reizfaktor sind die Trumpfkarten, die Sie in ununterbrochener Reihenfolge vom höchsten Buben an in Ihrer Karte haben oder die Ihnen vom Kreuz-Buben an bis zu Ihrem höchsten Trumpf fehlen. Wir erinnern an das, was im Abschnitt Trumpf bereits gesagt wurde, und wiederholen hier nochmals die Reihenfolge vom höchsten bis zum niedrigsten Trumpf. Höchster Trumpf ist der Kreuz-Bube, dann folgen in der Reihe abwärts Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube und anschließend die vom Spieler als Trumpf gewählte Farbe in der bekannten Reihenfolge As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben. Das As der Trumpffarbe schließt also abwärts an den Karo-Buben an. Diese ununterbrochene Reihenfolge der Trümpfe nennt man Spalten. Es ist nun für das Reizen unerlässlich, festzustellen, mit wieviel Spitzentrümpfen oder ohne wieviel Spitzentrümpfe Sie das Spiel berechnen können. So kompliziert, wie das auf den ersten Blick erscheint, ist es gar nicht, denn die Schlüsselkarte hierzu ist der Spitzentrumpf, der Kreuz-Bube oder der „Alte“, wie er von vielen Skatspielern genannt wird. Haben Sie den Kreuz-Buben in Ihrem Blatt, dann haben Sie ein Spiel „mit“ Spalten, fehlt Ihnen der Kreuz-Bube, dann haben Sie ein Spiel „ohne“ Spalten. Wir haben auf zwei Bogen, die diesem Buch beiliegen, einige Möglichkeiten abgebildet. An diesen Beispielen erkennen Sie gut, mit oder ohne wieviel Spalten Sie reizen können. Bei den Farbspielen mit vier Buben und sieben Farbkarten als Trumpf wäre es also theoretisch möglich, mit elf Spalten oder auch ohne elf Spalten zu reizen, wobei bei „mit“ der elfte Trumpf im Skat liegen muß, bei „ohne“ auch im Skat kein Trumpf liegen darf.

Wenn Sie neben mehreren Trumpfkarten ein gutes Beiblatt haben, können Sie sich entschließen, am Reizen teilzunehmen. Sie erkennen

in Ihrem Blatt eine Gewinnchance und wollen Alleinspieler werden. Der Spieler, der sich am Reizen beteiligt, hat die Absicht, das Spiel zu gewinnen, genauer gesagt, er hat die Absicht, es „einfach“ zu gewinnen. Er will die erste Gewinnstufe erreichen. In dieser ersten Gewinnstufe werden die meisten Spiele entschieden. Sie ist abhängig von der erreichten Augenzahl.

Beim Alleinspieler sind dies 61 bis 89 Augen,
bei den Gegenspielern 60 bis 89 Augen.

Aus diesem Grunde wird zu den Spitzen die erste Gewinnstufe dazugezählt. In einer Formel ausgedrückt:

Spitzen + erste Gewinnstufe = Reizfaktor.

Es gibt mehrere Gewinnstufen, die wir aber zunächst unberücksichtigt lassen wollen.

Zur Errechnung des Spielwertes fehlt uns nun noch der zweite Faktor, der Grundwert.

Grundwert für ein Karo-Farbspiel = 9

Grundwert für ein Herz-Farbspiel = 10

Grundwert für ein Pik-Farbspiel = 11

Grundwert für ein Kreuz-Farbspiel = 12

Der Reizfaktor (Spitzen + Gewinnstufe) wird mit dem Grundwert der Farbe multipliziert, die der Spieler als Trumpffarbe vorgesehen hat.

Nachstehend nennen wir einige Beispiele, wie der Spielwert bei Farbspielen errechnet wird:

1. Mit einer (ohne eine) Spalte + 1. Gewinnstufe für Spiel einfach gewonnen

$$1 + 1 = 2 \text{ (Reizfaktor)}$$

Grundwert für Karo = 9

Reizfaktor \times Grundwert = Spielwert

$$2 \times 9 = 18.$$

Der Skatspieler benutzt in der Praxis eine Kurzform. Für obiges Beispiel:

Mit (ohne) Einem(n), Spiel 2 × Karo = 18.

2. Mit (ohne) drei Spalten + 1. Gewinnstufe für Spiel einfach gewonnen

$$3 + 1 = 4 \text{ (Reizfaktor)}$$

Grundwert für Kreuz = 12

Reizfaktor × Grundwert = Spielwert

$$4 \times 12 = 48$$

Mit (ohne) Dreien, Spiel 4 × Kreuz = 48.

3. Mit (ohne) sechs Spalten + 1. Gewinnstufe für Spiel einfach gewonnen

$$6 + 1 = 7 \text{ (Reizfaktor)}$$

Grundwert für Pik = 11

Reizfaktor × Grundwert = Spielwert

$$7 \times 11 = 77$$

Mit (ohne) Sechsen, Spiel 7 × Pik = 77.

Wir haben das Reizen mit einer Versteigerung verglichen, und hier wie da versucht der Spieler das Spiel so billig wie möglich in die Hand zu bekommen.

Er wird also nicht sofort seinen höchsten Spielwert nennen, sondern beginnt mit dem niedrigsten Angebot. Sicher können Sie sagen, welches das niedrigste Angebot ist; natürlich das mit den oder ohne die wenigsten Spalten, also mit Einem bzw. ohne Einen plus 1. Gewinnstufe = 2, multipliziert mit dem niedrigsten Grundwert, nämlich 9 für Karo. Der Spieler beginnt demzufolge mit 18 und nennt alle Zwischenwerte, die von 18 angefangen bis zu seinem höchsten Spielwert liegen.

Wir wollen jetzt einmal alle möglichen Werte einfach gewonnener Farbspiele bis 50 zusammenstellen:

18 = mit (ohne) Einem(n),	Spiel 2 × Karo	= 2 × 9
20 = mit (ohne) Einem(n),	Spiel 2 × Herz	= 2 × 10
22 = mit (ohne) Einem(n),	Spiel 2 × Pik	= 2 × 11
24 = mit (ohne) Einem(n),	Spiel 2 × Kreuz	= 2 × 12
27 = mit (ohne) Zweien,	Spiel 3 × Karo	= 3 × 9
30 = mit (ohne) Zweien,	Spiel 3 × Herz	= 3 × 10
33 = mit (ohne) Zweien,	Spiel 3 × Pik	= 3 × 11
36 = mit (ohne) Zweien,	Spiel 3 × Kreuz	= 3 × 12
36 = mit (ohne) Dreien,	Spiel 4 × Karo	= 4 × 9
40 = mit (ohne) Dreien,	Spiel 4 × Herz	= 4 × 10
44 = mit (ohne) Dreien,	Spiel 4 × Pik	= 4 × 11
45 = mit (ohne) Vieren,	Spiel 5 × Karo	= 5 × 9
48 = mit (ohne) Dreien,	Spiel 4 × Kreuz	= 4 × 12
50 = mit (ohne) Vieren,	Spiel 5 × Herz	= 5 × 10

Aus dieser Tabelle für die Farbspiele können Sie ohne weiteres erkennen, daß ein Farbspiel mit Spalten denselben Spielwert hat wie ohne Spalten. Es könnten also zwei Spieler bis zum gleichen Wert reizen. Sie können, aber sie müssen nicht! Dies ist ein wichtiger Punkt, den Sie beim Reizen beachten müssen: Sie brauchen Ihr Spiel nicht auszureizen! Ausreizen bedeutet, das Spiel bis zum errechneten Spielwert ansagen. Sie können „unterwegs“ aufhören, wenn Sie durch das Mithalten des Mitspielers zu erkennen glauben, daß Ihre Gewinnchance nicht so groß ist, wie Sie anfänglich angenommen haben. Es ist auch möglich, daß Ihnen ein Mitspieler durch höheres Reizen ein sicheres Spiel wegnimmt und daß er dieses Spiel dann verliert. Es kann auch vorkommen, daß sich keiner der Spieler eine sichere Gewinnchance ausrechnen kann und daß derjenige das Spiel erhält, der unvorsichtigerweise 18 gesagt hat. Wenn man kein Spiel hat, sich keine Gewinnmöglichkeit errechnen kann, dann braucht man überhaupt nicht am Reizen teilzunehmen. Es darf von Anfang an gepaßt werden. Vorhand hat jedoch in jedem Falle das Reizen von Mittelhand oder Hinterhand abzuwarten, ehe sie selbst passen kann.

Dem logisch denkenden und kombinierenden Skatspieler kann das

Reizen Hinweise für die mögliche Verteilung der Karten geben. Auf Grund der eigenen Karten und der Reizwerte der anderen Spieler kann sich der erfahrene Skatspieler ein Bild machen, welche Karten die anderen Spieler haben könnten. Wenn der Alleinspieler sein Spiel dann „tauft“, das heißt die Trumpffarbe ansagt, werden solche Überlegungen oft bestätigt.

Wir wollen nun noch etwas genauer darauf eingehen, warum es vorteilhaft ist, mit 18 beginnend, Stufe für Stufe sein Spiel zu reizen. Der Spieler, der nach dem Reizen Alleinspieler wird, muß ja ein Spiel an sagen. Bei den Farbspielen, die wir jetzt nur behandeln, heißt das, er bestimmt eine Farbe als Trumpf. Dieses angesagte Spiel muß aber mindestens den Spielwert haben, den der Spieler beim Reizen genannt oder, wenn er gereizt wurde, gehalten hat. Haben Sie also ein Spiel schon bei 18 erhalten, dann können Sie mit einer Spalte oder ohne eine Spalte eine der vier Farben als Trumpf ansagen. Ihr Reizangebot 18 ist ja schon bei einem Karospiel, Karo als Trumpf, nämlich mit Einem, Spiel $2 \times 9 = 18$, erreicht. Natürlich ebenso bei einem Herz-, Pik- oder Kreuzspiel, denn diese Spielwerte liegen ja höher als 18, sie betragen 20, 22 und 24. Erhalten Sie ein Spiel mit Einem oder ohne Einen aber erst bei 24, dann bleibt Ihnen keine Wahl; Sie müssen Kreuz als Trumpf ansagen, denn die anderen Farbspiele liegen im Spielwert unter 24. Das gleiche gilt natürlich für Spiele mit mehreren oder ohne mehrere Spalten. Noch aus einem anderen Grunde ist es notwendig, so billig wie möglich an das Spiel zu kommen. Der Grund liegt in der Unberechenbarkeit der Skatfindung. In den seltensten Fällen kann man auf die Karten schließen, die im Skat liegen. Vom Überreizen abgesehen, das wir später behandeln wollen, kann es möglich sein, daß durch die beiden Karten des Skats ein anderes als das ursprünglich geplante Spiel höhere Gewinnaussichten bietet. Um sich auch hier alle Möglichkeiten offenzuhalten, ist man bestrebt, so billig wie möglich zum Alleinspiel zu kommen.

Sie haben nun schon gesehen, daß ein Spiel mit einer bestimmten Anzahl Spalten den gleichen Spielwert hat wie ein Spiel ohne dieselbe Anzahl Spalten. Vielleicht erscheint Ihnen das ungerecht oder un-

logisch. Sie werden aber nach einiger Überlegung selbst merken, daß man ein Spiel sowohl mit einer starken Trumfkarte und einem schlechteren Beiblatt als auch mit einer schwachen Trumfkarte und einem starken Beiblatt gewinnen kann. Deshalb muß auch dem Spieler die Möglichkeit des Reizens gegeben werden, der ein Spiel ohne Spitzen mit gutem Beiblatt wagen will. Als Beiblatt bezeichnen wir alle Karten, die keine Trumfkarten sind. Wenn Sie in dieser Beikarte hohe Zählwerte haben, also Asse und Zehnen, oder „geschlossene Farben“, zum Beispiel As, Zehn, König, Dame oder Zehn, König, Dame, Neun, Acht, dann sprechen wir von einem starken Beiblatt. Sind diese Karten von geringerem Zählerwert oder die Farben durchbrochen, zum Beispiel As, Dame, Acht oder Zehn, Dame, Sieben, dann ist das ein schwaches Beiblatt. Wenn Sie durch öfteres Skatspielen dieses Beiblatt erst selbst auf Gewinnchancen beurteilen können, dann werden Sie herausfinden, daß die Spiele ohne mehrere Spitzen meist interessanter und reizvoller sind als die Spiele mit Spitzen.

Die Beurteilung des Blattes werden wir in einem späteren Abschnitt an Beispielen erläutern und auf alle Fragen eingehen, die bisher noch nicht behandelt worden sind.

Wenn Sie das über das Reizen Gesagte noch einmal genau durchgelesen und durchdacht haben, wollen wir uns zunächst eine Runde Farbspiele ansehen. In dieser ersten Runde sollen taktische Überlegungen noch keine Rolle spielen; es soll nur gespielt werden, wie es ein ungeübter Skatspieler bei Einhaltung der Regeln tun würde. Wir lassen auch den vierten Mitspieler als Kartengeber außer acht und bezeichnen die drei Spieler immer in der gleichen Reihenfolge A, B und C. Zu Beginn jedes Spiels ist A immer Vorhand, B Mittelhand und C Hinterhand.

Erstes Beispiel *Kartenverteilung*

A: Kreuz-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-Zehn; Pik-König, Dame, Neun; Herz-As, Zehn, Sieben.

Das Reizen

B: Pik-Bube; Kreuz-As, Neun, Acht; Pik-Zehn, Acht;
Herz-König, Acht; Karo-Zehn, Dame.

C: Kreuz-König, Dame, Sieben; Pik-As, Sieben; Herz-Dame,
Neun; Karo-As, Neun, Sieben.

Skat: Karo-König, Acht.

B, der A reizen muß, paßt, weil seine Karten keine Gewinnaussichten bieten. C paßt aus dem gleichen Grunde. A beabsichtigt ein Pikspiel mit Einem, das er bis 22 reizen kann. Er nimmt nun den Skat auf, der sein Spiel nicht wesentlich verbessert. Er drückt Kreuz-Zehn, damit er sie während des Spiels nicht zugeben muß, und Karo-König, zusammen also 14 Augen, und sagt: „Ich spiele Pik!“

Spielverlauf

- Erster Stich: A spielt Kreuz-Bube aus, um seinen Gegenspielern Trümpfe abzufordern. B bedient Trumpf-Acht, C Trumpf-Sieben.
- Zweiter Stich: A spielt Karo-Bube, B übernimmt mit Pik-Bube, und C bedient Trumpf-As. Den Stich bekommt B, der nunmehr ausspielt.
- Dritter Stich: B spielt Herz-Acht, C übernimmt mit Herz-Dame, und A übernimmt mit Herz-As.
- Vierter Stich: A ist wieder vorn und spielt Herz-Bube, um den letzten Trumpf abzuholen. B muß Trumpf-Zehn bedienen, und C wirft Herz-Neun ab.
- Fünfter Stich: A spielt Herz-Zehn, B bedient Herz-König, C wirft Karo-Sieben ab.
- Sechster Stich: A spielt Herz-Sieben, B wirft Kreuz-Acht ab, C Kreuz-Sieben, damit der Alleinspieler keine Augen bekommt.
- Siebenter Stich: A spielt Karo-Acht aus, B übernimmt mit Karo-Zehn und C mit Karo-As.
- Achter Stich: C spielt Kreuz-König, A sticht mit Trumpf-König, und B bedient Kreuz-Neun.

Den neunten und zehnten Stich bekommt nun noch A, der seine letzten beiden Trümpfe ausspielt. B und C müssen ihre Farbkarten zugeben. Die Gegenspieler haben nur zwei Stiche bekommen und damit 36 Augen. A hat 84 Augen, er hat die erste Gewinnstufe erreicht und erhält 22 Pluspunkte (mit Einem, Spiel 2×11 [Pik] = 22).

Zweites Beispiel Kartenverteilung

A: Pik-Bube; Kreuz-Zehn, Dame, Neun, Acht; Pik-Dame;
Herz-As, Zehn; Karo-König, Sieben.

B: Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As; Pik-As, Sieben; Herz-Dame,
Sieben; Karo-As, Zehn, Acht.

C: Kreuz-Bube; Kreuz-Sieben; Pik-Zehn, König, Neun, Acht;
Herz-König, Neun, Acht; Karo-Neun.

Skat: Kreuz-König; Karo-Dame.

B reizt A, der bis 24 mithält, da er Kreuz ohne Einen spielen könnte.
B geht bis 27, daraufhin paßt A.

C, der jetzt reizen müßte, paßt auch.

B bekommt das Spiel auf 27, er hat vor, Karo ohne Zweien zu spielen.
Im Skat findet er Kreuz-König und Karo-Dame. Er drückt Herz-Dame
und Herz-Sieben, damit er diese Farbe stechen kann, und sagt: „Ich
spielle Karo!“

Spielverlauf

Erster Stich: A spielt Kreuz-Neun, B übernimmt mit Kreuz-As,
C bedient Kreuz-Sieben.

Zweiter Stich: B spielt Herz-Bube aus (Trumpf ziehen!), C über-
nimmt mit Kreuz-Bube, A bedient Trumpf-König.

Dritter Stich: C spielt Herz-Acht, A übernimmt mit Herz-As,
und B sticht mit Trumpf-As.

Vierter Stich: B spielt Karo-Bube, C bedient Trumpf-Neun,
A bedient Trumpf-Sieben.

Das Reizen

- Fünfter Stich: B spielt Trumfp-Acht, C wirft Pik-Zehn ab, er wimmelt, da der Pik-Bube noch bei A sitzen muß. A übernimmt mit Pik-Bube.
- Sechster Stich: A spielt Kreuz-Zehn (lange Farbe), B bedient Kreuz-König, und C wirft Pik-König ab.
- Siebenter Stich: A spielt Kreuz-Dame, B wirft Pik-Sieben ab, seine einzige schwache Karte, C wirft Herz-König ab.
- Achter Stich: A spielt Kreuz-Acht, B sticht mit Trumpf-Zehn, C wirft Herz-Neun ab.

Den neunten und zehnten Stich bekommt B, da er noch einen Trumfp und Pik-As hat. Diesmal haben die Gegenspieler vier Stiche bekommen und 45 Augen erreicht. B gewinnt sein Spiel mit 75 Augen, und ihm werden 27 Pluspunkte angeschrieben (ohne Zweien, Spiel 3×9 [Karo] = 27).

Drittes Beispiel Kartenverteilung

- A: Kreuz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-König, Dame, Neun, Acht;
Herz-Dame; Karo-Neun, Acht, Sieben.
- B: Pik-Zehn, König, Dame, Neun, Acht; Herz-As, Zehn; Karo-As,
Zehn, Dame.
- C: Pik-Bube, Herz-Bube; Kreuz-As, Zehn, Sieben; Pik-As, Sieben;
Herz-König, Acht, Sieben.
- Skat: Herz-Neun; Karo-König.

B beabsichtigt, Pik ohne Fünfen zu spielen, er hat eine sehr gute Beikarte und kann bis 66 reizen. A hat zwar ein Kreuzspiel mit sechs Trümpfen, paßt aber bei 18, da er keine gute Beikarte hat. C, der nun B reizen muß, hat ein Herzspiel ohne Einen und reizt bis 20. Da B diese 20 hält, paßt auch C. B bekommt das Spiel auf 20, nimmt den Skat auf und findet Herz-Neun und Karo-König. Bei dem von B beabsichtigten Spiel ohne Fünfen sind die im Skat gefundenen Karten günstig. Hätte B zum Beispiel Kreuz-Bube oder Pik-Bube gefunden,

würde sein Spiel nur noch mit Einem oder ohne Einen, Spiel $2 \times 11 = 22$ wert sein. In unserem Beispiel hätte das auf den Spielverlauf keinen Einfluß, da B nur bis 20 gereizt wurde. Hätte er höher reizen müssen, zum Beispiel bis 44, so hätte er sich überreizt und das Spiel verloren. Sie sehen, es ist riskant, ein Spiel ohne mehrere Spitzen auszureizen, weil man immer damit rechnen muß, im Skat einen Buben zu finden, der dann als Spitzte berechnet werden muß, wodurch der Spielwert geringer wird. Aber bleiben wir bei unserem Spiel. B findet Herz-Neun und Karo-König. Er drückt Karo-As (11 Augen), da er die Karo-Farbe geschlossen hat, und Herz-Neun, weil Herz-As und Herz-Zehn noch zwei Stiche machen sollen. Obwohl B keinen Buben hat, rechnet er sich mit seinen fünf Karten der Farbe Pik Gewinnchancen aus und sagt ein Pikspiel an. Wie die Überlegungen des Alleinspielers aufgehen, können Sie aus dem nachstehenden Spielverlauf ersehen.

Spielverlauf

- Erster Stich:** A ist Vorhand und spielt eine Karte seiner längsten Farbe aus, um B zum Stechen zu zwingen. A spielt in diesem Falle Kreuz-Acht, B sticht mit Trumpf-Zehn, da er keine ungünstigen Karten zum Abwerfen hat, C bedient Kreuz-Sieben.
- Zweiter Stich:** B muß Trumpf fordern, um den Gegenspielern die Möglichkeit zu nehmen, seine hohen Farbkarten zu stechen. Er spielt Trumpf-Neun, C übernimmt mit Trumpf-As und A mit Karo-Bube.
- Dritter Stich:** Nun ist B wieder in Mittelhand gebracht worden und hat nur noch drei Trümpfe. A spielt Kreuz-Neun, B sticht mit Trumpf-König, und C muß Kreuz-Zehn zugeben.
- Vierter Stich:** B ist wieder Vorhand und zieht weiter Trumpf, er spielt Trumpf-Acht. C übernimmt mit Herz-Bube und A mit Kreuz-Bube.

Das Reizen

- Fünfter Stich: A spielt Kreuz-König, B muß mit Pik-Dame stechen, C bedient Kreuz-As. B hat nun keinen Trumpf mehr, während bei der Gegenpartei (bei C) noch zwei Trümpfe vorhanden sind.
- Sechster Stich: B spielt Herz-As, C bedient Herz-Sieben und A Herz-Dame.
- Siebenter Stich: B spielt Herz-Zehn, C muß Herz-Acht bedienen, und A wirft Karo-Sieben ab, da er keinen Trumpf mehr hat.
- Achter Stich: B spielt jetzt Karo-Zehn, C sticht mit Trumpf-Sieben, A bedient Karo-Acht.
- Neunter Stich: C spielt Herz-König, A Karo-Neun und B Karo-Dame.
- Zehnter Stich: C spielt Pik-Bube, A gibt Kreuz-Dame zu, B legt Karo-König auf den Tisch.

Die Gegenpartei hat diesmal fünf Stiche bekommen, aber nur 43 Augen erreicht. B hat mit 77 Augen sein Spiel gewonnen. Man sieht, daß auch bei ungünstiger Trumpfverteilung ein Spiel mit wenigen Trümpfen gewonnen werden kann, wenn die Beikarte gut ist. Das Spiel zählt für B ohne Fünfen, Spiel $6 \times 11 = 66$.

Viertes Beispiel Kartenverteilung

- A: Pik-As, König, Dame; Herz-As, König, Acht, Sieben; Karo-Zehn, König, Neun.
- B: Kreuz-Bube, Pik-Bube; Kreuz-König, Neun, Acht, Sieben; Pik-Neun; Herz-Dame; Karo-As, Acht.
- C: Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As, Zehn; Pik-Zehn, Acht, Sieben; Herz-Zehn, Neun; Karo-Sieben.
- Skat: Kreuz-Dame; Karo-Dame.
- B beabsichtigt ein Kreuzspiel mit Zweien und könnte bis 36 reizen.

A paßt bei 18, denn er kann kein Spiel ohne Vieren gewinnen. C kann ein Pikspiel ohne Zweien reizen, das ihm aber nicht sicher genug erscheint. Er paßt bei 22 (er hört unterwegs auf). B nimmt bei 22 den Skat auf und findet noch eine Karte seiner geplanten Trumppfarbe, Kreuz-Dame und Karo-Dame. Er kann nun Pik-Neun und Herz-Dame drücken, hat als Beikarte nur die Farbe Karo und sagt Kreuzspiel an. Diese Spiele mit sieben Trümpfen werden sicher gewonnen, wenn die restlichen vier Trümpfe bei den Gegenspielern verteilt sitzen. Hat aber einer der beiden Gegenspieler keinen Trumpf, wie es in unserem Beispiel der Fall ist, dann werden gerade diese siebentrümpfigen Spiele oft verloren. Aber sehen wir uns den möglichen Spielverlauf an!

Spielverlauf

- | | |
|----------------|--|
| Erster Stich: | A spielt eine Karte seiner längsten Farbe an, aber nicht das As, sondern den Herz-König. B sticht mit Trumpf-König, C bedient Herz-Neun. |
| Zweiter Stich: | B spielt Kreuz-Bube, um Trümpfe abzuholen. C bedient Karo-Bube, da Trumpf-As und Zehn noch zwei Stiche machen sollen. A wirft Herz-Sieben ab. |
| Dritter Stich: | B spielt Pik-Bube, C bedient Herz-Bube, und A wirft Herz-Acht ab. |
| Vierter Stich: | B muß noch die restlichen zwei Trümpfe seiner Gegenspieler fordern und spielt Trumpf-Sieben. C übernimmt mit Trumpf-As, und A wimmelt Herz-As; das sind 22 Augen für die Gegenpartei. |
| Fünfter Stich: | C spielt Karo-Sieben. A übernimmt mit Karo-König, und B hat nun die Wahl, mit Karo-As zu übernehmen oder Karo-Acht zu bedienen, um eventuell mit dem Karo-As die Karo-Zehn zu fangen. Da er ohne die Karo-Zehn nicht mehr gewinnen kann, bedient er mit Karo-Acht. |

Großspiele und Nullspiele

- Sechster Stich: A spielt Pik-König aus, B sticht mit Trumpf-Dame, C bedient mit Pik-Sieben.
- Siebenter Stich: B spielt Trumpf-Neun, um auch noch den letzten Trumpf aus dem Spiel zu bringen, C übernimmt mit Trumpf-Zehn, A wimmelt Pik-As. Nun haben die Gegenspieler schon 47 Augen.
- Achter Stich: C spielt Pik-Zehn, A bedient Pik-Dame, und B muß stechen, da beim Abwerfen von Karo-Dame die Gegenpartei 63 Augen bekäme. Er sticht mit Trumpf-Acht.
- Neunter Stich: B spielt Karo-As, C wirft Pik-Acht ab, A bedient Karo-Neun.
- Zehnter Stich: B spielt Karo-Dame, C wirft Herz-Zehn ab, und A übernimmt mit Karo-Zehn. B hat nur 50 Augen bekommen und damit das Spiel verloren.

Da bei verlorenen Spielen mit Skataufnahme der errechnete Spielwert verdoppelt und dem Alleinspieler als Minuspunkte angeschrieben wird, bekommt B 72 Minuspunkte auf sein Konto (mit Zweien, Spiel 3 \times 12 = 36, verloren 72).

Nach dieser Runde wollen wir uns jetzt mit den weiteren möglichen Spielarten und Spielweisen befassen.

Großspiele und Nullspiele

Das Großspiel oder der Grand, wie wir ihn von jetzt an nur noch nennen wollen, ist wie das Farbspiel ein Augenspiel. Genau wie dort muß der Alleinspieler 61 Augen erhalten, wenn er das Spiel gewinnen will. Hier gibt es aber nur vier Trumpfkarten, nämlich die vier Buben, in der bekannten Rangfolge Kreuz, Pik, Herz und Karo. Bei den Farbkarten sind die vier Farben gleichberechtigt. Der Reizfaktor kann also höchstens mit oder ohne Vieren plus Gewinnstufe sein.

Grundwert für den Grand ist 24. Multipliziert mit dem Grundwert 24,

erreicht ein Grand mit Einem oder ohne Einen plus Spiel einfach $= 2 \times 24 = 48$ einen hohen Spielwert, er ist das große Spiel im Skat.

Wie Sie noch sehen werden, ist die Kontrolle der Trümpfe im Grand verhältnismäßig einfach, da es nur vier Trumpfkarten gibt, denen ja immer Ihre besondere Aufmerksamkeit gelten soll. Es ist natürlich einfacher, vier Trümpfe im Auge zu behalten als – wie beim Farbspiel – elf Trumpfkarten zu überwachen. Weitere Einzelheiten über die Spielweise beim Grand folgen in einem späteren Abschnitt.

Als letzte Spielgattung fehlen uns noch die Nullspiele. Die Regeln für diese Spielarten werden in den Abschnitten „Nullspiele“, „Der Alleinspieler beim Nullspiel“ und „Die Gegenspieler beim Nullspiel“ näher erläutert. Sie nehmen eine Sonderstellung ein, denn für diese gilt all das nicht, was Sie bisher gelernt haben.

1. Es gibt keinen Trumpf.
2. Die Nullspiele sind reine Stichspiele.
3. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er das Nullspiel gewinnen will.
4. Die Rangfolge der Karten ändert sich. Für die Nullspiele gilt von unten nach oben die Reihenfolge Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.
5. Es gibt feststehende Spielwerte für die Nullspiele:

Null mit Einsicht in den Skat = 23,

Null aus der Hand = 35,

Null ouvert – offenes Nullspiel

mit Einsicht in den Skat = 46,

Null ouvert aus der Hand = 59.

Diese Spielwerte werden nicht aus Reizfaktor \times Grundwert errechnet. Es kann gar keinen Reizfaktor geben, da es ja keinen Trumpf gibt. Sie brauchen sich demnach nur diese vier Zahlen zu merken.

Mit den Spielwerten für die Farbspiele ergibt sich folgende Reihenfolge der Zahlen, die beim Reizen genannt werden:

18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 33, 35, 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50.

Die höheren Spielwerte können Sie der Berechnungstabelle auf der Seite 45 entnehmen.

Berechnungstabelle für die Spielwerte

Spiel		Reizfaktor = Spalten + Gewinnstufen																	
		Grundwert	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
	Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
45	Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
	Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
	Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	—	—	—	—	—	—	—	—
	Grand ouvert	36	—	—	—	—	—	252	288	324	360	—	—	—	—	—	—	—	—
			mit		1	2	3	4		Spitzen									
Nullspiele	—								Null mit Skataufnahme = 23						Null ouvert mit Skataufnahme = 46				
									Null Hand	= 35					Null ouvert Hand	= 59			

Berechnungstabelle für die Spielwerte

Gewinnstufen

In den Farbspielen und den Grands gibt es neben der Gewinnstufe einfach noch die Gewinnstufen Schneider und Schwarz. Wir haben festgestellt, daß bei der Gewinnstufe einfach der Alleinspieler 61 bis 89 Augen bekommen muß. Erhält er 90 Augen und mehr, so hat er seine Gegenspieler Schneider gespielt. Erhalten die Gegenspieler überhaupt keinen Stich, so ist die Gewinnstufe Schwarz erreicht. Für Schneider und Schwarz wird je eine Gewinnstufe zu der nun schon bekannten Gewinnstufe einfach hinzugezählt. Also: mit (ohne) Einem(n), Spiel 2, Schneider 3, Schwarz $4 \times$ Grundwert = Spielwert. Diese Rechnung wird normalerweise am Ende des Spiels ausgeführt, denn die erzielten Gewinn- oder Verlustpunkte werden ja in einer Abrechnungsliste für jeden Spieler festgehalten. Es könnte jedoch sein, Sie haben ein sehr gutes Blatt mit der Möglichkeit, Ihre Gegenspieler Schneider zu spielen. Aufgrund Ihrer Spitzen können Sie aber nur mit (ohne) Einem(n) reizen und würden das Spiel nicht bekommen, wenn ein anderer Spieler höher reizen kann. In einem solchen Falle ist es möglich, den Reizwert durch die zweite Gewinnstufe zu erhöhen. Sie errechnen dann Ihren Spielwert mit dem Reizfaktor (mit [ohne] Spitzen + 1 für Spiel einfach + 1 für Schneider) \times Grundwert. Die Absicht, die Gegenspieler Schneider zu spielen, dürfen Sie bei der Spielansage nicht erwähnen. Natürlich müssen Sie mindestens 90 Augen erhalten, weil sonst der Fall einträte, daß der Spielwert nicht die Höhe des Reizwertes erreicht. Dies bezeichnet man mit Überreizen. Solche überreizten Spiele werden als verloren bewertet. Auf die Möglichkeiten und Konsequenzen des Überreizeins kommen wir in einem besonderen Abschnitt noch zu sprechen. Hier wollen wir erst einmal festhalten, daß ein Spiel nicht unbedingt gewonnen ist, wenn der Alleinspieler über 60 Augen hat. Hinzu kommt noch die Forderung, daß der Spielwert auch tatsächlich mindestens so hoch ist wie der Reizwert (das ist die Zahl, die beim Reizen zuletzt geboten oder gehalten wurde). Ein Beispiel soll das Gesagte veranschaulichen.

Sie planen ein Spiel mit Zweien, Spiel 3, Schneider 4×12 (Kreuz)

= 48 und haben es bei 46 erhalten. Durch die Gewinnstufe Schneider konnten Sie den Null ouvert überbieten. Jetzt sagen Sie Kreuz an und erhalten 92 Augen. Die Gegenspieler sind mit 28 Augen Schneider geblieben. Der Spielwert mit Zweiern, Spiel 3, Schneider $4 \times 12 = 48$ erfüllt also die Forderung, daß die Höhe des Reizwertes erreicht werden muß. Sie haben Ihr Spiel gewonnen. Sollten dagegen die Gegenspieler mehr als 30 Augen erhalten und damit aus dem Schneider sein, so haben Sie das Spiel verloren, denn der Spielwert beträgt dann nur mit Zweiern, Spiel $3 \times 12 = 36$. Sie hätten sich überreizt, da Sie bis 46 reizen mußten, um das Spiel zu erhalten.

Bei verlorenen Spielen werden dem Alleinspieler Minuspunkte angeschrieben, und zwar bei Spielen mit Skataufnahme die doppelte Anzahl des Spielwertes. Dabei muß der Verlierer mindestens so oft den Grundwert bezahlen, bis sein Reizgebot erreicht wird. In unserem Beispiel: Beim Reizgebot von 46 werden dem Verlierer also bei einem Kreuzspiel $4 \times 12 = 48$, verloren = 96 Minuspunkte angeschrieben.

Halten wir fest: Diejenige Partei ist Schneider, die 30 Augen oder weniger erreichte. 30 ist in jedem Falle Schneider, sowohl für den Alleinspieler als auch für die Gegenpartei.

Schwarz ist diejenige Partei, die keinen Stich erhält. Bei einem einzigen Stich, auch ohne Augen, ist die Partei nur Schneider. Hat der Alleinspieler keinen Stich bekommen, was allerdings sehr selten vorkommt, so gelten auch die Augen des Skats nicht für ihn. Bei Schwarz sind also nur die Stiche entscheidend, weil sonst der Alleinspieler durch gedrückte Augen im Skat nicht Schwarz werden könnte.

Handspiele

Bei allen drei Spielarten – Farbspielen, Grands und Nullspielen – gibt es neben den Spielen mit Skataufnahme, wie Sie sie bisher kennengelernt haben, noch die Spiele ohne Einsicht in den Skat, die sogenannten Handspiele, und die offenen Spiele.

Bei den Handspielen bleibt der Skat bis zum Schluß des Spiels un-

besehen auf dem Tisch liegen, und erst dann darf ihn der Alleinspieler an sich nehmen und die im Skat enthaltenen Augen seinen bisher erreichten zuzählen. Der Alleinspieler bestimmt nur nach seinen zehn Handkarten die Art des Spiels. Er kann aus verschiedenen Gründen bewußt auf den Vorteil der Skataufnahme und des Drückens verzichten. Dieser Verzicht zieht die Erhöhung des Spielwerts in der Form nach sich, daß zu den Spalten und den Gewinnstufen noch eine weitere Gewinnstufe für das Spiel aus der Hand hinzugezählt wird. Bei Handspielen können Sie also reizen: Mit (ohne) Einem(n) + 1 für Spiel einfach + 1 für Spiel aus der Hand = $3 \times$ Grundwert = Spielwert oder mit (ohne) Dreien, Spiel 4, Hand 5 \times Grundwert = Spielwert. Für den Entschluß, ein Spiel aus der Hand zu wagen, gibt es drei Gründe, die wir im folgenden näher erläutern wollen.

- Erstens: Die erwähnte Erhöhung des Spielwerts mit der sich daraus ergebenden Möglichkeit, höher reizen zu können.
- Zweitens: Wenn die zehn Handkarten so gut sind, daß Ihnen der Gewinn des Spiels auch ohne Skataufnahme sicher erscheint.
- Drittens: Bei verlorenen Handspielen werden dem Alleinspieler Minuspunkte nur in Höhe des Spielwerts angeschrieben und nicht doppelt, wie bei Spielen mit Skataufnahme.

Im Gegensatz zu den Spielen mit Skataufnahme, bei denen Sie die Absicht, Ihre Gegenspieler Schneider oder gar Schwarz zu spielen, nicht ansagen dürfen, haben Sie bei den Handspielen die Möglichkeit, durch das Ansagen von Schneider oder Schwarz die Gewinnstufe nochmals zu erhöhen. Bei den Handspielen gibt es folgende Gewinnstufen:

- erste Gewinnstufe: Spiel einfach,
- zweite Gewinnstufe: Hand,
- dritte Gewinnstufe: Schneider,
- vierte Gewinnstufe: Schneider angesagt,
- fünfte Gewinnstufe: Schwarz,
- sechste Gewinnstufe: Schwarz angesagt.

Die Handspiele

Als siebente und letzte Gewinnstufe bei den Farbhandspielen kommt die Möglichkeit der offenen Spiele hinzu. Das sind Spiele, bei denen der Alleinspieler nach der Spielansage, noch vor dem ersten Ausspielen, seine Karten offen auf den Tisch legen muß. Dieses offene Spiel ist die höchste Gewinnstufe bei Farbhandspielen, die alle vorhergehenden einschließt. Der Alleinspieler darf dabei keinen Stich abgeben, er muß seine Gegenspieler Schwarz machen. Offene Farbhandspiele werden äußerst selten gespielt, da man mit diesem Blatt meist einen Grand Hand spielen kann, der einen höheren Spielwert hat.

Bei den Nullspielen haben wir zwei Möglichkeiten, offen zu spielen, und zwar mit Skataufnahme und ohne Einsicht in den Skat, wobei Null ouvert (mit Skataufnahme) einen Spielwert von 46, Null ouvert Hand (ohne Skataufnahme) einen Spielwert von 59 hat.

Die Spielwerte für alle Spielarten und Gewinnstufen können Sie aus der Berechnungstabelle auf Seite 45 ersehen.

Die
Spielpraxis



Die Beurteilung der Karten

Bisher haben wir die Gesetze des Skatspiels behandelt. Sie sind in der Skatordnung festgelegt und deshalb für jeden Skatspieler bindend. Unser Skatspiel wäre aber nicht das anerkannte und beliebte Kartenspiel, wenn es nur nach Grundgesetzen abliefe und nicht genügend Raum ließe für eigene Entschlüsse.

Jetzt wollen wir die Praxis kennenlernen, um innerhalb der Bestimmungen der Skatordnung möglichst viele Wege zu finden, die zu einem interessanten und guten Skatspiel führen.

Wenn das Spiel beginnt, das heißt, wenn Sie reizen sollen oder gereizt werden, dann müssen Sie Ihre zehn Karten beurteilen können. Sie müssen sich selbst die Frage beantworten: Eignen sich meine Karten für ein Spiel? Wenn ja, für welche Spielart und in welcher Gewinnstufe? Das müssen Sie sehr schnell entscheiden, denn unmittelbar nach dem Geben beginnt ja mit dem Reizen die Feststellung des Alleinspielers. Diese Schnelligkeit beim Abschätzen Ihrer Gewinnaussichten bedingt eine gewisse Spielerfahrung, die Sie sich nur durch häufiges

Spielen aneignen können. Es ist unangenehm für die Mitspieler, wenn in der Skatrunde ein Spieler minutenlang überlegen muß, welches Spiel er nun wagen will. Wir sagen absichtlich wagen, denn die sogenannten todsicheren Spiele sind gar nicht so häufig, wie Sie annehmen werden.

Sie können sich die Übersicht über Ihre Karten erleichtern, wenn Sie sie nach Farbe und Rang in Ihrer Hand ordnen. Dabei ist es vorteilhaft, nicht immer die gleiche Anordnung beizubehalten, da sonst der aufmerksame Gegenspieler auf Ihre anderen Karten schließen kann. Stecken Sie zum Beispiel die Buben stets an die linke Seite, so kann der Gegenspieler natürlich auf einen zweiten Buben schließen, wenn Sie als zweite Karte von links einen Buben ausspielen. Der Geübte wechselt die Reihenfolge, der Meister im Skatspiel braucht seine Karten überhaupt nicht zu ordnen, er übersieht sein Spiel auch so.

Da Sie bestrebt sein müssen, soviel Gewinnpunkte wie möglich zu machen, ist es genauso falsch, ein sicheres Spiel zu verpassen, wie ein unsicheres leichtsinnig zu wagen.

Bei mehreren möglichen Spielen werden Sie selbstverständlich das sicherste ansagen. Sollte dies auch im Spielwert das niedrigste sein, so sind die wenigen Gewinnpunkte erstrebenswerter als die Verlustpunkte eines teureren Spiels. Haben Sie allerdings zwei sichere Spiele, dann sagen Sie natürlich das teuerste an. Sehen Sie in allen Spielen nur schwache Gewinnaussichten, dann ist es richtig, das billigste zu wählen; noch besser ist es in diesem Falle, zu passen und einen anderen Mitspieler das Spiel machen zu lassen.

Farbspiele

In erster Linie werden Sie Ihre Karten auf die vorhandenen Trümpfe prüfen. Von gleicher Bedeutung für den Ausgang des Spiels sind die Beikarten. Wir haben schon erwähnt, daß sowohl eine starke Trumfkarte mit verhältnismäßig schwachem Beiblatt als auch eine schwache Trumfkarte mit starkem Beiblatt Gewinnaussichten bietet. Diese Behauptung wollen wir untersuchen. Haben Sie in Ihren Karten

Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Herz-As, Dame, Neun, Acht, Sieben; Kreuz-Neun; Pik-Acht,

so können Sie ein Herzspiel ohne Einen wagen. Sie haben dann acht Trumfkarten und nur Kreuz-Neun und Pik-Acht als schwaches Beiblatt. Es bestehen also reelle Gewinnaussichten.

Ebenso können Sie mit Herz-Dame, Neun, Acht, Sieben; Kreuz-As, Zehn; Pik-As, Dame; Karo-As, Zehn

ein Herzspiel ohne Sieben spielen. Sie haben diesmal nur vier Trumfkarten, dafür aber ein sehr gutes Beiblatt, nämlich zweimal As, Zehn und einmal As, Dame. Sitzen die restlichen Trümpfe bei den Gegenspielern gut verteilt, und werden Ihre Asse und Zehnen nicht gestochen, so können Sie auch dieses Spiel gewinnen. Um schon vor dem Spiel einen Überblick zu bekommen, wieviel Augen Sie erhalten werden, ist es meist einfacher abzuschätzen, welche Stiche Sie abgeben. Sie müssen überlegen, welche Stiche die Gegenspieler machen könnten.

Im ersten Beispiel sind bei acht Trümpfen in Ihrer Hand noch drei Trumfkarten bei den Gegenspielern, und zwar Kreuz-Bube, Herz-Zehn und Herz-König. Wenn wir den ungünstigsten Fall der Kartenverteilung annehmen, dann sitzen diese drei Trümpfe bei einem der Gegenspieler. In Vorhand spielen Sie einen Buben an, dieser wird mit dem Kreuz-Buben übernommen, der Mitspieler kann ein As wimmeln. Die Gegner haben 15 Augen. zieht der Gegenspieler jetzt Kreuz-As, der Mitspieler gibt Kreuz-Zehn zu, so müssen Sie mit Kreuz-Neun bedienen. Als dritten Stich bekommen die Gegenspieler noch Pik-As, Pik-Zehn und Ihre Pik-Acht. Das sind zusammen 57 Augen für die Gegenpartei. Jetzt haben Sie nur noch Trumpf und können mit den zwei Buben die noch ausstehenden zwei Trümpfe Zehn und König abholen. Alle anderen Stiche gehören Ihnen. Dies wäre die ungünstigste Kartenverteilung für Sie, bei der die Gegenspieler 57 Augen erhalten. Sie werden das Spiel also auf jeden Fall gewinnen.

Im zweiten Beispiel bei nur vier Trumfkarten ist eine Vorausberechnung kaum möglich. Schon die fehlenden sieben Trumfkarten können so unterschiedlich verteilt sein, daß man höchstens mit Hilfe der

Die Beurteilung der Karten

Reizwerte auf eine Verteilung der Karten schließen kann. Im Gegensatz zum ersten Beispiel, wo Sie mit Pik-Bube in Ihrem Blatt nur ohne Einen reizen können und das Spiel trotz der möglichen Gewinnstufe Hand nur schwer erhalten werden, können Sie im zweiten Beispiel bei sieben fehlenden Spitzen verhältnismäßig hoch reizen. Bei einem Herzspiel könnten Sie bis 80 reizen (ohne Sieben, Spiel $8 \times 10 = 80$), aber es wäre zu überlegen, ob Sie dieses Wagnis eingehen wollen. Es könnte ja auch ein Bube im Skat liegen.

Sie sehen an diesem Beispiel, wie vielfältig die Möglichkeiten sind, welche die Beurteilung der Karten beeinflussen. Sind im zweiten Beispiel die Ihnen fehlenden sieben Trümpfe in einer Hand, so werden Sie das am Reizen merken, denn dieser Spieler kann ja mit Sieben genauso weit mithalten wie Sie ohne Sieben. Sie würden dann unterwegs passen. Daran können Sie schon erkennen, daß man bei einem Spiel ohne mehrere Spitzen nicht ohne weiteres in die Höhe reizen sollte. Hält einer der Spieler beim Reizen mit, dann können Sie folgern, daß er das Gegenstück zu Ihren Spitzen hat, er hat es dann sicher mit mehreren Spitzen, und Ihre Gewinnaussichten sinken, denn nur bei verteilttem Trumpf ist Ihr Beiblatt wirklich stark. Je mehr Trumfkarten ein Gegenspieler hat, desto geringer ist natürlich die Anzahl seiner Farbkarten. Damit sinkt auch die Aussicht für Sie, daß Ihre Asse und Zehnen Stiche machen oder gehen. Wenn der Skatspieler sagt, die Farbe oder das As geht, dann meint er, daß von den Gegenspielern bedient werden muß.

Bei den Überlegungen, welche Stiche und wieviel Augen Sie bekommen werden, ist zu bedenken, wie das Spiel ablaufen wird. Am ehesten kann der Spieler in Vorhand den Spielverlauf einschätzen, denn mit dem Ausspielen der ersten Karte hat dieser die Möglichkeit, das Spiel in für ihn günstige Bahnen zu lenken. Er hat damit einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. Der Spieler in Vorhand kann manches Spiel ansagen, das er in Mittelhand oder Hinterhand verlieren würde.

Wenn wir unsere Überlegung über Vorteil und Nachteil des Platzes in der Spielrunde weiterführen, dann wollen wir uns einmal in die Lage von Mittelhand versetzen. Ihr wird eine Karte vorgespielt, die

Vorhand auswählt. Mittelhand wird mit der ersten Karte ein bestimmter Spielablauf aufgezwungen. Hinzu kommt noch, daß sie nicht mit Bestimmtheit auf die Karte schließen kann, die Hinterhand zum Stich zugeben wird. Hinterhand wird wimmeln, eine Karte mit hohem Zählwert zugeben, wenn der Stich ihrem Mitspieler gehört. Sie wird eine Karte ohne Zählwert abwerfen, wenn Mittelhand als Alleinspieler in den Besitz des Stiches kommt.

An dieser Stelle wollen wir eine wichtige Regel vorziehen, die wir noch eingehend bei den Spielbeispielen erörtern werden. Aus dem eben Gesagten ist ersichtlich, daß die Gegenspieler versuchen müssen, den Alleinspieler sooft es geht in die Mitte zu nehmen.

Wir haben schon erwähnt, daß Hinterhand, also der Spieler, der die dritte und letzte Karte zum Stich gibt, die günstigste Möglichkeit des Bedienens, Stechens oder Abwerfens wählen kann. Zwei Karten liegen ja schon vor ihm. Er weiß, wem der Stich gehören wird und kann die Auswahl seiner Karte danach richten. Er kann nach den Regeln der Skatordnung übernehmen oder stechen, wimmeln oder abwerfen. Damit kann auch er in gewisser Weise den Spielablauf beeinflussen.

Beim Aufstellen einer Rangordnung in der Beurteilung der Vor- und Nachteile von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand kommen wir zu dem Schluß, daß der Spieler in Vorhand, bis auf einige Sonderfälle, am günstigsten plaziert ist. Der zweitbeste Platz ist Hinterhand, der schlechteste Platz ist der in Mittelhand.

Nullspiele

Einer der Sonderfälle, bei denen der Spieler in Hinterhand nicht im Nachteil, sondern sogar im Vorteil sein kann, ist das Nullspiel. Sie dürfen ja beim Nullspiel keinen Stich machen. Bei der Beurteilung der Karten müssen Sie überlegen, ob es Ihnen gelingen wird, allen Stichen auszuweichen. Wenn Sie bei anderen Spielen hohe Karten haben müssen, um möglichst viele Augen zu bekommen, so müssen Sie für ein

Die Beurteilung der Karten

Nullspiel geeignete niedrige Karten besitzen. Wenn dort Farbfolgen von oben beginnend günstig sind, so müssen Folgen von unten, also von der Sieben an, für den Nullspieler vorteilhaft sein. Wir erinnern uns noch einmal an die veränderte Rangfolge der Karten in den vier Farben, denn Trumpf gibt es ja nicht bei den Nullspielen; es kann also nur bedient, übernommen oder abgeworfen werden. Die Rangfolge von unten: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.

Wir wollen nun gemeinsam überlegen, welche Karten sich für ein Nullspiel eignen. Es sollen niedrige Karten sein, damit die Gegenspieler alle Stiche bekommen. Ist das aber der Fall, so sind Sie als Alleinspieler höchstens nur dann einmal am Ausspielen, wenn Sie bei Spielbeginn in Vorhand sitzen. Da die Gegenspieler alle Stiche machen müssen, brauchen Sie dann den Stichen nur noch auszuweichen. Bei welcher Kartenverteilung wird Ihnen das gelingen?

Da wir wissen, daß von jeder Farbe acht Karten im Spiel sind, werden Sie keinen Stich bekommen, wenn Sie dreimal Sieben, Acht, Neun und noch die vierte Sieben haben. Die Karten, die Ihre Gegenspieler besitzen, sind dann ausnahmslos höhere Karten. Besitzen Sie in einer Farbe Sieben, Acht, Zehn, so können Sie beim Ausspielen der Neun noch mit der Acht darunterbleiben. Dann haben Sie noch Sieben und Zehn. Die Neun ist bereits gespielt, die Karten der Gegenspieler sind von höherem Rang als Ihre. Haben Sie in einer Farbe Sieben, Neun, Bube, so sitzen bei den Gegnern Acht, Zehn, Dame, König, As. Bei jeder ausgespielten Karte werden Sie mit der unmittelbar darunterliegenden ausweichen und so keinen Stich erhalten. Sind die Lücken in den Farbfolgen nur eine Karte breit, dann können Sie allen Stichen ausweichen, wenn Sie nicht selbst auszuspielen brauchen.

Viele Skatspieler haben wohl ihre „Eselsbrücken“ auswendig gelernt, zum Beispiel „Sieben, Neun, Unter (Bube) – geht keiner drunter“, aber sie haben sicher nie nachgedacht, warum und wann das so ist. In Vorhand hat sich schon mancher Skatspieler gewundert, daß er trotz Sieben, Neun, Bube verloren hat, weil er ausspielen mußte.

Haben Sie in Vorhand Sieben, Neun, Bulle einer Farbe und spielen die Sieben an, dann übernimmt der Gegner mit hohen Karten (As,

König, Dame). Sollte nur noch ein Gegenspieler diese Farbe haben, dann spielt er Ihnen die Acht vor. Sie müssen den Stich übernehmen und haben Ihr Nullspiel verloren. In Vorhand sollten möglichst nur sichere Kartenfolgen (Sieben, Acht, Neun) angespielt werden.

Grand

Jetzt fehlt uns noch die Beurteilung der Karten für den Grand. Da hier nur die vier Buben Trumpf sind, kommt es auf die gute Beikarte an. Sie kann aus mehreren Assen und Zehnen bestehen, wobei in diesem Falle die Buben nicht die entscheidende Rolle spielen. Bei mehreren Buben genügt auch eine lange, möglichst geschlossene Farbe zum Spielgewinn, so daß unter Umständen sogar das As fehlen kann. Bei außergewöhnlich guter Beikarte, zum Beispiel mit allen Assen und Zehnen, bietet auch ein Grand ohne Vieren gute Gewinnchancen, wenn nicht allzu hoch gereizt wurde, denn in diesem Falle sind vermutlich die Buben und Farben gut verteilt. Wird hoch gereizt, so können Sie damit rechnen, daß die Buben und eine längere Farbe in einer Hand sitzen und Ihre Gewinnaussichten nicht sehr hoch sind.

An einigen Beispielen wollen wir Ihnen zeigen, welche Spiele Sie mit den jeweiligen zehn Karten spielen können.

Bevor Sie sich die Erklärungen zu den Beispielen ansehen, sollten Sie versuchen, selbst zu beurteilen, welches Spiel gute Gewinnaussichten bieten würde.

Erstes Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-Sieben; Pik-As, König, Neun; Herz-Zehn, Acht. Was würden Sie mit diesen Karten reizen? Die vier Buben machen das Spiel stark, Sie werden es vermutlich billig bekommen. Sowohl ein Herzspiel als auch ein Pikspiel bieten gute Gewinnaussichten. Finden Sie geeignete Karten im Skat, dann wäre vielleicht sogar ein Grand möglich. Dieses Spiel bietet in Vorhand, Mittelhand und Hinterhand Gewinnchancen.

Die Beurteilung der Karten

Zweites Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As, Neun, Acht; Herz-As, König, Neun; Karo-As.

In Vorhand wäre ein Grand oder Grand Hand möglich. Der Spieler gibt ungünstigstenfalls vier Stiche ab, nämlich auf Kreuz-Neun, Kreuz-Acht, Herz-König und Herz-Neun. Zu diesen vier Stichen gibt er selbst nur 4 Augen. In Mittelhand ist der Grand gewagter, sicherer wäre ein Herz- oder Kreuzspiel. In Hinterhand ist durch die Möglichkeit des Abwerfens der Grand etwas besser als in Mittelhand, doch noch besser ist auch hier ein Farbspiel in Herz oder Kreuz.

Drittes Beispiel

Herz-Bube, Zehn, Acht, Sieben; Pik-As, Zehn, Dame, Neun, Acht, Sieben.

Für Vorhand, Mittelhand und Hinterhand ist immer ein Null ouvert Hand, Reizwert 59, möglich.

Viertes Beispiel

Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As, König; Pik-Acht; Herz-Zehn, Sieben; Karo-König, Neun.

Trotz der drei Buben bietet das Spiel wenig Gewinnaussichten, da das Beiblatt schlecht ist. Gewinnaussichten bestehen für Vorhand, Mittelhand und Hinterhand höchstens bei einem Karo- oder Herzspiel mit dem Reizwert 18 oder 20.

Fünftes Beispiel

Kreuz-As, Zehn, König; Pik-Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben; Herz-Zehn.

Auf allen Plätzen wäre Pik ohne Fünfen spielbar. Sie können in diesem Fall bis 66 reizen. Trotzdem ist beim Reizen Vorsicht geboten, da ein Bube im Skat liegen kann, der den Spielwert mindert.

Sechstes Beispiel

Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As, Zehn, Neun, Sieben; Pik-Zehn, König, Dame; Karo-As.

Hier können Sie immer Kreuz Hand ohne Zweien, also ohne Zweien, Spiel 3, Hand $4 \times 12 = 48$ reizen, da Pik eine geschlossene Farbe ist und eine Verbesserung durch den Skat kaum erwartet werden kann.

Siebentes Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube; Herz-As, Zehn, Dame, Neun, Acht; Pik-Acht, Sieben; Karo-Neun.

Hier haben Sie eines der berüchtigten siebentrümpfigen Spiele, das bei schlechter Beikarte, wie in diesem Falle, oft verloren wird. Der Spieler lässt sich durch die gute Trumfkarte verleiten und beachtet dabei die Beikarte nicht genügend. Dieses Spiel könnten Sie bis 30 reizen.

Achtes Beispiel

Kreuz-Neun, Sieben; Pik-Dame, Acht, Sieben; Herz-Zehn, Sieben; Karo-As, Neun, Sieben.

Mit diesen Karten haben Sie nur bei einem Nullspiel (Reizhöhe 23) Gewinnaussichten. Wahrscheinlich wird sich das Spiel durch die Skataufnahme verbessern lassen.

Neuntes Beispiel

Kreuz-Bube, Herz-Bube; Kreuz-Acht, Sieben; Pik-As, Zehn, König, Acht, Sieben; Karo-As.

Nur in Vorhand ist Grand Hand möglich (Reizhöhe 72). In Mittelhand und Hinterhand wäre nur Pik Hand (33) spielbar. Bei verteilten Buben (jeder Gegenspieler hat nur einen) wird der Grand auch in Mittelhand und Hinterhand gewonnen.

Zehntes Beispiel

Kreuz-Bube, König, Acht, Sieben; Pik-Neun, Acht; Herz-Neun, Acht; Karo-Neun, Sieben.

Ein Null (23) oder Null-Hand (35) auf allen Plätzen, bei Null ouvert müßte eine Sieben im Skat liegen, sonst keine Gewinnaussichten.

Bei 23 werden Sie das Spiel wegen der fehlenden Buben und hohen Zählkarten, die bei den Gegnern sitzen, wahrscheinlich nicht bekommen.

Die Beurteilung der Karten

Elftes Beispiel

Kreuz-Bube, Herz-Bube; Pik-König, Dame, Neun, Acht, Sieben;
Herz-As, Dame; Kreuz-Zehn.

Pik mit Einem überall, Reizhöhe 22, Handspiel nicht angebracht.

Zwölftes Beispiel

Pik-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As, Acht, Sieben; Herz-König, Neun,
Acht; Karo-Neun, Sieben.

Ein typisches Blatt zum Passen ohne jede Gewinnaussicht.

Dreizehntes Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As, König; Pik-Acht;
Herz-Neun, Acht, Sieben; Karo-Zehn.

Ein Herzspiel mit Zweien = 30 hat gute Gewinnaussichten. Im Trumpf
werden die Augen der Gegenspieler mit den Buben herausgeholt.

Vierzehntes Beispiel

Kreuz-As, Zehn, König; Pik-As, Zehn, Sieben; Herz-As, Zehn; Karo-
As, König.

Hier ist immer ein Grand ohne Vieren möglich, wenn nicht durch das
Reizen angenommen werden muß, daß die Buben in einer Hand sitzen.

Fünfzehntes Beispiel

Herz-Bube, Karo-Bube; Pik-As, König, Dame, Acht; Kreuz-As, Sie-
ben; Karo-As, Dame.

Dieses Blatt bietet bei Pik Hand gute Aussichten auf Gewinn. Reiz-
höhe 44.

Sechzehntes Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Pik-As, Zehn, König,
Dame, Neun, Acht.

Grand ouvert, Reizhöhe: 360.

Grand ouvert

Über keine Spielart herrscht selbst unter erfahrenen Skatspielern so viel Unklarheit wie über den Grand ouvert. Viele Anfragen an das Skatgericht in Altenburg beweisen das. Was im Zahlenlotto der Vierer, ist im Skat der Grand ouvert. Man kann in einer Skatrunde jahrelang spielen, ohne daß einmal so ein Spiel gegeben wird. Andererseits ist es auch schon vorgekommen, daß ein und derselbe Spieler binnen einer halben Stunde gleich zwei Grands ouverts gespielt hat.

Man sieht hin und wieder in Lokalen, in denen Skat gespielt wird, an der Wand unter Glas Spielkarten eingerahmt, die einen Grand ouvert zeigen. Die Dokumentation ist dann meist noch mit den Namen der Spieler und dem Datum versehen. Die Karten zeigen ausnahmslos nur absolut sichere Grands ouverts, das heißt, jedes dieser Spiele wird bei jeder nur möglichen Kartenzuteilung gewonnen.

Was ist nun eigentlich ein Grand ouvert, und wie ist er zu berechnen? Sagen Sie einen Grand ouvert an, so heißt das: Sie müssen Ihre zehn Handkarten noch vor dem ersten Ausspielen offen auf den Tisch legen (der Skat bleibt unbesehen liegen), alle Stiche bekommen und die Gewinnstufe Schwarz erzielen. Zur endgültigen Feststellung des Spielwertes wird natürlich nach dem Spiel der Skat herangezogen. Das Recht zum Ausspielen kann von einem Grand ouvert nicht abgeleitet werden. Selbstverständlich spielt derjenige Spieler als erster aus, der bei diesem Spiel in Vorhand ist. Das Aufnehmen des Skats durch die Gegenpartei, das Kartentauschen und das gegenseitige Beraten ist, wie oftmals angenommen wird, nicht gestattet.

Im übrigen aber gibt es auch im Grand ouvert das Risiko, das Spiel zu verlieren. Das wollen viele Skatspieler nicht anerkennen. Im Skat kann jedes Spiel gewonnen oder verloren werden! Sogar ein sogenannter todsicherer Grand ouvert kann durch Verwerfen verloren werden, wenn der Spieler nicht in Vorhand sitzt und die Gegenspieler die Ausführung des Spiels verlangen. In der begreiflichen Erregung kann ein Verwerfen leicht vorkommen.

Das Ansagen eines Grand ouvert liegt völlig im Ermessen jedes Spie-

Der Grand ouvert

lers. Wenn Sie zum Beispiel aus dem Reizen Ihrer Mitspieler und aus Ihrem eigenen Blatt den Schluß ziehen, daß der fehlende Kreuz-Bube im Skat liegen müßte, so können Sie einen Grand ouvert ansagen. Entscheidend für den Gewinn des Grand ouvert ist nach dem offenen Auflegen Ihrer zehn Handkarten das Erreichen der Gewinnstufe Schwarz. Ob diese Gewinnstufe todsicher erzielt wird, das heißt, die Karten Ihrer Gegenspieler können sitzen wie sie wollen, oder nur durch günstige Kartenverteilung, ist unerheblich. Wird die Gewinnstufe Schwarz aber nicht erreicht, ist der Grand ouvert verloren und unterliegt denselben Berechnungsgrundlagen wie jedes verlorene Handspiel, die Minuspunkte werden nicht verdoppelt.

Nun zur Berechnung. Es gibt nur vier Möglichkeiten zur Berechnung eines Grand ouvert. Je nach Anzahl der Spitzen (natürlich hier „mit“), ist der Reizfaktor =

- 7 bei mit Einem
- 8 bei mit Zweien
- 9 bei mit Dreien
- 10 bei mit Vieren.

Der Reizfaktor 7 (mit Einem) ergibt sich im einzelnen wie folgt:

mit	Einem
Spiel	2
Hand	3
Schneider	4
Schneider angesagt	5
Schwarz	6
Schwarz angesagt	7.

Der Grundwert eines Grand ouvert ist gegenüber dem Grand um 50 Prozent erhöht, also $24 + 12 = 36$. Durch diese Erhöhung auf 36 fällt allerdings beim Grand ouvert die Gewinnstufe offen weg.

Der Grand ouvert mit Einem bringt folgenden Spielwert:

Reizfaktor (7) \times Grundwert (36) = 252 Punkte.

Für jede Erhöhung um eine weitere Spalte werden 36 Punkte dazugezählt. Die vier möglichen Spielwerte für Grand ouvert sind demnach:

mit Einem,	$7 \times 36 = 252$ Punkte
mit Zweiern,	$8 \times 36 = 288$ Punkte
mit Dreien,	$9 \times 36 = 324$ Punkte
mit Vieren,	$10 \times 36 = 360$ Punkte.

Diese 360 Punkte sind die höchstmögliche Punktzahl eines Skatspiels. Aber schon der Grand ouvert mit Einem liegt mit seinem Spielwert von 252 Punkten über jedem Spielwert der anderen Spielarten. Das hat folgende praktische Bedeutung: Wollen Sie einen Grand ouvert spielen, so können Sie ihn sofort zu Beginn des Reizens ansagen, denn Sie haben ja in jedem Fall das höchste Gebot, und kein anderer Spieler kann so hoch reizen. Einige Beispiele sollen Ihnen zeigen, wann Sie Grand ouvert riskieren können und wann Sie lieber Grand Hand spielen sollten.

Erstes Beispiel

Vier Buben; Kreuz-As, Zehn; Pik-As, Zehn; Herz-As; Karo-As.
Das ist der klassische Grand ouvert, den Sie in ähnlicher Form hin und wieder in Skatlokalen unter Glas bewundern können. Bei dieser Kartenverteilung gibt es keine Verlustmöglichkeit. Die Karten können sitzen wie sie wollen, die Gegner mögen anspielen was sie wollen, stets werden sie Schwarz. Sie erhalten 360 Pluspunkte.

Zweites Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube, Karo-Bube; siebenmal Pik.

Auch hier besteht für einen Grand ouvert, ob Sie nun in V, M oder H sitzen, kein Risiko. Ihre Gegner können spielen wie sie wollen, Sie werden immer gewinnen. Nur müssen Sie natürlich, wenn Sie in M sind, auf die erste angespielte Karte Ihrer Gegner mit dem Pik- oder Kreuz-Buben stechen und sofort den Herz-Buben abfordern. Dann kann nichts mehr schief gehen. Stechen Sie dagegen die angespielte Karte nur mit Ihrem Karo-Buben, dann sind Sie sehr unvorsichtig,

denn es könnte passieren, daß der andere Gegenspieler diese Farbe auch nicht hat und Sie mit dem Herz-Buben übersticht. Der Spielwert: 288 Punkte.

Drittes Beispiel

Kreuz-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; Kreuz-As; Herz-As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht.

Sind Sie in Vorhand, so haben Sie einen unverlierbaren Grand ouvert. Sie spielen zuerst Kreuz-Bube, und damit werden Ihre Gegner Schwarz. Nicht so in Mittelhand und Hinterhand. Hier könnte Ihnen die lange Herzfarbe zum Verhängnis werden. Es könnte sein, daß Vorhand Ihnen die Herz-Sieben vorspielt. Sie müssen als Mittelhand den Stich übernehmen, wobei es belanglos ist, ob Sie nur die Acht oder das As nehmen. Sie müssen kräftig den Daumen drücken, daß Hinterhand nicht den fehlenden Pik-Buben hat, denn sonst haben Sie verloren! Ihre Gegner sind nicht mehr Schwarz. Kann Hinterhand aber nicht stechen, dann gewinnen Sie Ihren Grand ouvert.

Sitzen Sie in Hinterhand, und Mittelhand kann die ausgespielte Herz-Sieben stechen, haben Sie auch so verloren, weil Sie Herz bedienen müssen. Wenn Sie Glück haben, liegt der fehlende Bube sogar im Skat. Ist das aber nicht der Fall, dann erhalten Sie bei günstigem Kartensitz 252 Pluspunkte, andernfalls 252 Minuspunkte.

Wenn Sie in M oder H ganz sicher gehen wollen, sagen Sie nur Grand Hand mit der Gewinnstufe Schneider an. Sie können dann auf jeden Fall 120 Pluspunkte (mit Einem, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, Schneider angesagt 5×24) bekommen. Würden aber Ihre Gegner Schwarz, was wahrscheinlich ist, so könnten Sie sich 144 Punkte aufschreiben lassen. Würden Sie es wagen, dieses Spiel als Grand Hand Schwarz anzusagen, und es gelänge Ihnen, diese Gewinnstufe zu erreichen, bekämen Sie für die Ansage Schwarz nochmals 24 Punkte, also 168 Pluspunkte (mit Einem, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, Schneider angesagt 5, Schwarz 6, Schwarz angesagt 7×24). Sie sehen, daß ein Grand Hand Schwarz angesagt nicht unbedingt ein Grand ouvert sein muß. Die Verlustgefahr ist natürlich bei Grand Hand Schwarz angesagt geringer als beim Grand ouvert, da Ihre Gegner Ihr Blatt nicht offen sehen wie

beim Grand ouvert. Wenn die Kartenverteilung dann wirklich so ungünstig ist, daß Sie Grand ouvert verlieren würden, so ist es immerhin möglich, daß Ihre Gegenspieler erst zu spät merken, wie sie hätten spielen müssen, um Ihren Grand Hand Schwarz zu Fall zu bringen. Nach dem ersten Stich kommen Sie ja in Vorhand und können nicht mehr verlieren.

Viertes Beispiel

Kreuz-Bube, Pik-Bube; Kreuz-As, Zehn, Dame; Pik-As, Zehn; Herz-As, Zehn, König.

Nur in Vorhand können Sie es riskieren, Grand ouvert anzusagen. Dann müssen Sie aber zuerst Kreuz- oder Pik-Bube spielen, um die beiden anderen Buben abzuholen. Fällt im ersten Stich nur ein Bube, und der andere Spieler legt spontan Kreuz-Sieben, Acht oder Neun hinzu, dann sieht es freilich böse um Ihren Grand ouvert aus. Höchstwahrscheinlich war diese Kreuz-Lusche blank, und Ihr Gegenspieler wird natürlich seinen Kreuz-König zu dritt bis zuletzt aufheben.

Machen Sie auf keinen Fall den Fehler, nach dem ersten Stich Ihre Karten zusammenzuwerfen, weil Sie glauben, nun nicht mehr gewinnen zu können. Sie würden sich sehr ärgern, wenn Sie hinterher feststellen müßten, daß Sie doch gewonnen hätten, weil eine Kreuzkarte (welche ist ohne Bedeutung) im Skat lag, abgesehen davon, daß sich auch Ihre Gegner verwerfen können. Es gäbe 288 Punkte plus oder minus. Ein Grand Hand Schneider angesagt in Vorhand wäre für Sie ohne Risiko gewesen. Sitzen Sie dagegen in M oder H, so sollten Sie Grand Hand (hier ohne die Gewinnstufe Schneider) nur ansagen, wenn Sie das Spiel billig bekommen. Reizt Ihr Gegenspieler in V bis 27 oder gar bis 36, so sollten Sie lieber ein Kreuz-Handspiel ansagen, wenn Sie das Spiel erst bei 36 erhalten. Das wahrscheinlich starke Karospiel ohne Zweien von Vorhand (eventuell reizte sie gar auf Hand) würde Ihrem Grand Hand sehr gefährlich werden. Sie sehen, welche Spielmöglichkeiten Ihnen Ihre zehn Handkarten in V, M und H bieten können. In V Grand ouvert mit Risiko (Kreuz-König zu dritt), in M oder H womöglich nicht einmal Grand, wenn einer Ihrer Gegenspieler offensichtlich Karo ohne Zweien reizt. Sind Sie in M, so ist es genauso

Das Überreizen

gefährlich, wenn der Gegenspieler in H offenbar so gereizt hat. Dann wird der andere Gegenspieler in V wahrscheinlich Karo anziehen und versuchen, Hinterhand ans Spiel zu bringen. Hier zeigt sich deutlich, worauf Sie besonders achten müssen, nachdem Sie Ihre zehn Handkarten aufgenommen haben: auf die Höhe des Reizens Ihrer Mitspieler und auf welchem Platz Sie sitzen (V, M oder H).

Fünftes Beispiel

Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube; siebenmal Karo.

Sie sitzen in Hinterhand und hören erstaunt, daß Ihre Mitspieler immer höher reizen. Sie treiben sich bis 66. Da erst paßt Vorhand. Aufgrund Ihrer Karte (ohne Einen) und aus der Höhe, die das Reizen inzwischen erreicht hat, können Sie schließen, daß Vorhand Pik Hand ohne Vieren geplant hat, während Mittelhand wahrscheinlich Kreuz Hand ohne Vieren spielen will, denn Grand mit Einem könnte sie mit einer langen Farbe weder Hand spielen noch durch Skataufnahme mit Schneider gewinnen. Den Kreuz-Buben können somit beide Gegenspieler nach Lage der Dinge nicht haben, sonst hätten sie nicht so hoch reizen können. Bei dieser Reizhöhe und bei Ihren zehn Handkarten können Sie in diesem Fall beruhigt Grand ouvert ansagen, denn der Kreuz-Bube muß im Skat liegen. Sie werden Ihren Grand ouvert gewinnen und 360 Pluspunkte auf Ihr Konto verbuchen können.

Überreizen

Wir wollen jetzt einen Punkt ausführlich besprechen, der erfahrungs-gemäß dem Anfänger einige Schwierigkeiten bereitet. Wir meinen das Überreizen eines Spiels. Erreicht ein Spiel bei der Feststellung des Spielwerts am Schluß nicht mindestens den Reizwert, so ist es über-reizt und gilt als verloren, wobei es in diesem Falle belanglos ist, ob der Spieler von der Augenzahl her das Spiel gewonnen hätte. Für die Spielabrechnung werden dem Spieler Verlustpunkte angeschrieben. Der endgültige Spielwert von Farbspielen und Grands läßt sich ja nur

am Spielende feststellen. Vor Spielbeginn kann man nur nach seinen zehn Karten einen vorläufigen Spielwert errechnen, aber nicht genau feststellen, wie hoch er am Ende sein wird. So kann es bei Spielen mit Skataufnahme vorkommen, daß man sich für ein ganz anderes Spiel entscheidet, als vorher beabsichtigt war. Durch die zwei Karten des Skats bietet vielleicht ein anderes Spiel größere Gewinnaussichten. Es kann weiter vorkommen, daß sich durch Trümpfe, die im Skat liegen, ein ganz anderer Reizfaktor ergibt, als ursprünglich möglich war. In den meisten Fällen liegt der tatsächliche Spielwert am Schluß des Spiels höher als der Reizwert. Ist der Spielwert jedoch niedriger als der Reizwert, dann ist das Spiel überreizt.

Ein Beispiel soll Ihnen deutlich machen, wie die Berechnung bei überreizten Spielen erfolgt:

Sie haben bis 27 gereizt und sagen Kreuzspiel an, in dem die Gegenspieler Schneider werden sollen. Am Spielende wird festgestellt, daß Sie nur 88 Augen erzielen, daß es demzufolge nur ein Spiel ohne Einen, Spiel 2 war. Es wurde in der ersten Gewinnstufe gewonnen. Der Spielwert dieses Spiels erreicht aber mit 24 nicht den Reizwert von 27. Es ist überreizt und somit verloren. Der Grundwert 12 von Kreuz muß dann mit 3 malgenommen werden, um mindestens den Reizwert 27 zu erreichen. Ihnen werden für das überreizte und damit verlorene Spiel mit Skataufnahme $2 \times 36 = 72$ Verlustpunkte angeschrieben. Hätten Sie bis 30, 33, 35 oder 36 gereizt, so würde Ihnen in jedem dieser Fälle der gleiche Punktwert von 36 für die Abrechnung zugrunde gelegt. Hätten Sie aber 40, 44, 45, 46 oder gar 48 geboten oder gehalten, so würden Ihnen 48 Punkte (Grundwert \times 4) angerechnet, die Ihnen bei Spielen mit Skataufnahme verdoppelt, bei Handspielen aber nur einfach als Verlustpunkte angeschrieben würden. Wie kommt es in der Praxis zu überreizten Spielen? In der Mehrzahl dieser Fälle ist eine Minderung des Reizfaktors durch Trümpfe, die im Skat liegen, die Ursache. Dies trifft jedoch nur bei Spielen zu, die ohne mehrere Spalten gereizt wurden. Dabei ist es gleichgültig, ob mit Skataufnahme gespielt oder ein Handspiel angesagt wurde. Der Skat gehört mit allen Konsequenzen dem Alleinspieler. Bei Spielen mit Spalten kann diese

Gefahr nicht bestehen, da sich hier durch Trümpfe im Skat der Reizfaktor nur erhöhen kann.

Planen Sie zum Beispiel ein Kreuzspiel ohne vier Spalten, so könnten Sie bis 60 reizen. Da Ihr Blatt recht gut ist, möchten Sie auf dieses Spiel mit seinen wahrscheinlichen Gewinnpunkten nicht verzichten. Bei 46 schließlich erhalten Sie das Spiel. Sie nehmen den Skat auf und finden den Kreuz-Buben. Aus dem geplanten Spiel ohne vier Spalten ist ein Spiel mit einer Spalte geworden. Jetzt sind Sie verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das im Spielwert mindestens den Reizwert erreicht. Wollten Sie bei Ihrem geplanten Kreuzspiel bleiben, hieße das, Sie müßten die Gewinnstufe Schwarz erreichen, um diese Voraussetzung zu erfüllen. Denn mit Einem, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz $4 \times$ Grundwert 12 würde mit 48 der Reizwert erreicht. Gelänge es Ihnen, Ihre Gegner Schwarz zu spielen, so bekämen Sie 48 Pluspunkte gutgeschrieben. Das Spiel wäre dann gewonnen und nicht überreizt. Da aber Ihre Gegner drei Buben in ihren Karten haben, kann Ihnen das gar nicht gelingen. Sie könnten sie bestenfalls Schneider spielen, würden damit nur auf einen Spielwert von 36 kommen und somit nicht den Reizwert erreichen. Das Spiel wäre demnach von vornherein verloren und brächte Ihnen 96 Verlustpunkte (Verdoppelung des Spielwerts bei verlorenen Spielen mit Skataufnahme). Sie könnten aufgrund der Reizzahl von 46, bei der Sie das Spiel bekommen haben, auch Null ouvert ansagen, der mit seinem Spielwert von 46 den Reizwert gerade erreicht. Da aber Ihr Beiblatt hohe Zählkarten enthält, dürfte auch dieses Spiel verloren werden. Sie bekämen dafür aber nur 92 Verlustpunkte notiert. Es ist aber auch ein Grand mit Einem (Spielwert 48) möglich, der vielleicht gewisse Erfolgsaussichten bietet, da die Beikarte mit ihren hohen Zählaugen Ihre Stärke ist. Fehlen Ihnen jedoch in dieser Beikarte eine oder gar zwei Farben ganz, so ist auch ein Grand kaum zu gewinnen. Bei ungünstigem Sitz der Karten könnten Sie selbst sogar Schneider werden und würden dann 144 Verlustpunkte kassieren, denn Grand mit Einem, Spiel 2, Schneider $3 \times$ Grundwert ergäbe einen Spielwert von 72. Je nach Lage der Dinge würden Sie sich dann für Null ouvert entscheiden, wenn der Grand kaum Gewinnaus-

sichten bietet. So kommen Sie mit den 92 Verlustpunkten noch am billigsten weg. Bietet Ihnen der Grand jedoch aufgrund der Beikarte einige Aussicht auf Spielgewinn, dann ist es vorteilhafter, den Grand zu riskieren.

Hätten Sie dieses Spiel bei 20 bekommen, könnten Sie natürlich Ihr geplantes Kreuzspiel ansagen. Der Spielwert wäre zwar nicht so hoch, wie Sie vor Spielbeginn gehofft hatten, aber immerhin hätten Sie sich in diesem Falle nicht überreizt, da der Mindestspielwert für ein Kreuzspiel mit Einem bei 24 liegt. Die Forderung, daß der Spielwert den Reizwert erreichen muß, wäre erfüllt. Würden Sie aber erst mit 33 das Spiel bekommen haben, müßten Sie bei Ihrem Kreuzspiel die Gegner Schneider spielen, um mit dem Spielwert von 36 (mit Einem, Spiel 2, Schneider 3×12) den Reizwert zu erreichen. Gelänge Ihnen das, bekämen Sie 36 Pluspunkte. Gewinnen Sie aber nur einfach, so erlangt Ihr Spielwert nur 24 (mit Einem, Spiel $2 \times$ Grundwert 12) und somit nicht den Reizwert von 33. Das Spiel wäre überreizt und damit verloren, und zwar mit 72 Verlustpunkten, da erst der Grundwert $12 \times 3 = 36$ den Reizwert 33 erreicht.

Noch schlimmer wird es, wenn Sie Ihr geplantes Kreuzspiel ohne Vieren erst beim Reizgebot von 50 erhalten und im Skat den Alten, den Kreuz-Buben, finden. Hier sind Sie gezwungen, einen Grand anzusagen, da selbst ein Kreuzspiel mit Einem mit der höchsten Gewinnstufe Schwarz nur 48 und nicht die Reizhöhe 50 erlangt. Dieses Spiel darf gar nicht angesagt werden. Die Gegenspieler müssen sogar Schneider werden, wenn Sie Gewinnpunkte bekommen wollen. Grand mit Einem, Spiel 2, Schneider $3 \times 24 = 72$. Nur mit der Gewinnstufe Schneider liegt nämlich der Grand mit einem Spielwert von 72 höher als der Reizwert von 50. Würde der Grand nur einfach gewonnen, so läge der Spielwert mit 48 unter dem Reizwert. Das Spiel wäre überreizt. Die Quittung hierfür wären 144 Verlustpunkte, denn erst eine Multiplikation des Grundwertes (24) mit 3 erfüllt die Forderung, die bei der Abrechnung überreizter Spiele gestellt wird. Wenn der Reizwert zwischen 50 und 72 liegt, werden Ihnen bei überreizten Spielen in allen diesen Fällen 72 Punkte berechnet. Die Bedingung, daß der Spielwert

Das Überreizen

mindestens den Reizwert erreicht, gilt in diesem Beispiel für alle Reizzahlen zwischen 50 und 72. Sie sehen auch hier, daß es immer günstig ist, wenn man ein Spiel so billig wie möglich erhält. Im Falle des Überreizens kann man dann unter verschiedenen Möglichkeiten immer noch die günstigste heraussuchen. Wurde dagegen sehr hoch ohne Spalten gereizt, so kann man sehr wohl durch den Skat in die größte Verlegenheit kommen. Ähnlich ist es bei Handspielen (Farbspielen und Grands), die ohne Spalten gereizt werden. So kann es hier vorkommen, daß Sie Ihr Farbhandspiel schon gewonnen zu haben glauben, da Sie in Ihren Stichen bereits mehr als 60 Augen zählen. Nun suchen Sie den letzten Trumpf, den Kreuz-Buben, bei Ihren Gegnern und müssen plötzlich feststellen, daß dieser gar nicht in deren Besitz ist und folglich nur im Skat liegen kann. Das ist allerdings nicht schlimm, wenn Sie höchstens bis 24 reizten mußten, um das Spiel zu erhalten. Dann liegt der Spielwert Ihres Handspiels stets höher als 24, und es wäre nicht überreizt.

Es kommt jedoch auf die Reizhöhe an, ob Sie im angeführten Beispiel mit Spiel einfach gewonnen den Reizwert erreichen. Sonst können Sie nur noch versuchen, die Gegner Schneider zu spielen, um mit dieser erhöhten Gewinnstufe dem Überreizen zu entgehen. Wurde sehr hoch gereizt, dann werden Sie auch mit Schneider den Reizwert nicht erlangen und für das überreizte Spiel Verlustpunkte erhalten, die Ihnen wie immer bei Handspielen nur einfach angeschrieben werden.

Für Handspiele oder solche, bei denen der beabsichtigte Schneider nicht erzielt wurde, gilt folgende Regel zur Errechnung des Punktwertes: Der Grundwert des angesagten Spiels wird so oft malgenommen, bis er mindestens den Reizwert ergibt. Der Spielwert eines Karospiels liegt immer in der Neunerreihe, eines Herzspiels in der Zehnerreihe, eines Pikspiels in der Elferreihe, eines Kreuzspiels in der Zwölferreihe. Dementsprechend ist der Spielwert eines Grands immer das Mehrfache von 24.

Wir halten fest: Die Gefahr des Überreizens ist bei Spielen ohne Spalten durch Trümpfe im Skat gegeben. Es muß nicht unbedingt ein Kreuz-Bube sein, der ein solches Spiel ohne Spalten durch Überreizen zum

Verlieren bringt. Das kann auch der Pik-Bube, der Herz-Bube oder der Karo-Bube sein. Auch ein daran nach unten anschließender Trumpf kann die Spalten verändern, wenn auch nicht mehr in so krasser Form. Fast alle Fälle von Überreizen durch Trümpfe im Skat sind jedoch auf den Kreuz-Buben oder den Pik-Buben zurückzuführen, weil in diesen Fällen nur noch mit oder ohne Einem(n) gerechnet werden kann und durch die krasse Verminderung des Reizfaktors der Spielwert dann nicht den Reizwert erlangt. In Fällen, in denen Trümpfe im Skat liegen, die im Rang geringer als der Pik-Bube sind, lässt sich oft noch mit dem Spielwert auch der Reizwert erreichen.

Während das Überreizen von Farbhandspielen hin und wieder vorkommt, gibt es praktisch das Überreizen eines Grand Hand sehr selten, da schon der Grand Hand mit einer Spalte den Spielwert von 72 hat. Es ist kaum anzunehmen, daß ein anderer Spieler den Grand-Hand-Spieler beim Reizen über diese Höhe treibt.

Es gibt auch noch eine andere Möglichkeit, sich zu überreizen. Hierzu gleich ein Beispiel:

Sie haben ein sehr gutes Karospiel, aber nur mit einer Spalte. Normalerweise würden Sie damit nur bis 18 reizen können. Sie sagen sich aber: Das Blatt ist so gut, daß ich meine Gegenspieler ganz bestimmt Schneider spielen werde. Aus der Hand möchte ich es aber doch nicht spielen, da in meinen Karten zwei blanke Zehnen sind, die ich nach Skataufnahme drücken will. Sie kalkulieren also den Schneider bei Ihren Gegnern ein und können dadurch bis 27 reizen (Karo mit Einem, Spiel 2, Schneider $3 \times 9 = 27$). Selbst wenn Sie das Spiel schon bei 24 bekommen, müssen Sie Ihre Gegner auch Schneider spielen, um Ihr Karospiel mit Skataufnahme zu gewinnen. Sie müssen ja den Reizwert von mindestens 24 erreichen, wollen Sie nicht durch Überreizen verlieren. Gelingt Ihnen dies jedoch nicht und gewinnen Sie nur einfach, dann liegt Ihr Spiel unter dem Reizwert. Sie müßten sich 54 Verlustpunkte anschreiben lassen, denn erst ein Multiplizieren des Grundwerts (9) mit 3 entspricht dem Reizwert.

Bei den Nullspielen (Null, Null Hand, Null ouvert und Null ouvert Hand) besteht keine Möglichkeit des Überreizens. Diese Spiele haben

Das Überreizen

ihren unveränderlichen, festen Reizwert, und keinerlei andere Faktoren können ihn beeinflussen.

Der Alleinspieler kann es sich leisten, bei überreizten Spielen selbst Schneider zu bleiben, wenn er den zum Gewinn notwendigen Schneider der Gegenspieler nicht erreicht; die Stufe Schneider kann nämlich nur einmal angerechnet werden.

Zum Schluß wollen wir an einigen Beispielen die Punktwerte von überreizten Spielen feststellen. Dabei ist es völlig gleichgültig, ob die Differenz zwischen Spielwert und Reizwert 1 Punkt, 30 Punkte oder mehr beträgt. Das hat auf die Abrechnung keinen Einfluß. Nur die Tatsache ist maßgebend, daß das Spiel überreizt wurde. Bei den Beispielen sollten Sie, lieber Leser, die rechte Seite (Punktwert und Verlustpunkte) abdecken und versuchen, diese Zahlen selbst zu errechnen und nur zur Kontrolle das Ergebnis heranzuziehen. Können Sie fließend und fehlerfrei Punktwert und Verlustpunkte für die Spiele errechnen, dann können Sie beruhigt zum nächsten Abschnitt übergehen.

Reizwert (Zahl, die beim Reizen zuletzt geboten oder gehalten wurde)	Spielart	Punktwert	Verlustpunkte (bei überreizten Spielen)
27	Kreuz	36	72
35	Karo Hand	36	36
50	Grand	72	144
44	Herz Hand	50	50
60	Grand	72	144
30	Pik	33	66
46	Kreuz Hand	48	48
66	Pik Hand	66	66
33	Karo	36	72
48	Herz	50	100
45	Pik	55	110
20	Karo	27	54

Der Alleinspieler

Wir wollen noch einmal zusammenfassen, was wir im Abschnitt über die Beurteilung der Karten festgestellt haben: Neben den Trümpfen ist die Beikarte wichtig. Die Beikarten sind gut, wenn sie geschlossene Folgen darstellen. Bei längerer geschlossener Farbe kann auch das As fehlen. Es ist günstig, eine Fehlfarbe zu haben, das heißt, von einer Farbe keine Karten zu haben. Sie können dann die Zählkarten dieser Farbe stechen. Von zwei gleichlangen Farben, die man als Trumpf ansagen könnte, wählt man die schwächere als Trumpf. Bei Kreuz-As, Zehn, König, Neun und Herz-Zehn, Dame, Neun, Acht werden Sie also Herz als Trumpf ansagen, da die vom As an geschlossene Kreuzfarbe von sich aus sehr stark ist. Die verhältnismäßig niedrigen Trumpfkarten – in unserem Beispiel ist die Farbe Herz Trumpf – fordern vom Gegner die Trumpfkarten heraus und können auch hohe Farbkarten der Gegenspieler stechen. Bei sechs Trümpfen und einer geschlossenen Farbe mit As, Zehn, König, Dame kann man durch diese Farbe die Gegner zum Stechen zwingen und sie im Trumpf schwächen. Sollten die Gegenspieler jedoch nicht stechen, dann bleiben die Zählaugen im eigenen Stich.

Hier müssen wir Sie noch einmal darauf aufmerksam machen, daß nicht viele Stiche ein Spiel gewinnen. Für den Ausgang des Spiels ist nur die erreichte Augenzahl maßgebend.

Handspiele sind nicht nur aus den Gründen, die beim Überreizen genannt wurden, mit Vorsicht anzusagen. Der Satz „Hand hat allerhand“ ist bei vielen Handspielen angebracht und besagt, daß der Alleinspieler sein Blatt nicht durch Drücken säubern kann und in vielen Fällen bedienen muß. Aber auch ein stark scheinendes Handspiel mit acht Trümpfen und zwei blanken Zehnen kann verloren werden, während ein Handspiel mit wenigen Trümpfen vielleicht gewonnen wird. Sie sollten bei den Handspielen jedoch nicht vergessen, daß der Verlust eines solchen Spiels nicht mit doppelten Minuspunkten angeschrieben wird. Mit dieser Regel soll das Risiko anerkannt werden, das der Handspieler eingeht, wenn er ohne den Vorteil der Skatauf-

Der Alleinspieler

nahme spielt und bei „ohne Spitzen“ zusätzlich noch mit Überreizen rechnen muß.

Handspiele mit sechs oder sieben Trümpfen und einer geschlossenen Farbe werden im allgemeinen gewonnen. Bei einer durchbrochenen Farbreihe ist jedoch Vorsicht geboten. Meist läßt sich der Spieler nur von den sieben Trümpfen leiten und beachtet die drei Farbkarten nicht. Sind diese drei Karten von geringem Zählpunkt und verschiedener Farbe, und sitzen Sie als Spieler in Mittelhand, dann kann das Spiel schon mit den ersten drei Stichen verloren sein, ehe Sie überhaupt ans Spiel gekommen sind. Denken Sie stets daran, daß Sie Ihren Platz in der Runde beachten müssen. Unsichere Handspiele in Mittelhand sollten Sie daher besser unterlassen.

Wie das folgende Beispiel zeigt, kann auch ein sicher scheinendes siebentrümpfiges Handspiel in Vorhand verloren werden.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz, Pik	Herz	Karo
Kreuz	—	As, König, Acht	Zehn, Dame, Sieben
Pik	Zehn, König, Neun, Acht, Sieben	As, Dame	—
Herz	—	Zehn, Dame, Neun, Sieben	As, Acht
Karo	Zehn, Dame Acht	—	As, König, Neun, Sieben

Skat: Herz-König, Kreuz-Neun.

A will Pik Hand mit Zweien spielen und könnte bis 44 reizen.

B reizt bis 30 (Herz ohne Zweien) und paßt dann.

C paßt auch.

A spielt Pik Hand.

Spielpraxis

Die zehn Stiche

		Allein- spieler	Gegen- spieler
	Skat	4	—
1. Stich:	A spielt Pik-Bube,* B: Trumpf-Dame, C: Karo-Bube	7	—
2. Stich:	A spielt Kreuz-Bube,* B: Herz-Bube, C: Karo-Sieben	4	—
3. Stich:	A spielt Trumpf-Sieben, B: Trumpf-As,* C: Kreuz-Zehn	—	21
4. Stich:	B spielt Kreuz-As, C: Kreuz-Sieben, A: Trumpf-Zehn*	21	—
5. Stich:	A spielt Karo-Dame, B: Herz-Zehn, C: Karo-König*	—	17
6. Stich:	C spielt Kreuz-Dame, A: Trumpf-König,* B: Kreuz-Acht	7	—
7. Stich:	A spielt Karo-Acht, B: Kreuz-König, C: Karo-Neun*	—	4
8. Stich:	C spielt Herz-As, A: Trumpf-Neun,* B: Herz-Sieben	11	—
9. Stich:	A spielt Trumpf-Acht,* B: Herz-Neun, C: Herz-Acht	0	—

* Der mit * bezeichnete Spieler erhält den Stich und kommt in Vorhand.

10. Stich:	A spielt Karo-Zehn,			
	B: Herz-Dame,			
	C: Karo-As*		—	24
				—————
	Augenzahl		54	66

Bemerkungen zum Spielverlauf

Stich eins bis drei: Trumpf ist die Seele des Spiels. A zieht zweimal hohe Trumfkarten, um die vier Trümpfe bei den Gegenspielern abzuholen, es kommen aber nur drei. Dann spielt er einen kleinen Trumpf, B übernimmt, und C wimmelt Kreuz-Zehn, da seine Asse noch Stiche machen könnten.

Stich vier: B spielt Kreuz-As (Hand hat allerhand), das von A gestochen wird.

Stich fünf: A muß eine Karokarte spielen, da er auf seine Trumfkarten nur Luschen bekommen würde. B wimmelt in der Hoffnung, daß C den Stich übernehmen kann. C muß nun schneiden, das heißt mit dem Karo-König übernehmen, um eventuell Karo-Zehn zu fangen.

Stich sechs: C darf nicht Karo-As nachspielen, denn sonst würde A Karo-Acht bedienen, die letzten vier Stiche machen und gewinnen. C zwingt aus diesem Grunde durch Ausspielen der Kreuz-Dame A zum Stechen, denn durch Abwerfen von Karo könnte A auch nicht mehr gewinnen.

Stich sieben: A muß weiter Karo spielen, B hat nicht mehr viele Augen zum Wimmeln, und C übernimmt diesmal mit Karo-Neun.

Stich acht: C spielt Herz-As, damit A nicht abwerfen kann. Ebenso gut hätte C auch Karo-As spielen können, und das Spiel wäre schon im achten Stich entschieden worden.

Stich neun: Auf den letzten Trumpf kommen nur noch zwei Luschen, und ihm zehnten Stich fällt die Entscheidung zugunsten der Gegenspieler. A hat nur 54 Augen bekommen und damit sein Spiel verloren. Da es Handspiel war, bekommt er $4 \times 11 = 44$ Minuspunkte angeschrieben.

Dieses Spiel wurde unglücklich verloren. Mit dem gleichen Blatt

Spielpraxis

von A läuft das Spiel ganz anders, wenn bei B und C nur eine Karte vertauscht ist. Am Verlauf des folgenden Beispiels werden Sie erkennen, daß für den Ausgang eines Spiels eine oder zwei Karten entscheidend sein können.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz, Pik	Herz	Karo
Kreuz	—	As, König, Acht	Zehn, Dame, Sieben
Pik	Zehn, König, Neun, Acht, Sieben	As	Dame
Herz	—	Zehn, Dame, Neun, Sieben	As, Acht
Karo	Zehn, Dame, Acht	As	König, Neun, Sieben

Skat: Herz-König, Kreuz-Neun.

B hat anstelle der Pik-Dame jetzt Karo-As.

C hat statt Karo-As die Pik-Dame.

A spielt wieder Pik Hand.

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler
Skat	4	—
1. Stich:	A spielt Pik-Bube,*	
	B: Herz-Bube,	
	C: Karo-Bube	6

Der Alleinspieler

2. Stich:	A spielt Kreuz-Bube,* B: Trumpf-As, C: Trumpf-Dame	16	—
3. Stich:	A spielt Karo-Dame, B: Karo-As,* C: Karo-Sieben	—	14
4. Stich:	B spielt Kreuz-As, C: Kreuz-Sieben, A: Trumpf-Zehn*	21	—
5. Stich:	A spielt Karo-Zehn,* B: Herz-Sieben, C: Karo-Neun	10	—
6. Stich:	A spielt Karo-Acht, B: Herz-Zehn, C: Karo-König*	—	14
7., 8., 9. und 10. Stich:	Alle Stiche erhält A, der nur noch Trumpf hat	35	—
<hr/>			
	Augenzahl	92	28

Bemerkungen zum Spielverlauf

In den ersten beiden Stichen fallen diesmal alle vier Trumpfkarten der Gegenspieler. Im dritten Stich muß B mit Karo-As übernehmen, und Karo-Zehn macht für A später einen Stich. Nur den sechsten Stich muß A noch abgeben, und obwohl B noch Herz-Zehn wimmeln kann, erreichen die Gegenspieler nur 28 Augen und bleiben dadurch im Schneider. A bekommt $5 \times 11 = 55$ Pluspunkte angeschrieben.

Bei Farbspielen mit Skataufnahme geht der Alleinspieler manchmal ein gewisses Risiko ein, denn sein Blatt ist ja offensichtlich nicht so gut, daß er ein Spiel aus der Hand sicher gewinnen würde. Wenn Sie Ihr Blatt in einem solchen Falle auf Gewinnaussichten überprüfen, werden Sie sich gewisse Vorstellungen machen, welche Karten oder Karten-

folgen in Ihrer Hand eine Verbesserung durch die Karten des Skats vertragen könnten. Sie erhoffen sich durch die Einsicht in den Skat eine erhöhte Gewinnchance. Ohne Zweifel wird die Möglichkeit des Austausches von zwei Karten in den meisten Fällen Ihr Spiel verbessern. Es kann Ihnen aber passieren, daß Sie gerade dann, wenn Sie auf besonders günstige Karten hoffen, zu den zwei blanken Karten, die Sie in Gedanken schon gedrückt hatten, noch zwei Karten dazu finden, die gar nicht in Ihr Spiel passen. Wir möchten deswegen noch einmal betonen: Nicht auf den Skat reizen! Halten Sie Ihr Spiel für ein Handspiel zu schwach und wollen ein Spiel mit Skataufnahme reizen, dann rechnen Sie in jedem Falle damit, daß Ihnen die Karten im Skat ungelegen kommen können. Nur in den wenigsten Fällen kann man aus den beim Reizen genannten Zahlen Rückschlüsse auf die Karten im Skat ziehen.

Im folgenden Abschnitt werden wir auf das für den Alleinspieler so wichtige Drücken näher eingehen.

Drücken

Nachdem Sie Ihre zehn Handkarten nach den Gewinnaussichten beurteilt und sich für ein Spiel entschieden haben, reizen Sie Ihr Blatt aus. Ihre beiden Mitspieler haben gepaßt, und Sie werden Alleinspieler. Wir nehmen nun an, daß Sie ein Spiel mit Skataufnahme spielen wollen, um damit Ihr Blatt zu verbessern und dafür zwei unbequeme Karten wegzulegen, zu drücken, wie der fachgerechte Skatausdruck dafür lautet.

Bei sicheren Spielen hängt vom Drücken nicht so sehr der Gewinn des Spiels ab, sondern dadurch soll möglichst eine höhere Gewinnstufe erreicht werden.

Bei Spielen, die nach der Skataufnahme so schlecht aussehen, daß sie normalerweise verloren werden, können Sie oft nur noch durch eine Spiellist gewinnen. Ein solcher Fall wird zum Beispiel eintreten, wenn Sie bei einem Nullspiel von einer Farbe die Sieben und das As besitzen

und das As nicht drücken. Wenn Sie am Anspiel sind, werden Sie die Sieben ausspielen. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird Ihnen diese Farbe von Ihren Gegenspielern nicht zurückgespielt, und Sie erhalten möglicherweise während des Spielverlaufs Gelegenheit, das As auf eine Fehlfarbe abzuwerfen.

Eine wichtige Erkenntnis lässt sich hieraus ableiten: Sie müssen die voraussichtliche Verhaltensweise Ihrer Gegenspieler für das betreffende Spiel zu erkennen suchen. Je besser Sie die Spielauffassungen Ihrer Gegner kennen, ihre Eigenheiten beobachtet haben, um so leichter fällt Ihnen die Entscheidung, welche Karten für dieses und welche Karten für jenes Spiel gedrückt werden müssen, um zum Erfolg zu kommen.

Folgende Faktoren spielen bei der Auswahl der Karten, die gedrückt werden sollen, eine Rolle:

1. Sitzen Sie in Vorhand, Mittelhand oder Hinterhand?
2. Das Verhältnis von Trumpfkarte zu Beiblatt.
3. Ist das Spiel mit oder ohne Spitzen?
4. Haben Sie a) lange geschlossene Farben,
b) lange durchbrochene Farben,
c) eine oder mehrere kurze Farben,
d) alle Farben?
5. Haben Sie viele Zählaugen in Ihrem Blatt?
6. Haben Sie die Möglichkeit, im ersten Spielabschnitt die Trümpfe der Gegenspieler abzuholen?
7. Ergeben sich aus der Beobachtung des Reizens Rückschlüsse auf die Kartenverteilung und damit Hinweise für das erste Anspielen durch die Gegner?

8. Wollen Sie nur in der ersten Gewinnstufe gewinnen, oder soll durch das Drücken möglichst die Gewinnstufe Schneider oder gar Schwarz erreicht werden? Oder muß sogar der Schneider der Gegenspieler erreicht werden, um dem Überreizen und damit dem Spielverlust zu entgehen?

9. Müssen Sie eine Zehn Ihrer Gegenspieler herausschneiden, um zu gewinnen?

Aus der Vielfalt der zu überlegenden Faktoren geht hervor, warum manche Spieler oft unschlüssig diese oder jene Karte zum Drücken weglegen und dann doch wieder zu einer ganz anderen greifen. Sie müssen stets daran denken, daß erfahrene Gegenspieler aus der Art, wie Sie drücken, Rückschlüsse ziehen. Es ist daher immer richtig, den Skat in jedem Falle unbewegt aufzunehmen und nach kurzem Überlegen zwei Karten gleichzeitig abzulegen.

Wichtig ist es, Ihr Blatt sauber zu machen, das heißt, Fehlfarben zu bekommen, um stechen zu können, oder hohe Zählaugen zu drücken. In manchen Fällen müssen Sie zwei Asse drücken und haben mit 22 Zählaugen bereits über ein Drittel der Augen, die Sie zum Gewinn brauchen. Dabei müssen Sie allerdings berücksichtigen, daß Sie niemals Asse drücken, auf die Sie noch sichere Stiche machen werden. Wenn Sie beides vereinen läßt, wenn Sie zum Beispiel zwei blanke Zehen drücken können, haben Sie schon halb gewonnen.

Im Spielablauf wird sich herausstellen, ob Ihre Gedanken logisch waren und ob Sie die richtigen Karten weggelegt haben. Sie werden die Erfahrung machen: Was bei diesem Spiel gut und richtig war, kann beim nächsten, ähnlich gelagerten Fall vollkommen falsch sein, weil der Spielablauf ein ganz anderer ist. Oft entscheidet über das richtige Drücken das Fingerspitzengefühl des Alleinspielers, das durch längere Spielpraxis zu erlangen ist. Die folgenden Hinweise für das Drücken bei bestimmten Kartengruppierungen in den Nebenkarten sollen Ihnen das Gesagte deutlicher machen. Die Hauptkarten – Trümpfe und Hauptfarben – sind hierbei nicht berücksichtigt.

Zehn, Dame, Lusche
einer Farbe:

As, Zehn, König, Lusche:

As, Zehn, König, Dame:

König, Dame, Lusche oder
König und zwei Luschen:

Dame und zwei Luschen
oder
drei Luschen einer Farbe:

Zehn, König
oder Zehn, Dame
oder Zehn, Lusche:

Hier bieten sich die Zehn und die Dame zum Drücken an. Mit der Lusche erhalten die Gegner keine Augen. Haben Sie schon eine einzelne Karte einer anderen Farbe gedrückt und müssen noch eine Karte der vier angegebenen zum Drücken heranziehen, so empfiehlt es sich, die Zehn zu nehmen. Drücken Sie nämlich das As, was nur nötig ist, wenn es auf jedes Auge kommt, und übernehmene einen Stich mit der Zehn, so merken die Gegenspieler gleich, daß diese Farbe bei Ihnen lang ist, und werden ihre Spielweise danach einrichten.

Hier können Sie As und Zehn drücken, wenn Sie vermeiden wollen, daß Ihnen die Gegenspieler diese hohen Zählaugen stechen.

Diese Kombination läßt man gern vollständig in der Karte, weil oft der König zu dritt noch einen Stich macht. Zum Drücken eine ungünstige Dreierkombination. Hier können Sie weder viele Augen drücken noch eine Fehlfarbe erhalten.

In diesem Falle kann oft die Zehn gedrückt werden, wenn in einer anderen Farbe noch eine schwache Karte vorhanden ist. Sonst drückt man entweder beide Karten oder behält beide, vor allem in schwachen Spielen, im Blatt, um eventuell auf die Zehn noch einen Stich zu bekommen.

Zehn und Lusche einer Farbe und Zehn und Lusche einer anderen Farbe:	Hier ist es meist richtig, die beiden Zehnen zu drücken und die beiden Luschen zu behalten.
As, Zehn einer Farbe:	Nur in seltenen Fällen werden Sie in Farbspielen oder im Grand diese Karten zum Drücken heranziehen.
As, König	Auch diese Kombination werden Sie meist nicht für das Drücken vorsehen. In Frage käme ja ohnehin nur der König, aber die Möglichkeit, daß der König einen Stich macht, wenn man auf die Zehn der Gegenspieler schneidet, ist oft gegeben.
As, Dame:	Hier kann ohne weiteres die Dame für das Drücken vorgesehen werden.
As, Lusche:	Von diesen beiden Karten kommt nur die Lusche in Frage.

Trumpfkarten werden nur in seltenen Fällen gedrückt; es kann aber manchmal durchaus nötig sein. Haben Sie nämlich keine Aussicht, Ihre hohen Trumpfzählaugen durch Stechen heimzubekommen, oder können Ihre Gegner Ihnen diese hohen Zählaugen abholen, indem die Gegenspieler Ihnen Trumpf vorspielen, so werden Sie sich die hohen Trumpfzählaugen durch Drücken sichern. In Frage kommt meist die Trumpf-Zehn, seltener der König oder die Dame. Das As kommt hier kaum in Betracht, da Sie in derartigen Fällen die Farbe als Trumpf an sagen werden, in der Ihnen das As fehlt.

Erfahrene Spieler haben sogar im Grand eine blanke Zehn behalten und damit die Gewinnstufe Schwarz erreicht. Sie gingen davon aus, daß ihre Gegenspieler ohnehin nur einen Stich machen können und daß beim Alleinspieler als letzte Karte nicht diese blanke Zehn gesucht wird. Im Verlauf des Spiels sind nämlich alle niedrigen Karten dieser Farbe von den Gegenspielern abgeworfen worden, so daß sie bei den letzten Stichen dann meist auch noch das As der gleichen Farbe abwer-

Das Drücken

fen, weil sie offensichtlich glauben, daß es eine wertlose Karte sei. Die Spiellist, eine Zehn blank zu behalten, hat auch in sehr schlechten Farbspielen eine gewisse Berechtigung. Jedoch verspricht es nur dann einen Erfolg, wenn im Verlaufe des Spiels der Alleinspieler in Hinterhand kommt, nachdem diese blanke Zehn ihren Stich gemacht hat. Dann kann es passieren, daß der Gegenspieler in Vorhand nun doch sein As dieser Farbe ausspielt und der andere Gegenspieler in Mittelhand triumphierend eine hohe Zählkarte zugibt, in der sicheren Annahme, daß der Alleinspieler noch eine Karte dieser Farbe haben müßte. Aus diesen Beispielen werden Sie die Erkenntnis gewinnen, daß man fast alle Karten zum Drücken heranziehen kann. Ausgenommen sind in jedem Falle aber die Spitzentrümpfe von oben herab, denn diese können von Ihren Gegenspielern niemals übernommen werden.

Wurde bisher nur das Drücken in Farbspielen und im Grand betrachtet, so müssen Sie bei den Nullspielen natürlich anders verfahren. Hier gilt allgemein die Regel, daß Sie große Lücken in den Farbreihen beseitigen müssen, hohe Karten (As, König, Dame) ablegen oder aber diese Karten behalten, die dann keiner bei Ihnen vermuten wird und die Sie eventuell auf eine Fehlfarbe abwerfen können.

Besonders beim Null ouvert müssen Sie folgendes beachten: Ist es ein sicherer Null ouvert, so gibt es beim Drücken keine Probleme. Wenn aber Ihr Null ouvert Schwächen aufweist, müssen Sie versuchen, Ihre Gegenspieler durch das Drücken auf eine falsche Fährte zu lokken, um dadurch den unsicheren Null ouvert zu retten. An folgenden Beispielen wollen wir Ihnen das deutlich machen:

Sie haben einen sonst sicheren Null ouvert, nur in einer Farbe besitzen Sie Acht, Neun, Zehn und Bube. Was ist da zu tun? Hier müssen Sie die beiden niedrigen Karten drücken (also Acht und Neun oder Acht und Zehn), um Ihre Gegner zu täuschen.

Ähnlich ist es, wenn Sie von folgenden drei Karten zwei in den Skat legen müssen:

Acht, Neun einer Farbe und die blanke Zehn einer anderen Farbe. Hier muß selbstverständlich die blanke Zehn in den Skat und dazu noch die Acht (und nicht die Neun!) der anderen Farbe.

Sieht Ihre unsichere Farbe aber so aus:

Sieben, Zehn, Bube, Dame, König, so ist zu empfehlen, Zehn und Bube zu drücken und nicht Dame und König. Obwohl sich letzten Endes an der Reihenfolge Ihrer Karten nichts ändert, täuschen Sie doch damit Ihre Gegenspieler und bringen manchen schwachen Null ouvert noch gut über die Runden. Da Ihre Gegner nicht wissen können, was Sie gedrückt haben, wird jeder diese gedrückten Karten beim anderen vermuten.

Daß manche Spieler im absolut sicheren Null ouvert die Sieben und Acht einer langen Farbe drücken, hat aber nichts mit Taktik gemein. Es ist vielmehr ein billiger Spaß, auszukosten, wie sich die Gegenspieler ereifern, bis sie schließlich merken, was hier gespielt wurde.

Die folgenden Beispiele sollen Ihnen zeigen, wie beim Drücken am zweckmäßigsten verfahren wird. Sie haben bei den Beispielen Ihre zehn Handkarten plus Skat und sollen nun die beiden Karten drücken, die Ihnen am günstigsten erscheinen.

1. Kreuz-Bube, Herz-Bube; Kreuz-As, Neun; Pik-König, Acht; Herz-As, Zehn, Acht, Sieben.

Bereits bei 18 bekommen Sie das Spiel in die Hand. Es ist ein entwicklungsähiges Blatt. Durch Skataufnahme können Sie sich wahrscheinlich verbessern und ein Spiel mit hohem Spielwert ansagen.

a) Skat: Pik-Dame, Pik-Sieben.

Durch die beiden Pik im Skat ist es zwar kein Grand geworden, aber Sie können sich für ein Pikspiel entschließen, da man sich im allgemeinen bei gleicher Anzahl Trümpfe für die Farbe als Trumpf entscheidet, bei der das As fehlt.

Zu drücken: Kreuz-Neun, dazu eine Herz-Lusche oder Herz-Zehn.

b) Skat: Karo-As und Karo-Zehn.

Hier können Sie ziemlich unbesorgt einen Grand ansagen, den Sie auch in Mittelhand oder Hinterhand spielen können, da Sie drei Asse und zwei Buben in Ihrem Blatt haben. Da keiner der Gegenspieler über

Das Drücken

18 gereizt hatte, werden die fünf fehlenden Pikkarten verteilt sein.
Zu drücken: Pik-König und Pik-Acht.

c) Skat: Kreuz-Dame und Kreuz-Sieben.

Das wird nun ein anderes Spiel, ein absolut sicherer Null ouvert.
Zu drücken: Pik-König und Pik-Acht.

d) Skat: Pik-Bube und Karo-Bube.

Dies wird ein Grand mit Vieren, wahrscheinlich in der Gewinnstufe Schneider.

Zu drücken: Pik-König und Pik-Acht.

e) Skat: Herz-König und Herz-Dame.

Nur in Vorhand ist ein Grand sicher zu gewinnen. In Mittelhand oder Hinterhand wird ein Grand mit zwei Farben nur gewonnen, wenn die Buben bei den Gegnern verteilt sitzen oder wenn Ihnen Vorhand eine Ihrer Farben vorspielt. In Vorhand ziehen Sie zuerst den Kreuz-Buben. Kommen hierbei die beiden Buben Ihrer Gegner, so spielen Sie auf Schwarz, indem Sie erst die Farbe Herz spielen und dann zum Schluß Kreuz-As und Lusche bringen. In Mittelhand oder Hinterhand ist es jedoch besser, ein sicheres Herzspiel anzusagen.

Zu drücken: Pik-König und Pik-Acht.

f) Skat: Karo-Dame und Karo-Acht.

Der Skat brachte in diesem Falle keine Verbesserung. Immerhin bestehen für ein Herzspiel Gewinnaussichten, da Sie die hohen Zähläugen im Trumpf selbst haben und sie wahrscheinlich auf die Fehlfarbe verstechen können. Trotzdem wird es hier am Ende sehr knapp zugehen, und Ihre Gegner werden hoch in die 50 kommen, wenn sie nicht gar über 60 Augen erhalten.

Zu drücken: Pik-König und Pik-Acht.

Dieses Beispiel mit seinen Varianten zeigt, was aus einem entwicklungsähigen Blatt alles werden kann und welche Karten man in den verschiedenen Situationen am besten drückt.

2. Kreuz-Bube; Kreuz-Zehn, Acht, Sieben; Pik-As, Zehn, Acht, Sieben; Herz-As, Zehn.

Aufgrund der 5 vollen Zählkarten wollten Sie wenigstens bis 22 reizen, um eventuell ein Pikspiel oder, wenn Kreuzkarten im Skat liegen, ein Kreuzspiel anzusagen. Sie bekommen bei 22 das Spiel und finden im Skat Herz-Neun und Karo-Sieben. Das ist ein ausgesprochen schlechter Skat. Trotz Ihrer hohen Zählaugen werden Sie sich vielleicht für ein Nullspiel entscheiden und in diesem Fall Herz-As und Herz-Zehn drücken. Sie haben dann nur zwei Schwächen in Ihrem Blatt, nämlich die nunmehr blanke Herz-Neun und das Pik-As. Hierbei liegt die größere Gefahr in der blanken Herz-Neun. Das Pik-As kann Ihnen nur gefährlich werden, wenn alle vier fehlenden Pikkarten in einer Hand sitzen. Sie müssen zusehen, daß Sie die Herz-Neun abwerfen können, wenn Ihre Gegner Karo anspielen. Es ist auch nicht ratsam, in Vorhand Herz-Neun anzuspielen. Sie würden sich Ihren Gegnern dadurch gleich ausliefern, wenn die Herz-Sieben und Herz-Acht verteilt sind. Andererseits ist nicht gesagt, daß Ihre Gegner, wenn sie Herz spielen, gleich die Sieben oder Acht anziehen. Sie können aber auch versuchen, mit einem Pik- oder Kreuzspiel zum Erfolg zu kommen, da das Spiel mit einer Spitze etwa denselben Spielwert hat wie der Null. Wollen Sie ein Kreuzspiel versuchen, so sollten Sie die blanke Karo-Sieben und Pik-Zehn drücken. Hierbei liegt die Absicht zugrunde, mit der Kreuz-Zehn die Farbe Karo zu stechen (möglichst das As), dann zuerst wieder eine Trumpfkarte zu spielen, um die Gegner über die eigene Trumpfschwäche zu täuschen. Kommt noch einmal Karo von dem Gegner, so wird mit einer Trumpf-Lusche gestochen und dann erst Pik-As und schließlich Herz-As und Herz-Zehn gespielt. Sie können immer noch den Kreuz-Buben ziehen, bekommen auch hier mindestens noch zwei Augen von Ihren Gegenspielern und haben die zum Spielgewinn notwendigen Augen vereinnahmt. Ihre Gegner aber haben die Hand noch voller Trümpfe!

Für dieses Kreuzspiel gibt es aber noch andere Möglichkeiten zum Drücken, die zum Erfolg führen können. Meist weiß man es aber erst hinterher, wie man hätte richtig drücken müssen. Es kommt letzten

Das Drücken

Endes darauf an, wie die Karten bei den Gegenspielern verteilt sind und wie die ersten Stiche verlaufen. Dieses Spiel wird schon mit den ersten Stichen entschieden.

3. Karo-Bube; Kreuz-As, Sieben; Pik-Acht; Herz-As; Karo-Zehn, König, Dame, Neun, Acht.

Skat: Kreuz-König und Herz-König.

Bei diesem Spiel gibt es keine großen Probleme. Sie werden ein Karo-spiel ansagen, das Ihnen höchstwahrscheinlich Gewinnpunkte bringen wird, denn es bietet sehr gute Gewinnchancen.

Zu drücken: Pik-Acht und Herz-König.

4. Pik-Bube, Herz-Bube; Pik-As, Zehn, König; Herz-Dame, Neun, Sieben; Karo-As, Dame.

Skat: Karo-Bube, Karo-König.

Wenn Sie Herz spielen wollen, werden Sie Karo-Dame und Karo-König drücken.

Wollen Sie einen Grand riskieren, so haben Sie die Wahl, entweder Karo-König und Karo-Dame oder Herz-Dame und Herz-Sieben zu drücken. Da Sie aber drei oder vier Stiche abgeben werden, muß man diesen Grand als riskant bezeichnen. Sind Sie in Vorhand, dann werden Sie Herz-Dame und Herz-Sieben drücken, in Mittel- oder Hinterhand ist es mehr oder weniger Glückssache, welche Karten Sie in den Skat legen. Die Aussichten in Vorhand sind deshalb bei diesem Grand am günstigsten, weil Sie nur drei Stiche abgeben werden, wenn Sie zuerst den Buben ziehen, bei der nächsten Gelegenheit sich wieder ans Spiel bringen und dann Karo-Dame ausspielen. Es ist anzunehmen, daß dieser Stich von einem der beiden Gegenspieler mit der Karo-Zehn übernommen wird und der andere eine Karo-Lusche zugeben muß. In diesem Fall ist das Spiel für Sie gelaufen, da Sie jetzt nur noch die eine Herz-Lusche an Ihre Gegner abzugeben brauchen. Haben Sie aber einen erfahrenen Gegenspieler, der die Karo-Zehn zu dritt hat, so ist noch nicht gesagt, daß dieser die Zehn sofort auf Ihre angespielte Dame legt. Dann sieht es freilich schlecht um Ihren Grand aus. In

irgendeiner Spielphase macht nämlich die Karo-Zehn Ihres Gegners ihren Stich, bekommt von Ihnen den König und vom anderen Gegenspieler womöglich das Kreuz-As. Um sich nichts zu verderben, werden Ihnen Ihre Gegenspieler Pik vorspielen, und Sie haben keine Möglichkeit, Ihre blanke Herz-Lusche loszuwerden. Wenn Sie diese dann ausspielen müssen, werden sich in diesem Stich zwei hohe Zählkarten (As und Zehn) befinden, und Sie haben verloren.

Hinweise für den Alleinspieler bei Farbspielen

Haben Sie gut überlegt zwei Karten gedrückt, so haben Sie mit Ihren zehn Karten auch zehn Möglichkeiten, das Spiel zu eröffnen. Für Farbspiele gibt es einen Grundsatz, der eingeschränkt auch für den Grand gültig ist: „Trumpf ist die Seele des Spiels.“ Genauer ausgedrückt: Trumpf fordern ist die Spielweise, die für den Alleinspieler die meisten Gewinnaussichten verspricht.

Warum ist das so?

Wenn wir voraussetzen, daß die Trumpfkarten normal verteilt sind, und das ist in den meisten Spielen der Fall, dann müssen beide Gegenspieler Trumpf bedienen. Durch eine Trumpfkarte des Alleinspielers werden also zwei Trumpfkarten der Gegenspieler gefordert. Durch mehrmaliges Trumpfziehen sollen den Gegenspielern möglichst alle Trumpfkarten abgefördert werden, damit die hohen Farbkarten des Alleinspielers im weiteren Verlauf des Spiels nicht gestochen werden können. Wenn wir einmal die Trumpfverteilung 5:3:3 annehmen wollen, so verbleiben dem Alleinspieler nach dreimaligem Fordern noch zwei Trümpfe, die er zum Stechen verwenden kann. Spielt der Alleinspieler dagegen nicht Trumpf, sondern zieht das As einer Farbe an, dann kann es möglich sein, daß ein Gegenspieler sticht. Jeder hat ja drei Trümpfe, und es ist nicht sicher, daß auch beide die angespielte Farbe haben. In diesem Fall ginge schon ein As und damit 11 Augen verloren, ganz abgesehen von den Augen, die die Gegenspieler mit ihren eigenen Karten einbringen.

Sitzen Sie als Alleinspieler in Vorhand, dann können Sie das Spiel vom ersten Stich an so zu lenken versuchen, daß ein für Sie günstiger Spielverlauf entsteht. In Hinterhand oder Mittelhand jedoch müssen Sie erst einmal zu einem Stich kommen, ehe Sie durch Ihr Ausspielen Einfluß auf den Spielverlauf nehmen können.

Welche Trumpfkarten soll der Alleinspieler anspielen?

Sind Ihre Trumpfkarten so stark, daß Sie alle Trumpfkarten der Gegenspieler abholen können, so spielt die Reihenfolge des Ausspielens keine Rolle, wenn wir nur die Verteilung der Trumpfkarten berücksichtigen. Haben Sie beispielsweise die vier Buben und das As als Trumpf, was allerdings höchst selten vorkommt, so können Sie durch Trumpfziehen in beliebiger Reihenfolge alle Trümpfe abholen, wenn nicht zufällig alle übrigen sechs Trumpfkarten in einer Hand sitzen. Um aber die Gegenpartei erst einmal im unklaren zu lassen, wie die Trümpfe verteilt sind, empfiehlt es sich, die Reihenfolge des Ausspielens nach taktischen Überlegungen vorzunehmen.

Spielen Sie zuerst Kreuz-Bube aus, bekommen Sie nur Luschen in Ihren Stich, denn es steht ja fest, daß Sie den Stich erhalten. Spielen Sie aber Herz- oder Karo-Bube, dann wird Mittelhand, sofern sie keinen Trumpf besitzt, eine hohe Zählkarte zugeben, da sie annehmen kann, das Hinterhand stark genug ist, den Stich zu übernehmen.

Hat der Alleinspieler fünf Trümpfe, wie in unserem Beispiel, dann sitzen noch sechs Trümpfe bei der Gegenpartei. Wird beim ersten Trumpfstich von beiden Gegenspielern bedient, ist die Verteilung jetzt ausgeglichen, denn jede Partei hat noch vier Trümpfe. Selbst wenn diese bei der Gegenpartei in einer Hand sitzen, können sie mit den hohen Trümpfen des Alleinspielers abgeholt werden.

Es ist sehr wichtig, daß sich jeder Spieler über die Verteilung der Trumpfkarten Klarheit verschafft. Obwohl diese Überlegungen selbstverständlich klingen, beweist die Spielpraxis, daß viele Spieler immer wieder die Übersicht verlieren, weil sie sich nicht von Anfang an mit diesen Dingen vertraut gemacht haben.

Es ist logisch und leicht einzusehen, daß Sie mit zwei oder drei Spitzen und einigen kleinen Trümpfen versuchen müssen, die hohen Trumfp-

augen von den Gegenspielern zu bekommen. Besitzen Sie zum Beispiel von Ihrer Trumpffarbe Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube und Neun, Acht, Sieben, so ziehen Sie zuerst Herz-Bube, damit Mittelhand annimmt, Hinterhand könnte den Stich übernehmen. Dann folgen Kreuz-Bube und Pik-Bube, und die Gegenspieler müssen die Zählaugen der Trumpffarbe bedienen, da Sie die Trumpf-Luschen selbst haben. Nur wenn bei der Gegenpartei vier oder fünf Trümpfe in einer Hand sitzen, bekommen die Gegner einen oder zwei Trumpfstiche. Bei zwei Trumpfstichen jedoch würden Ihre Gegenspieler wahrscheinlich über vierzig Augen bekommen, da derjenige Gegenspieler, der die fünf Trümpfe besitzt, zunächst Trumpf-Dame, Trumpf-König und Karo-Bube bedient, um schließlich mit Trumpf-As und Zehn seine Stiche zu machen. Sein Mitspieler wird natürlich hierbei hohe Farbkarten wimmeln. In diesem Falle rettet nur noch ein gutes Beiblatt das Spiel, das Ihnen mit Dreien so sicher schien und viele Pluspunkte bringen sollte.

Nehmen wir an, Sie haben Kreuz-Bube, Pik-Bube, Pik-As, Zehn und Acht als Trumpf. Würden Sie mit Kreuz-Bube und Pik-Bube zweimal Trumpf fordern und in diesen ersten beiden Stichen die fehlenden Buben nicht bekommen, was in der Regel so sein wird, dann käme Ihr As oder Ihre Zehn durch diese Buben in Gefahr. Bei dieser Trumpfverteilung ist es demzufolge richtiger, zuerst die Acht zu ziehen, da ja die Trümpfe mit den hohen Zählaugen bei Ihnen selbst sitzen und in den Stich der Gegenspieler wahrscheinlich sieben Trumpfaugen kommen, nämlich König und Dame. Sobald Sie wieder am Ausspielen sind, müssen Sie Kreuz-Bube und dann Pik-Bube ziehen, um die fehlenden Trümpfe abzuholen.

Bleibt aber bei einem Gegenspieler doch noch ein Trumpf sitzen, so müssen Sie vermeiden, daß dieser Ihre hohen Trumpfaugen erhält. Hier gibt es für Sie zwei Möglichkeiten. Haben Sie eine lange Farbe, so spielen Sie diese von oben, das heißt von der höchsten Karte an, um dadurch Ihren Gegner zum Stechen zu verleiten. Haben Sie keine lange Farbe, so müssen Sie versuchen, den Gegenspieler, der keinen Trumpf besitzt, ans Spiel, also in Vorhand zu bringen. Deshalb ist es wichtig,

die vorangegangenen Stiche im Gedächtnis zu behalten. Sie geben Ihnen Hinweise, was Sie ausspielen müssen, damit nicht der starke Trumpfgegner ans Spiel kommt. Ist nämlich der Gegenspieler, der keinen Trumpf mehr hat, in Vorhand gekommen, dann haben Sie oft noch die Möglichkeit, durch Stechen einer vorgespielten Fehlfarbe Ihre hohen Trumpfaugen zu retten. Käme jedoch der starke Gegenspieler ans Spiel, würde er todsicher Ihre hohen Trumpfaugen abholen, wobei selbstverständlich der andere Gegenspieler kräftig wimmelt. Anders müssen Sie die Sache natürlich anpacken, wenn Ihre Trumpfkarten nicht alle stehen, das heißt, wenn Karten dabei sind, die von den Gegenspielern übernommen werden können. Sie müssen Ihre Spielweise auf jeden Fall so einrichten, daß Sie eine Trumpfkarte behalten können, mit der Sie in Vorhand kommen, um weitere Stiche zu machen, wenn nur noch Farbe im Spiel ist. Sicher haben Sie schon einmal gehört, daß man seine Stärke nicht aus der Hand geben soll.

Was ist damit gemeint?

Haben Sie nur Kreuz-Bube und eine längere Trumpffarbe, dann sollten Sie niemals als ersten Trumpf den Kreuz-Buben ziehen, weil Sie damit den einzigen starken Trumpf aus dem Spiel gebracht hätten. In solch einem Falle hätten Ihre Gegner die hohen Rangkarten im Trumpf, was immer bedenklich ist. Hier ist es richtig, ein- oder zweimal kleine Trümpfe zu ziehen und erst dann mit dem Kreuz-Buben die letzten Trümpfe abzuholen.

Sie sehen an diesen Beispielen, daß es darauf ankommt, möglichst immer diejenige Karte auszuspielen, die aller Voraussicht nach den günstigsten Spielablauf verspricht.

Wir könnten jetzt methodisch alle möglichen Verteilungen der Trumpfkarten zusammenstellen und Ihnen empfehlen, welche Karten Sie in welcher Reihenfolge ausspielen sollten. Sie werden aber bald selbst feststellen, daß es kein Rezept gibt. Wir können hier nur einige Grundsätze für das Ausspielen behandeln.

Bei drei Buben ohne den Kreuz-Buben spielt man den Karo-Buben aus. Kommt der Kreuz-Bube aber nicht, zieht man den Herz-Buben, der dann wahrscheinlich mit dem Kreuz-Buben übernommen wird.

Ist der höchste Trumpf, der Kreuz-Bube, gefallen, dann kann man weitere Trümpfe abziehen, nachdem man sich wieder ans Spiel gebracht hat.

Haben Sie vorwiegend kleine Trümpfe, dann gilt der Grundsatz: „Die Kleinen holen die Großen!“ Sie müssen also Ihre Trumpf-Luschen ausspielen, damit bei den Gegenspielern die hohen Trümpfe fallen. Nur ist das nicht so einfach, wie es sich anhört. Jedesmal, wenn ein „Kleiner einen Großen“ holt, kommen ja erst einmal die Gegenspieler ans Spiel. Das kostet den Alleinspieler meist wieder einen Trumpf, um in Vorhand zu kommen, denn in den wenigsten Fällen werden die Gegner die Farbe anspielen, in der der Alleinspieler den Stich übernehmen kann. Daraus geht hervor, daß Sie sich über die Verteilung der Trumpfkarten einen genauen Überblick verschaffen müssen. Ihre eigenen Trumpfkarten verraten Ihnen, welche Trümpfe bei den Gegenspielern sitzen. Sie wissen, daß bei der Gegenpartei zum Beispiel Herz-Bube, Trumpf-As, Zehn, Neun, Acht und Sieben sitzen, da Sie die anderen Trümpfe selbst haben. Wenn nach Ausspielen des Pik-Buben Trumpf-Zehn und Neun bedient werden, so müssen Sie registrieren, daß nunmehr noch Herz-Bube, Trumpf-As, Acht und Sieben im Besitz der Gegenspieler sind. Das Zugeben der Trumpf-Zehn läßt aber noch weitere Schlüsse zu. Wurde die Trumpf-Zehn von Hinterhand bedient, so steht fest, daß diese keine Karte mit einem niedrigeren Zählwert hat. Sie könnte noch Herz-Bube und Trumpf-As haben, mit dem Herz-Buben will sie noch einen Stich machen.

Sind die Karten in umgekehrter Reihenfolge gefallen, nämlich Pik-Bube, Trumpf-Zehn und Neun, so kann man nicht mit Bestimmtheit auf den Sitz einzelner Karten schließen; es sei denn, Sie hätten das Spiel bei einem Reizwert über 24 erhalten, was den Schluß zuläßt, daß Sie mindestens ein Spiel mit oder ohne Zweien haben müssen. Das Ausspielen des Pik-Buben schließt dann die Möglichkeit eines Spieles ohne Zweien aus. Kommt in diesem Falle von Mittelhand die Trumpf-Zehn, so kann auch dort keine niedrigere Trumpfkarte sitzen, denn Mittelhand weiß durch den Reizwert, daß Hinterhand nicht übernehmen kann.

Sie sehen an diesem kleinen Beispiel, daß beim Skatspiel immer wieder die jeweilige Situation logisch durchdacht werden muß, um die richtige Spielweise zu finden.

Bisher haben wir immer versucht, die hohen Zählaugen in die eigenen Stiche zu bekommen. In manchen Fällen ist es aber erforderlich, seine Augen nicht zu schonen. Haben Sie noch Trumpf-As, Zehn und Neun und wissen, daß ein Gegenspieler noch einen Buben und Trumpf-Dame hat, ist es zweckmäßig die Zehn zu opfern, damit der Bube fällt. Wollen Sie danach einstechen, so werden Sie das nur mit der Trumpf-Neun tun und nicht mit dem Trumpf-As. Mit diesem können Sie ja die Trumpf-Dame noch abholen. Ziehen Sie dagegen Trumpf-Neun, dann macht Ihr Gegenspieler mit Trumpf-Dame noch einen Stich. Sitzt der Bube beim Gegner blank, so genügt selbstverständlich die Trumpf-Neun zum Anspielen.

Erkennen Sie, daß ein Gegenspieler sehr trumpfstark ist, so besteht die Gefahr, daß sein Partner hohe Zählaugen wimmelt und Ihr Spiel verloren wird. Hier sollten Sie Ihre lange Farbe vorspielen, um entweder die hohen Augen selbst zu bekommen oder den Gegner zum Stechen zu zwingen, wobei meist der andere Gegenspieler diese Farbe bedienen muß und nicht wimmeln kann.

Zusammenfassend möchten wir Ihnen sagen, daß es fast immer richtig ist, die Trümpfe Ihrer Gegner im ersten Spielabschnitt herauszuholen. Praktisch gibt es für Sie dazu drei Möglichkeiten:

Fall 1: Sie können mit den Großen (den ranghohen Trümpfen) die Kleinen (die niedrigen Trumpfkarten) herausholen.

Fall 2: Sie können umgekehrt mit den Kleinen die Großen fordern.

Fall 3: Sie können durch Vorspielen einer langen Farbe die Gegenspieler zum Stechen verleiten.

Welche der drei Möglichkeiten Sie zuerst anwenden, müssen Sie aufgrund Ihres eigenen Blattes entscheiden. Sobald Sie das nächste Mal wieder in Vorhand kommen, müssen Sie erneut entscheiden. Zu diesen drei Fällen sind aber noch einige ergänzende Worte zu sagen:

Zu Fall 2: Die Kleinen sind nicht nur die Luschen Sieben, Acht und Neun, sondern auch die Dame und der König. Beachten Sie, daß Sie

beim ersten Ausspielen niemals die Sieben nehmen dürfen, weil sonst die Gefahr besteht, daß diese womöglich von einem trumpfstarken Gegner nur mit der Acht übernommen wird. Ihre Gegner könnten dadurch einen Trumpfstich mehr machen, als notwendig ist. Richtiger ist es daher, beim ersten Ausspielen einen höheren Trumpf, etwa die Neun oder die Dame zu nehmen.

Zu Fall 3: Das Vorspielen langer Farben kommt besonders beim Grand in Frage. Meist wird es hier in den ersten Stichen angewendet. Aber auch bei den Farbspielen hat das Vorspielen langer Farben eine gewisse Berechtigung. Im Gegensatz zum Grand jedoch wird der Alleinspieler lange Farben nicht am Spielanfang, sondern meist erst gegen Mitte des Spiels vorspielen, wenn bei den Gegenspielern nur noch wenige Trumpfkarten sitzen, die aus dem Spiel gebracht werden sollen.

Wer sich ganz auf seine starke Beikarte verlassen muß, zieht die mit einer Zehn besetzten Asse, dann die Zehnen und, wenn es Erfolg verspricht, auch das As der durchbrochenen Farbe. Hier haben wir schon die Frage berührt, welche Karte der Nebenfarben ausgespielt werden soll. Dabei müssen Sie immer daran denken, daß jede Farbe sieben Karten hat. Haben Sie selbst As, Zehn, König und Acht, sind noch Dame, Neun und Sieben bei den Gegenspielern. Wird das As ausgespielt, so besteht Aussicht, daß bedient werden muß. Hat die Gegenpartei keinen Trumpf mehr, so wird auch hier die Reihenfolge As, Zehn, König oder Zehn, König, As oder König, Zehn, As keine Bedeutung haben, es sei denn, Mittelhand könnte zum Beispiel durch Vorspielen des Königs zum Wimmeln verleitet werden. Fehlt allerdings die Zehn in einer langen Farbe und diese ist damit durchbrochen, so sollte das As nur gespielt werden, wenn die Zehn blank sitzen könnte oder wenn dem Spielverlauf nach bekannt ist, daß sie blank sitzt. Auch sollte man das As anspielen, wenn die Gefahr besteht, daß es bei späterem Ausspielen gestochen werden könnte.

Haben Sie Zehn, König und noch zwei niedrigere Karten einer Farbe, dann ziehen Sie den König. Da von dieser Farbe nur drei Karten draußen sind, wird der König meist mit dem As genommen.

Übernehmen und Stechen

Ist die Zehn einer Farbe jedoch schwach besetzt, zum Beispiel mit Dame und Sieben, dann sollte man diese Farbe nicht bringen, sondern warten, bis die Gegner sie selbst anspielen.

Das As einer kurzen durchbrochenen Farbe spielt man nicht gern an, weil die bei den Gegenspielern sitzende besetzte Zehn dann gewöhnlich einen Stich macht. Muß der Alleinspieler eine kurze, durchbrochene Farbe anziehen, so sollte er eine niedrigere Karte anspielen. Hat man nur Zehn und König einer Farbe, dann muß man oft die Zehn ausspielen, um das As aus dem Spiel zu bringen. Andernfalls besteht die Gefahr, daß im zweiten Stich dieser Farbe über 30 Augen fallen.

Genau wie beim Fordern von Trumpf kann der Alleinspieler auch bei entsprechenden Farbfolgen die sogenannte Wimmelfinte anwenden. Er wird dabei von der Folge As, Zehn, König den König ausspielen, um Mittelhand zu verleiten, eine hohe Zählkarte zu wimmeln.

Übernehmen und Stechen

Sind Sie als Alleinspieler nicht in Vorhand, so müssen Sie versuchen, schnell ans Spiel zu kommen. Der Alleinspieler in Mittelhand muß sicher übernehmen oder stechen. Nur so kommt er dazu, den weiteren Spielablauf selbst zu bestimmen.

Wird Ihnen eine Farbe vorgespielt, in der Sie das As haben, so übernehmen Sie mit dem As. Kommt dagegen eine Fehlfarbe zum ersten Mal, sollte der Alleinspieler in Mittelhand mit Trumpf-As oder -Zehn stechen, denn normalerweise wird Hinterhand diese Farbe bedienen müssen. Werden dem Alleinspieler im fortgeschrittenen Stadium des Spiels in Mittelhand As oder Zehn einer Fehlfarbe vorgespielt, dann muß er mit seinem höchsten Buben stechen, um sich möglichst diese hohen Zählaugen zu sichern.

Manchmal ist es vorteilhaft, den Gegenspieler in Hinterhand überstechen zu lassen, damit der Alleinspieler selbst in Hinterhand kommt. Ist das Spiel aber schon so weit fortgeschritten, daß der Alleinspieler mit diesen angebotenen Zählaugen gewinnen würde, dann ist es selbst-

Spielpraxis

verständlich, daß er sich die Chance nicht entgehen läßt und mit einem sicheren Trumpf sticht.

Ergibt sich aus dem Spielverlauf, daß ein Gegenspieler trumpfstark ist, dann ist es meist falsch, nach dem Leitsatz zu spielen: „Trumpf ist die Seele des Spiels!“ Das nachstehende Beispiel zeigt, daß nicht immer nach dem sogenannten sicheren Leitsätzen verfahren werden kann.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Pik, Karo	—	Kreuz, Herz
Kreuz	König	Neun, Acht, Sieben	As, Dame
Pik	As, Neun, Acht	—	Zehn, König, Dame, Sieben
Herz	Dame, Neun, Sieben	As, Zehn, Acht	König
Karo	Sieben	Zehn, König, Dame, Acht	Neun

Skat: Kreuz-Zehn, Karo-As.

C spielt Pik mit Einem und drückt Herz-König und Karo-Neun.

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler
Skat	4	
1. Stich:	A spielt Karo-Sieben, B: Karo-Dame, C: Karo-As*	
		14 —

Übernehmen und Stechen

2. Stich:	C spielt Kreuz-Bube,* A: Trumpf-Acht, B: Kreuz-Neun	2	—
3. Stich:	C spielt Kreuz-As,* A: Kreuz-König, B: Kreuz-Acht	15	—
4. Stich:	C spielt Kreuz-Zehn, A: Trumpf-Neun,* B: Kreuz-Sieben	—	10
5. Stich:	A spielt Herz-Sieben, B: Herz-As, C: Trumpf-Zehn*	21	—
6. Stich:	C spielt Kreuz-Dame, A: Trumpf-As,* B: Herz-Zehn	—	24
7. Stich:	A spielt Herz-Dame, B: Herz-Neun, C: Trumpf-König*	7	—
8. Stich:	C spielt Trumpf-Sieben, A: Karo-Bube,* B: Karo-Zehn	—	12
9. Stich:	A spielt Pik-Bube,* B: Karo-König, C: Herz-Bube	—	8
10. Stich:	A spielt Herz-Neun, B: Karo-Acht, C: Trumpf-Dame*	3	—
		<hr/>	
	Augenzahl	66	54

Bemerkungen zum Spielverlauf

Im ersten Stich spielt A seine blanke Karo-Sieben aus, und C kommt mit Karo-As an das Spiel. Im zweiten Stich merkt C, daß alle noch aus-

Spielpraxis

stehenden Trümpfe bei A sitzen. Er spielt aus diesem Grunde im dritten Stich das Kreuz-As.

Auch im vierten Stich muß C weiterhin Kreuz spielen. Entweder muß A noch bedienen, oder er sticht und hat dadurch einen Trumpf weniger. A sticht mit Kreuz-Neun, da die beiden Buben und Trumpf-As noch Stiche machen sollen. Im fünften Stich übernimmt B mit Herz-As und C sticht. Er hat bereits 56 Augen in seinen Stichen. Die Trumpfverteilung ist jetzt zwischen C und A 4:3.

C spielt im sechsten Stich Kreuz-Dame. A muß stechen, denn durch Abwerfen bekäme C noch drei Augen dazu und würde außerdem später noch einen Trumpfstich machen.

Im siebenten Stich holt sich C mit dem Trumpf-König die zum Gewinn nötigen Augen.

Anders wäre das Spiel verlaufen, wenn C im dritten Stich weiter Trumpf gefordert hätte. Sehen wir uns auch hier einmal den Spielverlauf an:

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler
	Skat	4
1. und		
2. Stich:	wie oben	16
3. Stich:	C spielt Trumpf-Dame, A: Trumpf-As,* B: Herz-As	—
		25
4. Stich:	A spielt Kreuz-König, B: Kreuz-Sieben, C: Kreuz-As*	15
		—
5. Stich:	C spielt Trumpf-König, A: Karo-Bube,* B: Karo-Zehn	—
		16

Übernehmen und Stechen

6. Stich:	A spielt Herz-Dame, B: Herz-Acht, C: Trumpf-Zehn *	13	—
7. Stich:	C spielt Kreuz-Zehn, A: Trumpf-Neun,* B: Kreuz-Acht	—	10
8. Stich:	A spielt Pik-Bube,* B: Herz-Zehn, C: Trumpf-Sieben	—	12
9. und			
10. Stich:	Die letzten Stiche erhält der Alleinspieler C	9	—
		<hr/> Augenzahl	57
		63	

Bemerkungen zum Spielverlauf

Mit dem dritten und fünften Stich haben die Gegenspieler schon 41 Augen und machen noch zwei weitere Trumpfstiche mit 22 Augen. C hat durch das Trumpfziehen im dritten Stich seinen Gewinn vergeben. Selbst wenn C im fünften Stich nicht mehr Trumpf zieht, sondern Kreuz-Zehn zum Stechen anbietet, kann er nicht mehr gewinnen.

Haben Sie in Mittelhand eine besetzte Zehn, zum Beispiel Zehn und Acht in einer Farbe, und Vorhand spielt diese Farbe klein an, so erweist es sich oft als richtig, sofort mit der Zehn zu übernehmen. Es könnte ja sein, daß Vorhand das As selbst hat und Ihre Zehn den Stich macht. Sitzt das As bei Hinterhand, dann ist die Zehn allerdings verloren, was aber sicher auch der Fall wäre, wenn Sie zuerst mit der Acht bedienen würden.

All die hier angeführten Hinweise sind keine Gesetze im mathematischen Sinne, die überall und immer richtig sind. Die meisten sind anwendbar, um das Spiel vorteilhaft zu eröffnen; sie gelten in der Hauptsache für den ersten Teil eines Spiels.

Abwerfen und Schneiden

Genau wie beim Übernehmen und Stechen muß der Alleinspieler auch beim Abwerfen und Schneiden beachten, welchen Platz er im Augenblick einnimmt. Wichtig ist es, den Platz des starken Gegenspielers zu erkennen.

Allgemein ist zum Abwerfen zu sagen, daß man dies rechtzeitig tun sollte, wenn man sich einer blanken Karte entledigen will. Am günstigsten ist natürlich dafür der Platz in Hinterhand. Hier liegen schon alle Augen auf dem Tisch, die die Gegenspieler bekommen werden, wenn der Alleinspieler abwirft. Er kann also in Hinterhand beurteilen, ob er sich das Abwerfen erlauben kann. Sehr günstig ist die Lage, wenn durch das Abwerfen der Alleinspieler weiter in Hinterhand bleibt. In dieser Situation kann auch abgeworfen werden, wenn der Stich verhältnismäßig viele Augen enthält. Dies sollte man natürlich nur tun, wenn die Gegenspieler damit nicht gewinnen.

Gerade beim Abwerfen zeigt sich, wie wichtig es ist, die Augen der Gegenspieler zu zählen, um nicht durch unüberlegtes Abwerfen sein Spiel zu verlieren. Ist man in Mittelhand, so soll man nur auf wenige Augen abwerfen. Steht es jedoch außer Zweifel, daß von Hinterhand hohe Zähläugen bedient werden müssen, dann muß der Alleinspieler natürlich stechen.

Muß man mehrere Karten einer Farbe abwerfen, zum Beispiel Dame, Neun, Sieben, so kann es vorteilhaft sein, zur Täuschung als erste Karte die Dame abzuwerfen oder auch zu bedienen. Die kleineren Karten werden dann meist nicht mehr beim Alleinspieler vermutet. Schon öfter ist der Ausdruck „Schneiden“ vorgekommen. Was bedeutet schneiden? Übernimmt ein Spieler, der As und König einer Farbe besitzt, eine angespielte kleinere Karte mit dem König, wird dies als Schneiden bezeichnet. Er hat hierbei die Absicht, in einem späteren Stich mit seinem As die Zehn der Gegenpartei zu fangen. Dazu ein Beispiel: Vorhand hat Dame, Neun, Sieben, Mittelhand Zehn und Acht, Hinterhand As und König einer Farbe. Spielt Vorhand die Sieben, Mittelhand übernimmt mit der Acht, so wird Hinterhand mit

Die Gegenspieler

dem König diesen Stich übernehmen. Er spielt dann das As an und bekommt die nunmehr blanke Zehn von Mittelhand. Damit hat er erfolgreich geschnitten. Übernimmt Mittelhand den ersten Stich gleich mit der Zehn, so übernimmt Hinterhand hier mit dem As und macht mit dem König noch seinen zweiten Stich.

Bei einer ungünstigeren Kartenverteilung kann das Schneiden natürlich auch „ins Auge gehen“. Schneiden sollte man nur, wenn es zum Gewinn des Spiels erforderlich ist oder wenn in einem schon gewonnenen Spiel eine höhere Gewinnstufe erreicht werden soll. Jedoch ist besondere Vorsicht beim Schneiden geboten, wenn noch Trumfkarten im Spiel sind.

In Hinterhand wird der „Schnitt“ unterlassen, wenn man dadurch in Mittelhand kommt. Sind keine Trümpfe mehr vorhanden, dann schneidet man auch in Hinterhand mit dem König, wenn das As die Zehn fangen könnte.

In Mittelhand ist das Schneiden immer eine gewagte Sache, und nur dann sollte es getan werden, wenn durch die „herausgeschnittene“ Zehn das Spiel gewonnen werden kann.

Das Zusammenspiel der Gegenspieler

Das Gegenspiel, dessen Ziel der Gewinn gegen den Alleinspieler ist, gibt jedem Skatspieler Gelegenheit, sein Können zu beweisen. Jeder der Gegenspieler muß sowohl nach seiner eigenen Karte als auch nach der Spielweise seines Mitspielers die Spielführung einrichten. Das Erkennen der Absichten des Mitspielers und das Eingehen darauf ist für den Ausgang eines Spiels von entscheidender Bedeutung. Da weder durch Worte noch durch Zeichen der Spielablauf beeinflußt werden darf, kann die Verständigung der Gegenspieler untereinander nur durch eine ganz bestimmte Spielweise erfolgen. Jeder der beiden Gegenspieler hat nach seinem Blatt eine Vorstellung vom Ablauf des Spiels. Deshalb gilt es schnell umzudenken, wenn der Mitspieler einen anderen Weg zeigt, der seinem Blatt nach erfolgversprechend erscheint.

Gibt der Partner in Hinterhand in den eigenen Stich nur eine kleine Karte, dann erkennt man daran, daß er entweder keine größere Karte hat, dies seine einzige Karte dieser Farbe ist oder er eine größere aufheben will, um damit eventuell noch einen Stich zu machen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die zu bedenken sind: Hat der Alleinspieler bedient oder hat er abgeworfen? Welche Farbe hat er abgeworfen? Hat der Mitspieler bedient oder abgeworfen? All das schafft verschiedene Situationen, die im Verlaufe eines Spiels einkalkuliert werden müssen.

Eine Möglichkeit, das Spiel in günstige Bahnen zu lenken, besteht darin, den Alleinspieler im Trumpf zu schwächen. Das gleiche wird auch der Alleinspieler bei den Gegenspielern versuchen. Aus logischen Gründen müssen die Methoden dabei verschieden sein. zieht der Alleinspieler Trumpf, dann wird in den meisten Fällen von jedem Gegenspieler ein Trumpf fallen, also zwei Trumpfkarten der Gegenpartei. Fordert einer der Gegenspieler Trumpf, dann fällt auch normalerweise eine Trumpfkarte des Mitspielers. Offensichtlich ist dies also nicht der richtige Weg, den Alleinspieler in seinem Trumpf entscheidend zu schwächen.

Besser ist es, den Alleinspieler in Mittelhand zu nehmen und ihm seine Fehlfarbe vorzuspielen, denn dann muß er stechen, wenn er ans Spiel kommen will. Sticht er nicht, so sitzt in Hinterhand der Mitspieler und kann möglicherweise wimmeln. In solchen Fällen schont man auch die Augen nicht, damit der Alleinspieler nicht unliebsame Karten abwerfen kann. Überhaupt müssen die beiden Gegenspieler bestrebt sein, dem Alleinspieler das Abwerfen so schwer wie möglich zu machen. Da der Platz in Mittelhand für den Alleinspieler der ungünstigste ist, müssen die Gegenspieler versuchen, so oft es geht, diese Reihenfolge zu erreichen.

Die starke Farbe des Alleinspielers sollte nicht nachgespielt werden. Bemerkt man aber, daß er eine Farbe abwirft, so scheint diese schwach zu sein, und es ist richtig, sie ihm bei nächster Gelegenheit vorzuspielen. Auch hier muß man sich selbstverständlich nach dem Spielverlauf richten. Hätte der Alleinspieler diese Farbe blank und sich durch das

Abwerfen eine Fehlfarbe geschaffen, so wäre das Nachspielen einer Karte der gleichen Farbe mit hohen Zählaugen sicher im Sinne des Alleinspielers.

Hatte der Alleinspieler im bisherigen Spielverlauf zwei Farben mit, so können Sie annehmen, daß er die dritte Farbe gedrückt hat. Wollen Sie diese Farbe anspielen, dann ist es ratsam, nur kleine Karten zu nehmen.

Bei Handspielen dagegen wechselt man die Farben und spielt auch das As der dritten Farbe, wenn dadurch eine Gewinnaussicht besteht. zieht man nämlich eine lange Farbe mehrmals hintereinander, so vergibt man die Chance, in den anderen Farben hohe Stiche zu machen, da sich der Alleinspieler durch Abwerfen seiner schlechten Karten entledigt.

Wird beim Alleinspieler eine schwache Karte vermutet, besonders eine schwach besetzte Zehn, dann muß man ihn selbst ans Spiel bringen, damit er mit dieser Farbe kommen muß. Spielen ihm die Gegenspieler diese Farbe vor, dann hat er die Möglichkeit, seine Zehn heimzubringen. Wenn er aber selbst diese Farbe ausspielen muß, dann können Sie oder Ihr Partner schneiden und versuchen, die wertvollen Augen zu fangen.

Könnte gegen Ende des Spiels noch eine besetzte Zehn beim Alleinspieler sitzen, dann spielt man ihm entweder seine fehlenden Farben vor oder auch eine kleine Trumpfkarte, um ihn dadurch in Vorhand zu bringen.

Spielt der Alleinspieler seine Farbasse und nicht Trumpf, wie es normal wäre, dann bedeutet das meist, daß er eine schwache Trumpfkarte hat. In diesem Falle ist das Trumpffordern durch die Gegenspieler richtig.

Wenn nur noch wenige Augen zum Gewinn fehlen, versucht man, mit dem Ausspielen von Mittelkarten die fehlenden Augen noch zu bekommen. Ist der Alleinspieler in Hinterhand, dann darf Mittelhand natürlich nicht wimmeln, weil der Alleinspieler sonst sticht. Haben beide Gegenspieler genau mitgezählt, wie es sein sollte, so wird Mittelhand auch auf diese Taktik eingehen und nicht noch weitere Augen dazutun.

Die richtige Karte ausspielen

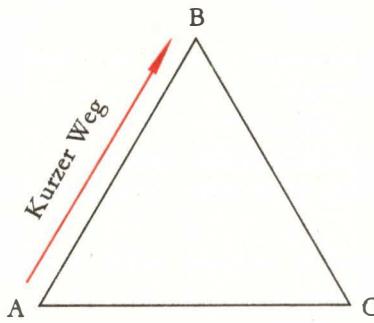
Sitzt der Alleinspieler in Mittelhand und Sie sind am Ausspielen, so gilt die alte Skatweisheit: „Kurzer Weg – lange Farbe!“

Kurzer Weg heißt: Der Ausspielende sitzt vor dem Alleinspieler, der Weg von ihm zum Alleinspieler ist kurz. Das ist immer dann der Fall, wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt.

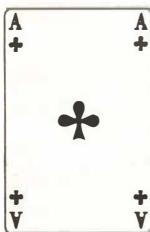
Lange Farbe bedeutet: Der Spieler hat eine möglichst geschlossene lange Kartenfolge einer Farbe, auch Flöte genannt.

A: Ausspieler

B: Alleinspieler



Lange Farbe



Welche Karte von der langen Farbe ausgespielt wird, hängt von mehreren Faktoren ab, wobei ein gewisses Fingerspitzengefühl den Aus- schlag gibt. Je mehr Erfahrungen Sie durch häufiges Spielen sammeln, um so sicherer werden Sie erkennen, welche Karte der langen Farbe

die wahrscheinlich günstigste ist. Bevor Sie eine Karte der langen Farbe anspielen, müssen Sie folgendes beachten:

Spielt der Alleinspieler Hand oder mit Skataufnahme?

Haben Sie selbst viele Trümpfe (etwa ab vier) oder nur wenige?

Haben Sie viele Zähltaugen in Ihrem Blatt?

Haben Sie selbst eine Fehlfarbe und hoffen, daß Ihre Vollen irgendwann in diese Farbe Ihres Mitspielers gewimmelt werden können?

Haben Sie selbst diese lange Farbe geschlossen von oben, geschlossen von unten oder gar durchbrochen?

All diese Faktoren können den Entschluß, eine bestimmte Karte anzuspielen, beeinflussen.

Nach dem Anspielen langer Farben auf kurzem Wege kann sich folgendes ergeben:

1. Der Alleinspieler muß bedienen. In diesem für Sie sehr günstigen Fall kann meist Ihr Partner wimmeln. Wenn diese Farbe von Ihnen nochmals nachkommt, wird Ihr Mitspieler in Hinterhand je nach Lage wimmeln, abwerfen, stechen oder überstechen.

2. Der Alleinspieler sticht. Er wird im Trumpf geschwächt, und es besteht außerdem die Möglichkeit, daß Ihr Mitspieler in Hinterhand übersticht.

3. Der Alleinspieler wirft ab. In vielen Fällen kann dann Ihr Partner eine Karte mit hohem Zählpunkt in den Stich geben.

4. Der Alleinspieler übernimmt die lange Farbe mit dem As. Nicht selten kann der Mitspieler, der in Hinterhand sitzt, stechen.

Aus dem Geschilderten geht hervor, warum meist auf kurzem Weg die lange Farbe angezogen und im weiteren Spielverlauf möglichst oft nachgebracht werden sollte.

Bei Handspielen oder bei Spielen, in denen Sie selbst trumpfstark sind, sollten Sie folgende Karten anspielen: das As, wenn Sie As, Zehn,

König, Sieben haben. Bei Zehn, König, Dame, Sieben ist es ratsam, den König anzuspielen. Wenn Sie As, König, Dame, Neun, Sieben einer Farbe in der Hand haben, können Sie den König ausspielen (unterm As spielen). Meist sticht der Alleinspieler und bekommt wahrscheinlich nur wenige Augen. Bei König, Dame, Neun, Acht, Sieben empfiehlt es sich, als erste Karte den König zu bringen. Haben Sie As, Neun, Acht, Sieben, dann ist es richtig, das As auszuspielen.

Haben Sie aber zum Anspielen gegenüber dem Alleinspieler in Hinterhand keine lange Farbe, dann müssen Sie sich für eine andere Farbkarte entscheiden. Welche könnte das sein? Nehmen wir an, Sie hätten von einer Farbe nur ein Einzelblatt, also eine „blanke“ Farbe. Die Erfahrungen lehren, daß das Ausspielen einer blanken Farbe auf kurzem Wege in den meisten Fällen für den Alleinspieler zum Vorteil wird. Denn in den seltensten Fällen wird der Alleinspieler stechen, sondern übernehmen, eventuell mit dem As. Er käme dadurch billig ans Spiel. Übernimmt er jedoch mit einer Mittelkarte, so steht Ihr Mitspieler in Hinterhand vor dem schwierigen Problem – Schneiden oder Nichtschneiden? Die Entscheidung ist jetzt besonders schwer, weil noch nicht abgesehen werden kann, wie die Karten verteilt sind.

Hätte Ihr Mitspieler in Hinterhand zum Beispiel As und Zehn einer Farbe und würde, nachdem er den ersten Stich mit dem As übernommen hat, sofort die Zehn folgen lassen, so müßten Sie selbstverständlich wimmeln und nicht stechen. Nur dann, wenn dieser zweite Stich läuft, war das Anspielen der blanken Karte erfolgreich. Das Anspielen einer blanken Karte auf kurzem Wege zeigt nur in wenigen Fällen den gewünschten Erfolg. Am besten sind die Mittelkarten von Farben geeignet, in denen Sie die Zehn nicht haben, denn hier können Sie versuchen, Ihrem Partner in Hinterhand die Zehn frei zu spielen.

Das Anspielen einer Farbe, in der Sie die Zehn einmal besetzt haben, ist zwar gefährlich, aber nicht in jedem Fall abzulehnen. Besitzt der Alleinspieler das As und eine oder zwei Beikarten, so wird er nur in den wenigsten Fällen schneiden. Günstiger jedoch ist es, eine Karte von einer zweimal besetzten Zehn auszuspielen. Die drei Karten sind zwar noch keine lange Farbe, aber sie zeigen oft den gleichen Erfolg.

Das Ausspielen

Mit fortschreitender Spielerfahrung werden Sie immer sicherer erkennen, welche Karte Sie dem Alleinspieler in Mittelhand im ersten Anspiel vorsetzen müssen. Es kann eine lange Farbe sein oder eine Mittelkarte, der einzige Trumpf oder eine blanke Karte, womöglich sogar eine blanke Zehn. Daß das Vorspielen einer blanken Zehn erfolgreich sein kann, zeigt Ihnen folgendes Spiel:

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Karo	Herz	Kreuz, Pik
Kreuz	Neun	As, König	Zehn, Dame, Acht, Sieben
Pik	Zehn	As, Dame, Sieben	König, Neun
Herz	Zehn, König, Neun, Acht	Dame, Sieben	As
Karo	Zehn, Dame, Acht	As, König	Sieben

Skat: Pik-Acht, Karo-Neun.

C spielt Kreuz mit Zweien und drückt Karo-Neun und Karo-Sieben.

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler
Skat	0	
1. Stich:	A spielt Pik-Zehn,* B: Pik-Sieben, C: Pik-Acht	
		— 10

Spielpraxis

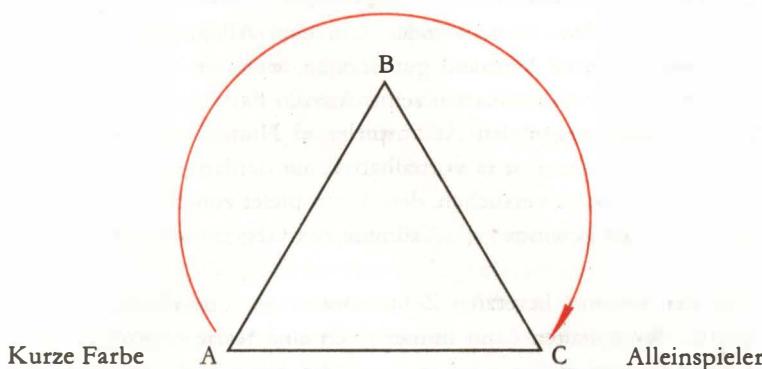
2. Stich:	A spielt Herz-Acht, B: Herz-Dame, C: Herz-As*	14	—
3. Stich:	C spielt Pik-Bube,* A: Karo-Bube, B: Trumpf-König	8	—
4. Stich:	C spielt Kreuz-Bube,* A: Trumpf-Neun, B: Herz-Bube	4	—
5. Stich:	C spielt Trumpf-Sieben, A: Herz-Zehn, B: Trumpf-As*	—	21
6. Stich:	B spielt Karo-As, C: Trumpf-Zehn,* A: Karo-Acht	21	—
7. Stich:	C spielt Pik-Neun, A: Karo-Zehn, B: Pik-Dame*	—	13
8. Stich:	B spielt Pik-As,* C: Pik-König, A: Herz-König	—	19
9. und			
10. Stich:	Die letzten beiden Stiche erhält der Spieler C	10	—
Augenzahl		57	63

Bemerkungen zum Spielverlauf

Erster Stich: A spielt seine blanke Pik-Zehn aus, um B den Weg zu zeigen. Dieser nimmt nicht Pik-As, sondern bedient Pik-Sieben, da er bei C den König zu dritt vermutet.

Nachdem C im zweiten Stich ans Spiel kommt, zieht er zweimal Trumpf. Im dritten Stich muß A Karo-Bube bedienen, damit B sieht,

Langer Weg



daß dieser nicht bei C sitzt. Dadurch kann B im vierten Stich Herz-Bube bedienen und im fünften Stich mit Trumpf-As überstechen. Im sechsten Stich muß B Karo-As anbieten und darf nicht Pik-As spielen. Der Alleinspieler soll seine schwache Farbe Pik selbst bringen, weil B dann noch zwei Stiche machen kann. Würde C dagegen Pik-König oder Neun abwerfen, dann spielte B Pik-As nach, und C hätte auch verloren.

Im siebenten Stich bringt C Pik-Neun in der Hoffnung, daß Pik-As fällt. B übernimmt aber mit Pik-Dame und spielt dann Pik-As nach.

Die Gegenspieler bekommen 63 Augen. Dem Spieler C werden 72 Minuspunkte angeschrieben.

Unsere Überlegungen gingen bisher von der Voraussetzung aus, daß der Alleinspieler in Mittelhand sitzt. Befindet er sich jedoch in Hinterhand, so müssen Sie versuchen, ihn in Mittelhand zu bringen. Mit anderen Worten, Ihr Partner, der in Mittelhand sitzt, muß versuchen, den ersten Stich zu machen.

Ist durch das Reizen die starke Farbe des Mitspielers bekannt, so wird der Gegenspieler in Vorhand diese Farbe anspielen. In diesem Falle

ist es nicht falsch, wenn Vorhand eine blanke Karte anspielt, eventuell sogar die blanke Zehn.

Sitzt der Alleinspieler in Hinterhand, so sollte nach dem Motto „Langer Weg – kurze Farbe!“ ausgespielt werden.

Da zwischen dem Ausspielenden und dem Alleinspieler noch sein Mitspieler sitzt, ist Vorhand gut beraten, wenn er – abgesehen von einigen Ausnahmen – Karten seiner kurzen Farben ausspielt.

Hat Vorhand gegen den Alleinspieler in Hinterhand aber vier bis fünf Trümpfe, dann ist es vorteilhafter, mit der langen geschlossenen Farbe von oben zu versuchen, den Alleinspieler zum Stechen zu zwingen. Dadurch gewinnen die Trümpfe des Gegenspielers in Vorhand an Wert.

Von der zweimal besetzten Zehn können Sie eine kleine Karte anspielen. Sie behalten dann immer noch eine Karte neben der Zehn, mit der Sie ausweichen können, wenn der Alleinspieler schneidet und dann das As gezogen wird.

Eine Farbe, in der Sie nur kleine Karten haben, sollten Sie möglichst nicht anziehen, denn hat der Partner in Mittelhand die Zehn besetzt, kommt er in eine schwierige Lage. Mit der Zehn kann er nicht übernehmen, da das As sicher beim Alleinspieler sitzt. Bedient er jedoch mit der anderen Karte, so kann der Alleinspieler durch Schneiden versuchen, die Zehn zu fangen.

Übernehmen, Zugeben und Abwerfen

Fordert der Alleinspieler mit einem kleinen Buben, dann sollte Mittelhand übernehmen, wenn sie ihrem Blatt nach annehmen kann, daß Hinterhand hohe Trumpfaugen hat. War aus dem Reizen zu erkennen, daß Hinterhand auch einen Buben haben muß, so ist anzustreben, den Alleinspieler in Mittelhand zu bringen.

Fordert der Alleinspieler mit Kreuz-Bube oder Pik-Bube, dann soll man in Hinterhand den einmal besetzten Karo-Buben gleich zugeben, in Mittelhand beim zweiten Stich. Auch dies ist ein Hinweis für den

Das Eingehen auf das Spiel

Mitspieler, damit er eventuell den Herz-Buben abwirft und dafür Trumpf-As behält. (Auf Seite 110 ist hierzu ein Beispiel genannt.) Geben Sie den Karo-Buben gleich zu, dann weiß der Mitspieler, daß dieser nicht mehr beim Alleinspieler sitzt. Aus dem gleichen Grunde soll man den einmal besetzten Herz-Buben sofort zugeben, wenn der Alleinspieler mit Pik-Bube oder Kreuz-Bube das Spiel eröffnet. Sitzt der Alleinspieler in Hinterhand, dann sollten Sie in Mittelhand kleine Farbkarten Ihres Partners mit Mittelkarten übernehmen, wenn Sie das As nicht haben, damit der Alleinspieler möglichst nicht schneiden kann.

Spielt Vorhand **kleine Karten einer Farbe** an, die sie allein noch hat, so muß Mittelhand den Stich für den Alleinspieler schmackhaft machen. Sie gibt noch einige Augen dazu, um den Alleinspieler zum Stechen zu reizen. Wenn Vorhand allerdings schon ein As oder eine Zehn ausspielt, so wäre es wirklich Verschwendug, noch weitere Augen in den Stich zu legen.

Kommt von Vorhand das As einer Farbe, die Sie in Mittelhand lang haben, so ist es nicht ratsam, die Zehn zuzugeben, da der Alleinspieler vermutlich stechen wird.

Diese Hinweise können Ihnen selbstverständlich nur eine Hilfe sein. Sie müssen sie überlegt und in der entsprechenden Situation richtig anwenden. Das Skatspiel ist jedoch so vielgestaltig, daß in bestimmten Fällen auch einmal das Spielen „gegen die Regel“ der einzige Weg zum Gewinn sein kann,

Stehen Karten des Alleinspielers, dann sollen Sie die Farbe halten, die Ihr Partner abwirft, oder die abwerfen, die er hält. Die Gegenspieler haben dadurch die Möglichkeit, noch Farbstiche zu machen. Schlecht wäre es, wenn beide die gleiche Farbe abwerfen und der Alleinspieler dadurch in dieser Farbe sichere Karten erhält. Er ist ja bei solchen Stichen in Vorhand und würde mit diesen Karten dann weitere Stiche machen. Auch das gehört zum Eingehen auf das Spiel des Partners.

Haben Sie in einer Farbe den König zu dritt, so empfiehlt es sich, diese drei Karten möglichst lange zu halten. Auf As und Zehn des Allein-

spieler gibt man die unter dem König rangierenden Karten zu, denn der König kann unter Umständen noch einen Stich machen.

Denken Sie daran, daß Luschen sichere Karten sein können, wenn von dieser Farbe nichts mehr im Spiel ist und auch niemand mehr Trumpf hat. In den letzten Stichen haben schon oft solche Standkarten die zum Gewinn nötigen Augen gebracht.

Haben Sie die Möglichkeit, am Anfang des Spiels eine blanke Trumpfkarte zu verstechen, so ist dies immer vorteilhaft, denn der Alleinspieler wird Ihnen diesen Trumpf sowieso abholen, sobald er in Vorhand kommt. Machen Sie damit aber einen Stich, dann können Sie später in einen Trumpfstich des Mitspielers wimmeln. Haben Sie erkannt, daß der Alleinspieler alle Ihre Trumpfkarten abholen kann, dann geben Sie die hohen Karten zuerst. Besonders bei Handspielen ist diese Taktik oft von Erfolg. Der Alleinspieler wird unsicher, ob er einen Trumpf übersehen hat, oder er vermutet ihn im nicht aufgenommenen Skat. Unter Umständen erhalten sie dadurch vielleicht Gelegenheit, noch einmal einzustecken, wenn der Alleinspieler sich verleiten läßt, statt Trumpf Farbe zu ziehen.

Wann soll man einstecken? Hohe Zählkarten des Alleinspielers muß man selbstverständlich stechen. Werden Ihnen in Mittelhand Dame oder König angeboten, dann lassen Sie diese durch, wenn As und Zehn noch nicht gefallen sind.

Der Gegenspieler in Hinterhand kann natürlich leichter entscheiden, ob er stechen soll oder nicht. Er hat ja die Augen vor sich liegen, die er mit diesem Stich bekommt. Sitzt der Alleinspieler in Hinterhand, dann sticht man nur, wenn Augen kommen müssen, das heißt, wenn der Kartenverteilung nach der Alleinspieler noch hohe Karten dieser Farbe haben muß oder wenn er wieder in Mittelhand genommen werden soll.

Eine schlimme Sache für den Alleinspieler ist die sogenannte Zwickmühle. Jeder der Gegenspieler hat eine Fehlfarbe und einige Trümpfe. Der eine sticht die eine Farbe, der andere die zweite, und der Alleinspieler muß eventuell seine blanken Asse dazugeben. Todsicher scheiende Spiele sind auf diese Weise schon verloren worden.

Das Eingehen auf das Spiel

Das folgende Beispiel zeigt so einen Fall.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Karo	Kreuz, Pik	Herz
Kreuz	Zehn, Dame	König, Neun	As, Acht, Sieben
Pik	Zehn, König, Dame, Neun, Acht	As	—
Herz	—	Zehn	König, Dame, Neun, Acht, Sieben
Karo	As, Sieben	Zehn, Dame, Neun, Acht	König

Skat: Pik-Sieben, Herz-As.

B spielt Karo mit Zweien und drückt Kreuz-König und Kreuz-Neun.

Die ersten drei Stiche, die das Spiel entscheiden

	Allein- spieler	Gegen- spieler	Skat	4
1. Stich:	A spielt Pik-König, B: Pik-As, C: Trumpf-König*	—	—	19
2. Stich:	C spielt Herz-König, A: Trumpf-As,* B: Herz-Zehn	—	—	25

3. Stich:	A spielt Pik-Zehn,* B: Pik-Sieben, C: Kreuz-As	—	21
	Augenzahl	4	65

Bemerkungen zum Spielverlauf erübrigen sich hier. B ist in eine Zwickmühle geraten! Die Kartenverteilung bei den Gegenspielern war für ihn so schlecht, daß er sein Spiel schon verloren hatte, bevor er seinen ersten Stich bekam.

Nicht auf den eigenen Mann schneiden

Sitzt der Alleinspieler in Mittelhand, so hat Ihr Partner in Vorhand in der Regel die lange Farbe gezogen. Schneiden Sie jetzt in Hinterhand, dann kann es sein, daß der Alleinspieler das nächste Mal diese Farbe sticht. Haben Sie in einem solchen Fall mit dem König geschnitten, so geht das As in den Stich des Alleinspielers. Deshalb ist es für die Gegenspieler zum Vorteil, wenn Sie nach dem Leitsatz spielen: „Nicht auf den eigenen Mann schneiden!“

Sitzen Sie in Mittelhand und der Alleinspieler in Hinterhand, so kommt von Vorhand eine kurze oder blanke Farbe, und nicht nur deswegen, sondern rein von der Position her wäre Schnieden in diesem Falle nicht vorteilhaft.

Gegen den Alleinspieler sollte nur geschnitten werden, wenn man selbst in Hinterhand ist und vermutet, daß er diese Farbe noch hat. Wurde die Karte des Alleinspielers mit einer Mittelkarte übernommen, so ist gut zu überlegen, ob das As gleich nachgespielt werden kann oder ob besser eine andere Karte ausgespielt werden sollte.

Vermuten Sie die Zehn beim Alleinspieler noch einmal besetzt und Sie selbst haben auch drei Karten dieser Farbe, so ist es oft richtig, das As sofort nachzuspielen. Ihr Mitspieler hat bei dieser vermuteten

Das Schneiden

Kartenverteilung diese Farbe nicht mehr und wird dann wimmeln. Ist der Stich so gelaufen, dann ziehen Sie die dritte Karte der gleichen Farbe, Ihr Mitspieler sticht ein, und der Alleinspieler muß seine Zehn zugeben. Läuft diese Kombination, dann bringen diese drei Stiche für die Gegenspieler meist vierzig Augen und mehr und sind damit auch oft spielentscheidend.

Wissen Sie aber genau, daß Ihr Mitspieler keinen Trumpf mehr hat, so müssen Sie anders vorgehen. Am besten bieten Sie dem Alleinspieler hohe Zählaugen an, damit er stechen muß, oder Sie spielen ihm einen kleinen Trumpf vor. Dann muß er irgendwann diese für ihn verderbliche Farbe selbst bringen, und Sie können schließlich die Zehn des Alleinspielers fangen, wobei dann Ihr Mitspieler noch hohe Zählaugen wimmeln kann.

Kann ein Spiel nur durch Schneiden gewonnen werden, dann dürfen Sie nicht zögern, das Wagnis einzugehen. Naturgemäß ist es im ersten Spielabschnitt schwerer als gegen Spielende, die Entscheidung zu treffen, ob man schneiden soll oder nicht.

Hat zum Beispiel im Verlauf des Spiels der Alleinspieler zwei Farben gestochen und Sie haben von der dritten Farbe As, König, Neun und Sieben, so ist mit ziemlicher Sicherheit anzunehmen, daß der Alleinspieler die anderen drei Karten dieser Farbe hat. Sie dürfen also diese Farbe nicht anspielen, sondern müssen warten, bis der Alleinspieler damit kommt, und können dann schneiden.

Ist in einem anderen Spiel der Alleinspieler in Hinterhand und hat auf zwei niedrige Farbkarten nicht abgeworfen, sondern gestochen, und spielt dann eine andere Farbe selbst an, so liegt die Vermutung nahe, daß er diese Farbe mehrfach hat. Auch hier ist Schneiden angebracht.

Wimmeln

Das sogenannte Wimmeln – oft auch Schmieren oder Brocken genannt –, das Zugeben hoher Zählaugen in einen Stich des Mitspielers, kann es selbstverständlich nur für die Gegenspieler geben. Gehört der

Stich dem Partner und muß man nicht mehr bedienen, dann gibt man möglichst viele Augen dazu. Sitzt derjenige, der wimmeln kann, in Hinterhand, so hat er nur zu überlegen, welche Karte er nehmen soll. Da meist gegen Spielende solche Stiche fallen, muß man das Spiel gut verfolgt haben und darf nicht Karten wimmeln, die noch Stiche machen würden. Eine schwach besetzte oder gar blanke Zehn bietet sich natürlich zum Wimmeln an. Auch die hohen Zählkarten einer langen geschlossenen Farbe können ohne Risiko dazu genommen werden. Wenn die Farbe geschlossen ist, steht die niedrigste Karte ebenso sicher wie die höchste. Haben Sie As, Zehn und König einer Farbe, so können Sie unbesorgt das As wimmeln, dann die Zehn, denn der König steht ja. Es können nur noch Karten im Spiel sein, die unter diesen rangieren.

Besonders die Fehlfarbe des Alleinspielers ist zum Wimmeln geeignet. Eine einzige Einschränkung ist dabei zu machen. Karten dieser Farbe könnten für die Gegenspieler gegen Spielende von Bedeutung sein, wenn einer von ihnen in Vorhand käme und der Alleinspieler keinen Trumpf mehr hätte.

Auch wenn der Mitspieler Trumpf abfordert, darf man seine Standkarten nur mit Vorsicht zum Wimmeln heranziehen. Oft rechnet der Mitspieler mit diesen Karten und will nur vorher die Trümpfe des Alleinspielers unschädlich machen.

In Mittelhand müssen Sie sehr vorsichtig sein und dürfen nicht ohne guten Grund hohe Karten wimmeln.

Sitzt der Alleinspieler in Vorhand, so kann ein kleiner Bube oder eine Mittelkarte eine sogenannte Wimmelfinte sein. Der Alleinspieler hat die über diesen Karten rangierenden selbst und hat nur gebluft, um den Spieler in Mittelhand zum Wimmeln zu verleiten. Also ist auch hier Vorsicht geboten.

Sitzt der Mitspieler in Vorhand, so muß das Wimmeln in Mittelhand genausogut durchdacht werden. Hier müssen Sie bedenken, daß das Wimmeln nur so lange richtig ist, wie der Alleinspieler voraussichtlich bedienen muß. Steht aber fest, daß der Alleinspieler in Hinterhand die geforderte Farbe nicht hat, dann sollten ihm mit Mittelkarten einige

Augen angeboten werden, damit er nicht billig abwerfen kann. Unter billig verstehen wir in diesem Fall, daß er eine ihm ungünstige Karte in einen Stich abwerfen kann, der keine oder nur wenige Augen für die Gegenspieler einbringt. Durch richtiges, überlegtes Wimmeln haben die Gegenspieler schon manches Spiel gewonnen. Was unter dem Begriff Farbspiele gesagt wurde, gilt in der gleichen Spiellage auch für den Grand. Wenn zum Beispiel in beiden Spielarten kein Trumpf mehr da ist, dann gelten auch die gleichen Grundsätze für gleiche Situationen, nur sind gegenüber drei Farben im Farbspiel beim Grand vier Farben zu beachten.

Die hier gegebenen Hinweise sollen es Ihnen als Anfänger ermöglichen, Ratschlägen erfahrener Skatfreunde nicht hilflos gegenüberzustehen. Sie sollen dadurch besser verstehen, was Ihre Freunde mit ihren Bemerkungen zum Spielablauf sagen wollen. Letzten Endes werden Sie sich nur in der Praxis die notwendige Routine aneignen können, die zu Spielerfolgen führt.

Wir bringen Ihnen jetzt auf den folgenden Seiten einige Beispiele für Farbspiele. Sie sollen Ihnen zeigen, wie unsere Hinweise in der Praxis überlegt angewendet werden.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Herz	Kreuz	Pik, Karo
Kreuz	As, Zehn, Dame, Acht, Sieben	Neun	König
Pik	Zehn, König	Neun, Acht, Sieben	As, Dame
Herz	König, Dame	Zehn	As, Neun, Sieben
Karo	--	As, Zehn, König, Sieben	Dame, Acht

Spielpraxis

Skat: Herz-Acht, Karo-Neun.

A spielt Kreuz ohne Zweien und drückt Pik-Zehn
und Karo-Neun,

Die zehn Stiche

		Allein- spieler	Gegen- spieler
	Skat 10		
1. Stich:	A spielt Trumpf-Sieben, B: Trumpf-Neun, C: Trumpf-König*	—	4
2. Stich:	C spielt Herz-As,* A: Herz-Acht, B: Herz-Zehn	—	21
3. Stich:	C spielt Herz-Neun, A: Herz-König,* B: Pik-Sieben	4	—
4. Stich:	A spielt Trumpf-Acht, B: Kreuz-Bube,* C: Karo-Bube	—	4
5. Stich:	B spielt Pik-Acht, C: Pik-As,* A: Pik-König	—	15
6. Stich:	C spielt Pik-Dame, A: Trumpf-Dame,* B: Pik-Neun	6	—
7. Stich:	A spielt Herz-Bube, B: Karo-As, C: Pik-Bube*	—	15

Das Wimmeln

8., 9. und

10. Stich:	Die drei letzten Stiche erhält der Spieler A	41	—
	Augenzahl	61	59

Bemerkungen zum Spielverlauf

A hat zwar sechs Trümpfe, aber sein Beiblatt ist nicht gut. Entscheidend für die Gegenspieler ist hier der dritte Stich. Wirft B ab, dann gewinnt der Alleinspieler A. (Siehe oben.)

Sticht dagegen B im dritten Stich, so wird das Spiel von den Gegenspielern gewonnen, wie das folgende Beispiel zeigt. Die Kartenverteilung ist die gleiche wie im eben geschilderten Spiel.

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler
Skat	10	
1. Stich:	A spielt Trumpf-Sieben, B: Trumpf-Neun, C: Trumpf-König*	—
		4
2. Stich:	C spielt Herz-As,* A: Herz-Acht, B: Herz-Zehn	—
		21
3. Stich:	C spielt Herz-Neun, A: Herz-König, B: Kreuz-Bube*	—
		6
4. Stich:	B spielt Pik-Acht, C: Pik-As,* A: Pik-König	—
		15

Spielpraxis

5. Stich:	C spielt Herz-Sieben, A: Herz-Dame,* B: Pik-Sieben	3	—
6. Stich:	A spielt Trumpf-Acht, B: Karo-As, C: Karo-Bube*	—	13
7. Stich:	C spielt Pik-Bube,* A: Herz-Bube, B: Karo-Zehn	—	14
8., 9. und 10. Stich:	Die letzten drei Stiche erhält der Spieler A	34	—
		<hr/>	<hr/>
	Augenzahl	47	73

Bemerkungen zum Spielverlauf

Das Wesentlichste an diesem Beispiel ist, daß B seinen letzten Trumpf richtig verstochen hat, auch wenn es der höchste war, und dann noch zweimal wimmeln kann. Das Zugeben von Karo-As und Karo-Zehn hat die zum Gewinn notwendigen Augen eingebbracht.

Was in diesem Falle das einzig Richtige war, kann in einem ähnlich gelagerten Spiel gerade falsch sein. Betrachten wir uns deshalb ein weiteres Spiel.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz, Herz	—	Pik, Karo
Kreuz	Zehn, König, Dame, Neun, Acht	—	As, Sieben
Pik	Zehn	As, Neun, Acht, Sieben	König, Dame

Das Wimmeln

Herz	König	As, Dame, Neun, Sieben	Zehn, Acht
Karo	König	As, Zehn	Dame, Sieben

Skat: Karo-Neun, Karo-Acht.

A hat Kreuz mit Einem und hält bis 24 mit. B reizt bis 27 und nimmt den Skat auf. Was soll B nun spielen? Er entschließt sich zu einem sehr gewagten Kreuz ohne Elfen und drückt Herz-Dame und Karo-As. Bei der Spielansage Kreuz glaubt A, sich verhört **zu** haben, denn er hat ja allein schon sieben Trümpfe.

Aber so sehr sich die Gegenspieler auch wundern, B bleibt bei Kreuz.

Die zehn Stiche

		Allein- spieler	Gegen- spieler
	Skat 14		
1. Stich:	A spielt Trumpf-Acht, B: Pik-Sieben, C: Trumpf-As*	—	11
2. Stich:	C spielt Trumpf-Sieben, A: Trumpf-Zehn,* B: Herz-Sieben	—	10
3. Stich:	A spielt Trumpf-König, B: Karo-Acht, C: Karo-Bube*	—	6
4. Stich:	C spielt Pik-Bube, A: Kreuz-Bube,* B: Pik-Acht	—	4
5. Stich:	A spielt Karo-König, B: Karo-Zehn,* C: Karo-Sieben	14	—

Spielpraxis

6. Stich:	B spielt Herz-As,* C: Herz-Acht, A: Herz-König	15	—
7. Stich:	B spielt Pik-As,* C: Pik-Dame, A: Pik-Zehn	24	—
8. bis			
10. Stich:	Die letzten Stiche erhalten die Gegenspieler	—	22
	Augenzahl	67	53

Bemerkungen zum Spielverlauf

A spielt aufgrund seines Blattes Trumfp-Acht und muß zu seinem Erstaunen feststellen, daß die bei B vermuteten restlichen Trümpfe bei seinem Mitspieler C sitzen.

Die Gegenspieler spielen so lange Trumpf, bis sie sehen, daß es nichts mehr einbringt. Dann müssen sie B ans Spiel bringen. Dieser braucht nur drei Stiche, um sein Spiel zu gewinnen. Dazu müssen die Karten bei den Gegenspielern natürlich sehr gut verteilt sitzen, was hier der Fall war.

Dieses Beispiel ist nicht etwa konstruiert, sondern in unserer Skatrunde wirklich so gespielt worden.

Hinweise für den Alleinspieler beim Grand

Wenn es im Grand auch nur die vier Buben als Trumfkarten gibt, so gilt jedoch auch hier der bewährte Grundsatz: „Trumpf ist die Seele des Spiels!“

Da es bei vier Trümpfen nur wenige Möglichkeiten zum Einstechen gibt, erhalten die von oben geschlossenen Farben eine größere Bedeutung als bei den Farbspielen.

Für den Alleinspieler ist es beim Grand noch wichtiger als bei den Farbspielen, die Spielführung in die Hand zu nehmen. Aus diesem Grund ist sehr oft nur in Vorhand ein Grand mit Gewinnaussicht möglich.

Wichtig ist es, die bei den Gegenspielern sitzenden Buben abholen zu können. Haben Sie als Alleinspieler in Vorhand die beiden höchsten Buben, dann kann mit einem starken Beiblatt nichts schiefgehen. Kommt beim Fordern mit dem Pik-Buben nur ein Bube von den Gegenspielern, dann wird der Kreuz-Bube gezogen, und die vier Buben sind aus dem Spiel. Alle Stiche einer langen geschlossenen Farbe sind dem Alleinspieler dann sicher.

Sitzen Sie mit dem gleichen Blatt, Kreuz-Bube und Pik-Bube und einer langen geschlossenen Farbe, in Mittelhand, dann ist Ihr Grand nicht so sicher. Wird Ihnen eine Fehlfarbe vorgespielt, so müssen Sie schon mit einem Buben stechen. Sind dann die beiden Buben beim Gegner in einer Hand, so wird Ihnen dessen lange Farbe zum Verhängnis. Einen Buben könnten Sie zwar noch abholen, dann haben Sie aber sofort verspielt. Sicher wird mit dem restlichen Buben Ihre lange Farbe gestochen, Sie bekommen Ihre Fehlfarben vorgespielt und machen keinen Stich mehr. Sie würden in Mittel- oder Hinterhand diesen Grand wahrscheinlich nur dann gewinnen, wenn die beiden Gegenspieler je einen Buben in ihrem Blatt hätten. Mit einer derartigen Kartenverteilung wäre es auf jeden Fall besser, in Mittel- oder Hinterhand ein Farbspiel anzusagen.

Beim Grand mit vier Buben und einem schwachen Beiblatt muß man durch das Ausspielen von Karo-Bube oder Herz-Bube versuchen, Mittelhand zum Wimmeln zu verleiten. In solchen Spielen ist es vorteilhaft, die ungünstigen Karten baldmöglichst auszuspielen oder abzuwerfen. Wenn die Gegenspieler erst einmal die Möglichkeit bekommen, ihr Blatt zu bereinigen, wird gegen Spielende auf solche Karten oft gewimmelt.

Haben Sie neben dem Kreuz-Buben und einem kleinen Buben alle vier Asse, dann kann nach dem Fordern mit dem Kreuz-Buben der kleine Bube ohne Risiko nachgezogen werden, falls die Buben in einer

Spielpraxis

Hand sitzen sollten. Welche Farbe die Gegenspieler nun auch anziehen, mit vier Assen kommen Sie in jedem Falle wieder in Vorhand.

Haben Sie bei dieser Verteilung der Buben nicht alle Asse, dann müßten Sie nach dem Kreuz-Buben das As der längsten Farbe anspielen. Waren die Buben verteilt und sind nach dem Fordern mit dem Kreuz-Buben gefallen, so ist es zweckmäßig, erst einmal das eigene Blatt sauberzumachen, also die Karten auszuspielen oder abzuwerfen, auf die man mit Sicherheit keinen Stich machen wird, um anschließend einzustechen und dann alle weiteren Stiche zu machen.

Bei einem kleinen Buben, vier Assen und zwei Zehnen kann man auch mit dem kleinen Buben fordern. Es fallen dann meist zwei Buben, und der dritte kann bei Ihrem starken Beiblatt keinen großen Schaden anrichten.

Fehlt bei nur einem kleinen Buben im Beiblatt allerdings ein As, dann sollten Sie nur Grand spielen, wenn die anderen Karten so stark sind, daß die Buben, die bei den beiden Gegenspielern sitzen, herausgeholt werden können.

Haben Sie gar keinen Buben, aber alle vier Asse und mindestens zwei Zehnen, so können Sie einen Grand nur wagen, wenn nicht allzu hoch gereizt wurde. Sitzen die vier Farben bei den Gegenspielern gut verteilt, so werden Sie genügend Augen bekommen, um das Spiel zu gewinnen, wobei die Verteilung der vier Buben bei den Gegenspielern keine Rolle spielt.

Hat allerdings jeder Gegenspieler zwei Buben und zwei lange Farben, dann kann es Ihnen passieren, daß Sie im ungünstigsten Falle gar keinen Stich bekommen.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz, Herz	—	Pik, Karo
Kreuz	Acht, Sieben	As, Zehn, König	Dame, Neun

Der Alleinspieler beim Grand

Pik	Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben	As	—
Herz	—	As, Zehn, König Acht, Sieben	Dame, Neun, Acht, Sieben
Karo	—	As, Zehn, König	Dame, Neun

Skat: Karo-Acht, Karo-Sieben.

B spielt Grand ohne Vieren
und drückt Herz-As und Karo-As.

Die zehn Stiche

		Allein- spieler	Gegen- spieler
	•		
		Skat 22	
1. Stich:	A spielt Pik-König, B: Pik-As, C: Karo-Bube*	—	17
2. Stich:	C spielt Herz-Sieben, A: Herz-Bube,* B: Herz-König	—	6
3. Stich:	A spielt Pik-Zehn,* B: Karo-Sieben, C: Kreuz-Dame	—	13
4. Stich:	A spielt Pik-Dame,* B: Karo-Acht, C: Kreuz-Neun	—	3
5. Stich:	A spielt Pik-Neun,* B: Karo-König, C: Karo-Dame	—	7

Spielpraxis

6. Stich:	A spielt Pik-Acht,* B: Kreuz-König, C: Herz-Neun	—	4
7. Stich:	A spielt Pik-Sieben,* B: Kreuz-Zehn, C: Herz-Dame	—	13
8. Stich:	A spielt Kreuz-Sieben, B: Kreuz-As, C: Pik-Bube*	—	13
9. Stich:	G spielt Karo-Neun, A: Kreuz-Bube,* B: Karo-Zehn	—	12
10. Stich:	A spielt Kreuz-Acht,* B: Herz-Zehn, C: Herz-Acht	—	10
<hr/>			
Augenzahl		Schwarz! 98	

Bemerkungen zum Spielverlauf

A hat zwar 22 Augen gedrückt. Da er aber nicht einen einzigen Stich bekommen hat, ist er Schwarz. Er bekommt angeschrieben: ohne Vieren, Spiel 5, Schneider 6, Schwarz $7 \times 24 = 168$, verloren = 336 Minuspunkte.

Beim Grand ohne Vieren drücken Sie am besten zwei hohe Zählkarten, die voraussichtlich gestochen werden könnten. Bei As, Zehn, König einer Farbe können Sie auch As und Zehn drücken. Zuerst werden die mit Zehn besetzten Asse gespielt (falls Sie diese nicht gedrückt haben) und dann die dazugehörigen Zehnen. Zuerst das As einer durchbrochenen Farbe zu spielen wäre falsch, da die Gegenspieler dann mit der übriggebliebenen Zehn dieser Farbe neben den vier Buben noch einen Stich machen würden.

Riskieren Sie einen Grand ohne vier Buben in Mittelhand und wird Ihnen eine Farbe vorgespielt, von der Sie die Zehn nicht haben, so

Der Alleinspieler beim Grand

dürfen Sie als Alleinspieler nicht schneiden, sondern müssen das As nehmen, um in Vorhand zu kommen. Das gilt natürlich nicht, wenn Sie schneiden müssen, um die zum Gewinn erforderlichen Augen zu bekommen.

Wollen Sie in Mittelhand oder Hinterhand einen Grand spielen, so müssen Sie das Hauptaugenmerk darauf richten, selbst schnell ans Spiel zu kommen. Mehrere Fehlkarten machen den Grand in diesen Positionen fraglich, wobei der Platz in Hinterhand wegen der Möglichkeit günstigen Abwerfens noch besser ist als der Platz in Mittelhand.

Sogenannte zweifarbige Grands, bei denen der Alleinspieler nur Karten von zwei Farben hat, sind oft sehr gewagt, wenn nicht die genügende Trumpfstärke dahintersteht. Es sollten bei solchen zweifarbigem Spielen in Mittel- oder Hinterhand drei Buben dabeisein. In Vorhand genügen zwei Buben, wenn der Kreuz-Bube dabei ist.

Auch mit zwei kleinen Buben kann man in Vorhand einen Grand gewinnen, wenn man zwei lange geschlossene Farben hat.

Zum Beispiel: Sie haben die Karten Herz-Bube, Karo-Bube; Pik-As, Zehn, König, Dame; Karo-As, Zehn, König, Dame. Sie dürfen jedoch nicht den Fehler begehen, einen Buben auszuspielen. Sitzt nämlich die beiden anderen Buben bei den Gegenspielern in einer Hand, dann kann es passieren, daß Ihnen auch der zweite abgeholt wird.

Die Gegenspieler werden Ihnen Ihre beiden Fehlfarben vorspielen, so daß Sie das Spiel unter Garantie verlieren, vielleicht sogar Schneider oder Schwarz werden. Sie müssen also so oft Ihre langen Farben spielen, bis die Gegenspieler einstechen. Kommen Sie dann wieder durch Stechen einer Fehlfarbe in Vorhand, so spielen Sie weiter Ihre Farbkarten. Die Gegenspieler können dann nur noch einmal einstechen und haben insgesamt nur zwei Stiche bekommen.

Auch hier wollen wir Ihnen an einigen Beispielen zeigen, wie ein Grand gewonnen, aber auch verloren werden kann.

Spielpraxis

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz	Herz, Karo	—
Kreuz	König, Dame	Neun	Zehn, Acht, Sieben
Pik	Zehn, Sieben	König	As, Dame, Neun, Acht
Herz	As	Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben	—
Karo	As, Dame, Neun, Acht	—	Zehn, König, Sieben

Skat: Pik-Bube, Kreuz-As.

B, der Herz ohne Zweien gereizt hatte, nimmt den Skat auf, spielt Grand ohne Einen und drückt Kreuz-Neun und Pik-König.

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler	
Skat	4		
1. Stich:	A spielt Karo-As, B: Karo-Bube,* C: Karo-Sieben		
		13	—
2. Stich:	B spielt Herz-Sieben, C: Karo-Zehn, A: Herz-As*		
		—	21
3. Stich:	A spielt Karo-Dame, B: Herz-Bube,* C: Karo-König	9	—

Der Alleinspieler beim Grand

4. Stich:	B spielt Herz-Zehn, C: Pik-Acht, A: Kreuz-Bube*	—	12
5. bis			
10. Stich:	Alle sechs Stiche erhält der Spieler B	61	—
		Augenzahl	87 33

Bemerkungen zum Spielverlauf

Nachdem B eingestochen hat, muß er im zweiten Stich unbedingt Herz-Sieben spielen, um zunächst Herz-As zu beseitigen. Dann sticht er wieder ein und spielt seine lange Farbe Herz, bis der Kreuz-Bube gefallen ist. Die Gegenspieler bekommen dadurch höchstens zwei Stiche.

Fordert B dagegen im zweiten Stich einen Buben, so kommt A wieder in Vorhand und spielt weiter Karo. Ob B nun einsticht oder mehrmals Herz abwirft, seine lange Farbe bringt ihm nicht einen einzigen Stich ein.

Das Spiel geht wie folgt verloren:

		Allein- spieler	Gegen- spieler
		Skat	4
1. Stich:	A spielt Karo-As, B: Karo-Bube,* C: Karo-Sieben	13	—
2. Stich:	B spielt Pik-Bube, C: Karo-König, A: Kreuz-Bube*	—	8
3. Stich:	A spielt Karo-Dame, B: Herz-Sieben, C: Karo-Zehn*	—	13

Spielpraxis

4. Stich:	C spielt Pik-As,* A : Pik-Sieben, B : Herz-Acht	—	11
5. Stich:	C spielt Pik-Neun, A : Pik-Zehn,* B : Herz-Neun	—	10
6. Stich:	A spielt Karo-Acht,* B : Herz-Dame, C: Kreuz-Zehn	—	13
7. Stich:	A spielt Herz-As,* B: Herz-König, C: Pik-Dame	—	18
<hr/>			
	Augenzahl	17	73

Mit den sechs Stichen, die die Gegenspieler bekommen haben, ist der Ausgang des Spiels bereits entschieden.

Auch das nächste Beispiel zeigt, wie der Alleinspieler seinen Mit-spielern den Erfolg überlassen muß.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Herz	—	Karo
Kreuz	Neun	Zehn, König, Dame	As, Acht, Sieben
Pik	As, König, Dame, Acht, Sieben	Zehn	Neun
Herz	As, Sieben	—	Zehn, König, Dame, Neun, Acht

Der Alleinspieler beim Grand

Karo	Neun	As, Zehn, König, Dame, Acht, Sieben	—
------	------	---	---

Skat: Pik-Bube, Kreuz-Bube.

B will Karo ohne Vieren spielen und erhält den Skat bei 40. Er findet die zwei Buben und muß Grand mit Zweien spielen. Er drückt Kreuz-Zehn und Pik-Zehn.

Die zehn Stiche

		Allein- spieler	Gegen- spieler
		Skat	20
1. Stich:	A spielt Pik-As, B: Pik-Bube,* C: Pik-Neun	13	—
2. Stich:	B spielt Karo-As, C: Karo-Bube,* A: Karo-Neun	—	13
3. Stich:	C spielt Kreuz-As,* A: Kreuz-Neun, B: Kreuz-Dame	—	14
4. Stich:	C spielt Herz-Neun, A: Herz-As, B: Kreuz-Bube*	13	—
5. bis			
10. Stich:	Diese Stiche erhalten die Gegen- spieler, denn A sticht ein, spielt vier- mal Pik und bringt im 10. Stich Herz-Sieben	—	47
		<hr/>	<hr/>
	Augenzahl	46	74

Spielpraxis

Bemerkungen zum Spielverlauf

B darf nicht im zweiten Stich Karo-As anbieten, sondern muß alles auf eine Karte setzen und Kreuz-Bube ausspielen. Sitzen die beiden austehenden Buben bei den Gegenspielern verteilt, wie es in unserem Beispiel der Fall ist, dann spielt B sechsmal Karo nach und gibt nur die letzten beiden Stiche ab, die den Gegenspielern höchstens 43 Augen einbringen.

Hat ein Gegenspieler beide Buben, dann ist dieser Grand immer verloren.

Nun wollen wir Ihnen noch ein sicheres Spiel zeigen, an dem viele Skatspieler achtlos vorübergehen.

Bekommen Sie in Vorhand nachstehendes Blatt, dann haben Sie einen unverlierbaren Grand Hand mit Zweien.

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz, Pik	beliebig	beliebig
Kreuz	As, Zehn	beliebig	beliebig
Pik	Neun, Acht, Sieben	beliebig	beliebig
Herz	As, Zehn	beliebig	beliebig
Karo	Neun	beliebig	beliebig

Skat: beliebig

Sie bekommen mit den ersten sechs Stichen immer mindestens 62 Augen. Natürlich müssen Sie zuerst die beiden Buben ziehen und dann Ihre Asse und Zehnen folgen lassen. Sie haben 46 Augen selbst in Ihrem Blatt, zwei Buben kommen dazu und dann mindestens noch vier Damen, falls zwei Luschen im Skat liegen.

Die letzten vier Stiche bekommen die Gegenspieler. Sie bekommen von Ihnen nur vier Luschen und können selbst nur zwei Asse, zwei Zehnen und vier Könige dazutun, so daß nur 58 Augen dabei heraus-

Die Gegenspieler beim Grand

kommen. Hätten Sie allerdings statt einer Lusche eine Dame, dann könnten es bei den Gegenspielern 61 Augen werden. Achten Sie auf diese Kartenverteilung, wenn Sie in Vorhand sind, und vergessen Sie nicht, Grand Hand zu spielen.

Zusammenfassend sei gesagt, daß Sie bei einem Grand den wahrscheinlichen Spielablauf leichter voraussagen können als bei einem Farbspiel. Wenn Sie dazu all das bisher Gesagte beachten, dann werden Sie sich weder von vier Buben ohne entsprechende Beikarte noch von mehreren hohen Zählkarten ohne die erforderlichen Trümpfe zu einem Grand verleiten lassen.

Hinweise für die Gegenspieler beim Grand

Beim Grand spielt man Asse, so lautet eine alte Skatweisheit für die Gegenspieler. Die Position gegenüber dem Alleinspieler ist hierbei von untergeordneter Bedeutung. Das Ausspielen des Asses einer geschlossenen Farbe ist immer richtig. Nur wenn der Mitspieler in Mittelhand sitzt, sollten Sie bei einer sehr langen Farbe vorsichtig sein. Ihr Partner, der diese Farbe womöglich nicht hat, kommt in Versuchung zu wimmeln, und wenn der Alleinspieler diese Farbe gedrückt hat, macht er einen fetten Stich. Ist der Stich mit dem As gelaufen, dann lassen Sie die Zehn folgen. Da nur vier Trümpfe im Spiel sind, muß sich der Alleinspieler das Stechen gut überlegen, wenn er nicht starke Buben hat. Kleine Karten anzuspielen wäre unlogisch, denn beim Grand hat der Alleinspieler vorwiegend hohe Karten und kommt dadurch ans Spiel. Auch eine blanke Karte sollte man nie beim ersten Stich anspielen. Diese Regel gilt auch für ein blankes As, da der Alleinspieler diese Farbe lang haben könnte.

Haben Sie kein As zum Anspielen, dann können Sie eine Karte der Reizfarbe des Mitspielers in Erwägung ziehen. Hier besteht noch am ehesten die Möglichkeit, am Spiel zu bleiben. Gut ist auch eine Mittelkarte einer besetzten Zehn, besonders dann, wenn der Alleinspieler

in Mittelhand ist. Fällt auf diese Mittelkarte das As, dann steht Ihre Zehn und wird zu einer starken Karte.

Mit zwei kleinen Buben und einer langen Farbe zieht man auch als Gegenspieler die lange Farbe von oben, um den Alleinspieler zum Stechen zu zwingen. Kommen Sie dann durch einen Buben wieder ans Spiel, so werden Sie diese Farbe weiter vorspielen. Einen kleinen Buben wird man nach Möglichkeit bald verstechen, da er durch einen hohen Buben abgeholt werden kann.

Mit Kreuz-Bube und Pik-Bube und einer längeren Farbe hätten Sie ja selbst fast einen Grand. Sind Sie mit diesem Blatt auch noch vorn, dann spielen Sie so, als würden Sie selbst Grand spielen, also mit dem Kreuz-Buben fordern.

Wenn Sie Kreuz-Bube, Karo-Bube und eine lange Farbe haben, dann müssen Sie, wenn der Alleinspieler Buben fordert, sofort mit dem Kreuz-Buben übernehmen. Danach spielen Sie die lange Farbe, bis der Alleinspieler sticht. Auf diese Art haben Sie noch einen Buben zum Einstechen, um wieder in Vorhand zu kommen.

Besonders im Grand ist es wichtig, die Farbe zu halten, die der Mitspieler abwirft. Haben Sie einen König zu dritt, dann sollten Sie diese Farbe auch nicht ausspielen.

Da die Asse und Zehnen als Schlüsselkarten beim Grand bezeichnet werden können, müssen Sie beim Wimmeln vorsichtig sein und immer überlegen, ob diese Karten noch Stiche machen könnten. Dabei sind nicht nur die Stiche wichtig, Sie kämen auch damit in Vorhand, und haben Sie außerdem die Fehlfarbe des Alleinspielers, dann können Sie damit das Spiel in die Hand nehmen.

Selbstverständlich darf ein blankes As nie gewimmelt werden, denn damit wäre in dieser Farbe die Stärke vergeben. Das Zugeben eines blanken Asses ist nur gerechtfertigt, wenn Sie dadurch die zum Gewinn notwendige Augenzahl erreichen.

Genau wie beim Farbspiel ist es angebracht, die lange geschlossene Farbe von oben herab zu wimmeln, es sei denn, Sie kommen noch einmal in Vorhand, und diese lange Farbe macht ihre Stiche. Auch hier wollen wir zwei Beispiele anführen.

Die Gegenspieler beim Grand

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	—	Karo	Kreuz, Pik, Herz
Kreuz	Zehn, Dame, Acht	—	As, König, Neun, Sieben,
Pik	Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben	—	As
Herz	—	As, Zehn, König, Dame, Sieben Neun, Acht	
Karo	Acht	Zehn, König, Dame, Sieben	—

Skat: Karo-As, Karo-Neun.

C spielt Grand mit Dreien

und drückt Herz-Dame und Herz-Sieben.

Die zehn Stiche

	Allein- spieler	Gegen- spieler
Skat	3	
1. Stich:		
A spielt Pik-Zehn,		
B: Karo-Bube,*		
C: Pik-As	—	23
2. Stich:		
B spielt Herz-Zehn,		
C: Herz-Bube,*		
A : Karo-Acht	12	—

Spielpraxis

3. Stich:	C spielt Kreuz-Neun, A: Kreuz-Dame,* B: Herz-As	—	14
4. Stich:	A spielt Pik-König, B: Karo-König, C: Pik-Bube*	10	—
5. Stich:	C spielt Kreuz-Sieben, A: Kreuz-Zehn,* B: Karo-Zehn	—	20
6. Stich:	A spielt Kreuz-Acht, B: Herz-Acht, C: Kreuz-As*	11	—
7. Stich:	C spielt Kreuz-Bube,* A: Pik-Sieben, B: Herz-Neun	2	—
8. Stich:	C spielt Kreuz-König,* A: Pik-Acht, B: Herz-König	8	—
9. Stich:	C spielt Karo-As,* A: Pik-Neun, B: Karo-Sieben	11	—
10. Stich:	C spielt Karo-Neun, A: Pik-Dame, B: Karo-Dame*	—	6
Augenzahl		57	63

Bemerkungen zum Spielverlauf

Dieser Grand mit Dreien wird nur durch ungünstigen Kartensitz und durch raffiniertes Gegenspiel verloren.

A muß aber im dritten Stich mit Kreuz-Dame und nicht mit Kreuz-Zehn übernehmen. Auch durch Abwerfen von Kreuz und Karo-Neun kann C nicht mehr gewinnen.

Die Gegenspieler beim Grand

Kartenverteilung

	A	B	C
Buben	Kreuz, Karo	—	Pik, Herz
Kreuz	Zehn, König	Acht, Sieben	As, Dame, Neun
Pik	Sieben	Zehn, Dame, Acht	As, Neun
Herz	As, Zehn, König, Neun, Sieben	—	Acht
Karo	—	As, Zehn, König, Neun, Sieben Dame, Acht	

Skat: Pik-König, Herz-Dame.

A spielt Grand mit Einem
und drückt Kreuz-Zehn und Pik-König.

Die zehn Stiche

		Allein- spieler	Gegen- spieler
	Skat	14	
1. Stich:	A spielt Kreuz-Bube,* B: Karo-Acht, C: Herz-Bube	3	—
2. Stich:	A spielt Herz-As,* B: Kreuz-Acht, C: Herz-Acht	4	—
3. Stich:	A spielt Herz-Zehn,* B: Kreuz-Sieben, C: Kreuz-Neun	11	—
		10	—

Spielpraxis

4. Stich:	A spielt Herz-König,* B: Pik-Acht, C: Karo-Sieben	4	—
5. Stich:	A spielt Herz-Dame,* B: Karo-Dame, C: Karo-Neun	6	—
6. Stich:	A spielt Herz-Neun,* B: Karo-König, C: Pik-Neun	4	—
7. Stich:	A spielt Herz-Sieben,* B: Pik-Dame, C: Kreuz-Dame	6	—
8. Stich:	A spielt Kreuz-König, B: Karo-Zehn, C: Kreuz-As*	—	25
9. Stich:	C spielt Pik-Bube,* A: Karo-Bube, B: Pik-Zehn	—	14
10. Stich:	C spielt Pik-As,* A: Pik-Sieben, B: Karo-As	—	22
<hr/>			
	Augenzahl	59	61

Bemerkungen zum Spielverlauf

Nachdem im ersten Stich nur ein Bube gekommen ist, spielt A laufend seine lange Herzfarbe, um damit den Gegenspieler in Hinterhand zum Stechen zu reizen. Dieser tut es jedoch nicht. Hätte er im dritten Stich mit seinem letzten Buben gestochen, so wäre das Spiel für die Gegenspieler verlorengegangen.

Wir möchten betonen, daß wir mit den Hinweisen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Die Möglichkeiten der Kartenverteilung sind so groß, daß wir nur einige markante Beispiele besprechen kön-

nen. Wiederholungen lassen sich dabei auch nicht ganz vermeiden; es kommt uns nur darauf an, für bestimmte Kartenkonstellationen die günstigste Spielweise zu zeigen.

Der Alleinspieler beim Nullspiel

Wie schon erläutert, ändert sich bei den Nullspielen die Reihenfolge der Karten in den einzelnen Farben, nämlich von unten nach oben: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As, wobei die Buben zu Farbkarten werden. Da der Alleinspieler keinen Stich bekommen darf, sollte er in Vorhand stets eine solche Karte ausspielen, die zumindest ein Gegenspieler übernehmen muß.

Welche Karten kann man aber als sichere bezeichnen?

Es soll hier noch einmal festgestellt werden, daß diejenigen Karten, die in Mittel- oder Hinterhand stets sicher sind, in Vorhand angespielt, zum Verlust des Spiels führen können. Sieben, Neun, Zehn sind beim Ausweichen immer sicher. Wenn der Spieler aber fälschlicherweise die Sieben ausspielt, dann übernehmen die Gegenspieler mit hohen Karten und spielen ihm darauf die Acht vor, die er nun übernehmen muß, falls der andere Gegenspieler diese Farbe nicht mehr hat. Das Nullspiel ist damit verloren. Mit dem Stich, den der Nullspieler übernehmen muß, ist das Spiel auch beendet. Da der Alleinspieler nur ein einziges Mal als erster ausspielen muß, nämlich dann, wenn er bei Spielbeginn in Vorhand sitzt, braucht er auch nur eine sichere Karte zum Ausspielen. Im weiteren Verlauf des Spiels muß er ja nur noch den gegnerischen Karten ausweichen.

Die sicherste Karte ist immer diejenige, die die Gegenspieler übernehmen müssen und die keine Schwäche in der betreffenden Farbe hinterläßt. Eine von unten geschlossene Folge, wie Sieben, Acht, Neun, erfüllt diese Bedingung.

Sind die Folgen aber unterbrochen, so ist beim Ausspielen Vorsicht geboten. Man röhrt sie selbst nur an, wenn es nicht anders geht. Kommen für das Ausspielen verschiedene Farben in Frage, dann wählt

man die kürzere. Hier ist die Wahrscheinlichkeit am größten, daß beide Gegenspieler bedienen müssen und nicht abwerfen können. Durch das Abwerfen einer Farbe gelingt es den Gegenspielern oft, den Alleinspieler im späteren Verlauf des Spiels zum Übernehmen eines Stiches zu zwingen.

Eine sehr lange Farbe mit sechs oder sieben Karten anzuspielen ist besonders bei Null Hand gefährlich. Es könnte ja sein, daß die fehlenden Karten dieser Farbe im Skat liegen, dann hätte der Alleinspieler gleich verloren.

Eine blanke Acht können Sie unbesorgt ausspielen, denn es kommt höchst selten vor, daß alle anderen Karten dieser ausgespielten Farbe in einer Hand sitzen. Bei einer blanken Neun ist das schon anders. Diese sollten Sie nur ausspielen, wenn keine Aussicht besteht, sie später auf eine Fehlfarbe abwerfen zu können.

Da in der Regel eine sichere Karte vom Alleinspieler ausgespielt wird, werden die Gegenspieler normalerweise diese Farbe nicht nachbringen. Diesen Umstand können Sie für sich selbst nutzen, wenn Sie von einer Farbe die Sieben haben und eine hohe Karte dazu behalten müssen. Sie spielen dann diese Sieben an, um die nun blanke hohe Karte vielleicht auf eine Fehlfarbe abwerfen zu können. Ist die Klippe des Ausspielens für den Alleinspieler umschifft und sitzt er im zweiten Stich in Mittelhand, so muß er immer unmittelbar unter der vorgespielten Karte bleiben, wenn es sein Blatt zuläßt.

In Hinterhand wird mit der Karte bedient, die unter der höchsten vorgespielten rangiert. Nur aus taktischen Gründen weicht man manchmal von diesen Regeln ab; zum Beispiel dann, wenn Sie die Gegenspieler zum Wechseln der Farbe veranlassen wollen.

Beim Null ouvert müssen die Karten des Alleinspielers, wie bei allen offenen Spielen, noch vor dem ersten Ausspielen offen aufgelegt werden. Deshalb sollten Sie Null ouvert nur spielen, wenn Sie sichere Nullkarten haben. Oft kommt es vor, daß man neun sichere Karten in der Hand hat und hofft, im Skat noch eine passende dazu zu finden. Haben Sie das Spiel bis zu einem Reizwert 23 bekommen und finden zwei Karten im Skat, die nicht zu Ihrem geplanten Null ouvert passen,

können Sie immer noch ein Nullspiel ansagen, weil hier die Gewinn-aussichten größer sind als beim Null ouvert.

Müssen Sie die 23 überbieten, um Alleinspieler zu werden, so lassen Sie nicht die Möglichkeit außer acht, Null Hand zu spielen. Das wird leider noch von vielen Skatfreunden übersehen, denen die Spielart Null Hand mit einem Reizwert von 35 nicht geläufig ist. Wollen Sie Null ouvert spielen und finden ungünstige Karten im Skat, dann bedenken Sie, daß auch ein unsicher scheinendes Spiel durch günstigen Kartensitz gewonnen werden kann.

Bekommt man gleich beim Geben ein Nullspiel, das absolut sicher ist, spielt man Null ouvert aus der Hand. Der Skat wird dabei nicht mehr zur Verbesserung des Blattes benötigt.

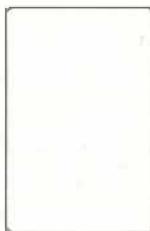
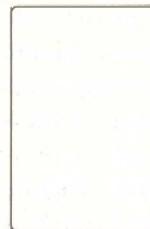
Einige Beispiele für sichere und unsichere Kartenfolgen, systematisch aufgebaut, erleichtern Ihnen das Erlernen des Nullspiels. Dabei betrachten wir jeweils nur die Reihenfolge der Karten einer Farbe, da ja bei Nullspielen alle vier Farben gleichwertig nebeneinanderstehen.

Bei diesen Beispielen gehen wir davon aus, daß Sie in Mittel- oder Hinterhand sitzen und deshalb versuchen müssen, allen Stichen auszuweichen. Diese Situation können Sie auch in Vorhand durch Aus-spielen einer sicheren Karte herbeiführen.

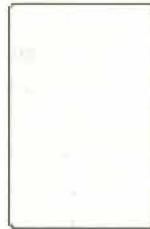
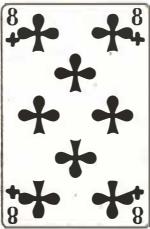
Für die Karten, die Sie nicht in Ihrem Blatt haben, nehmen wir den ungünstigsten Kartensitz an. Alle diese Karten sollen sich bei einem Gegenspieler befinden. Es kommt also hier nur auf einen Zweikampf zwischen Ihnen und einem Gegenspieler an. Der andere Gegenspieler hat dann von dieser Farbe gar keine Karte und kann nur irgendeine andere Farbkarte abwerfen.

Haben Sie Karten einer Farbe ohne die Sieben, so ist Ihr Spiel sofort verloren, auch die blanke Acht macht immer einen Stich. Unsere Kartenfolgen müssen demzufolge immer mit der Sieben beginnen. Bei geschlossenen Kartenfolgen von der Sieben an, zum Beispiel Sieben, Acht, Neun, Zehn, bestehen keine Probleme. Es kommt uns hier nur auf die Lücken an, die sich in Ihren Kartenfolgen befinden. Betrachten wir uns einige dieser Lücken. Die abgebildeten Karten gehören Ihnen als Alleinspieler, die Leerkarten dem Gegenspieler.

Spielpraxis



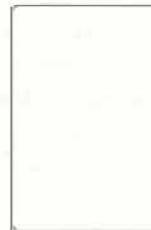
Hier haben Sie zwischen Sieben und Neun, Neun und Bube, Bube und König je eine Lücke von einer Karte. Wird die den Lücken entsprechende Karte vom Gegenspieler ausgespielt, so können Sie immer mit der direkt darunterliegenden ausweichen. Auf unser Beispiel bezogen heißt das: Wird die Acht ausgespielt, dann müssen Sie mit der Sieben darunterbleiben. Bei der Zehn geben Sie Ihre Neun zu. Kommt die Dame, bedienen Sie mit dem Buben, und schließlich können Sie dem As mit dem König ausweichen. Lücken von einer Karte, von der Acht an aufwärts, können für Ihr Spiel nicht gefährlich werden.



Der Alleinspieler beim Null



Bei diesem Beispiel haben Sie zwischen Acht und Bube eine Lücke von zwei Karten, die durch Ihre Sieben und Acht wieder ausgeglichen wird.



Die Lücke zwischen Neun und König beträgt drei Karten. Sie können jedoch mit Sieben, Acht, Neun dreimal ausweichen.

An diesen drei Beispielen ist zu erkennen, worauf es ankommt. Sind in Ihren Folgen Lücken von einer Karte, von zwei oder drei Karten, so können Sie mit jeweils einer, zwei oder drei Karten, die darunter liegen, immer ausweichen, und Ihr Spiel ist sicher.

Spielpraxis



Das hier eingezeichnete Ausrufezeichen soll Sie darauf hinweisen, daß an dieser Stelle Gefahr droht.

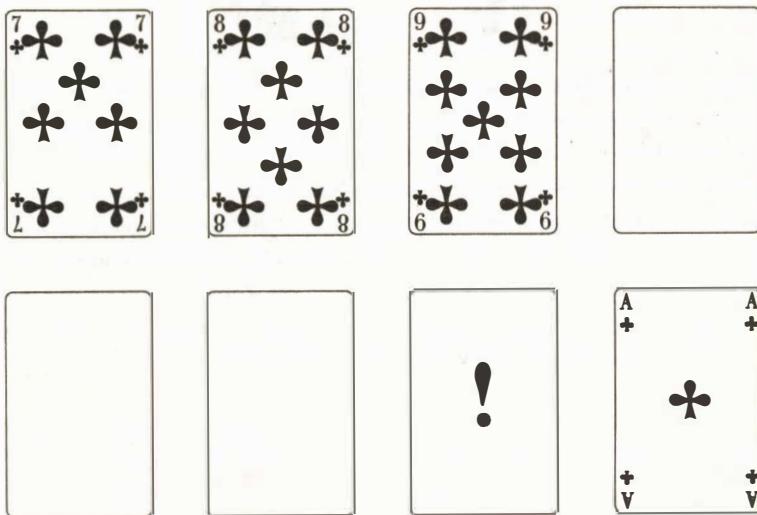
Die Lücke zwischen Bube und König ist, wie in den vorangegangenen Beispielen, sicher. Sie können der ausgespielten Dame mit Bube oder Zehn ausweichen. Zwischen Sieben und Zehn haben Sie allerdings eine Lücke von zwei Karten, aber nur eine Karte darunter, nämlich die Sieben. Sie können zwar auf die ausgespielte Acht mit der Sieben ausweichen; wird aber dann die Neun nachgespielt, so müssen Sie übernehmen und haben Ihr Spiel verloren.



Der Alleinspieler beim Null

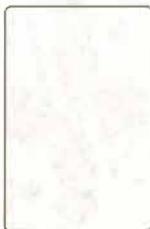


In diesem Fall beträgt die Lücke zwischen Acht und Dame drei Karten. Sie können aber mit Sieben und Acht nur zweimal ausweichen. Wird Ihnen dann die dritte Karte Ihrer Lücke vorgespielt, gleichgültig ob Neun, Zehn oder Bube, dann müssen Sie mit Dame, König oder As übernehmen.



Bei einer Lücke von vier Karten können Sie nur dreimal ausweichen und sind dann gezwungen, den vierten Stich mit dem As zu übernehmen. Wenn bei vier Karten einer Farbe das As dabei ist, dann ist das Spiel immer unsicher.

Spielpraxis

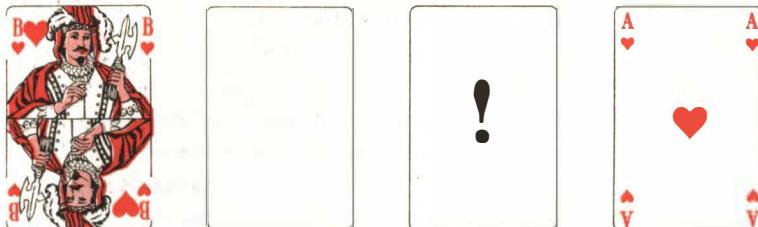


Auch in diesem Beispiel ist die Lücke zwischen Sieben und Neun sicher. Spielt Ihr Gegenspieler die Acht aus, können Sie mit der Sieben dарunterbleiben.

Die Lücke von zwei Karten zwischen Neun und Dame können Sie dагegen nicht überbrücken. Selbst wenn zunächst das As gespielt werden sollte, ändert sich nichts an der Situation, denn Sie können nur König oder Dame zugeben. Kommt dann die Zehn oder der Bube, so werden Sie zwar noch einmal mit der Neun ausweichen, aber den nächsten Stich müssen Sie auf jeden Fall übernehmen.



Die Gegenspieler beim Null



Nach dem Motto „Sieben, Neun, Unter (Bube) – geht keiner drunter“ ist Ihr Blatt bis dahin sicher. Zwischen Bube und As klafft aber wieder eine Lücke von zwei Karten, der Sie nicht mehr ausweichen können. Deshalb seien Sie vorsichtig in der Anwendung von Faustregeln.

Um Ihr Blatt für ein Nullspiel zu beurteilen, müssen Sie die Größe der Lücken in Ihren Kartenfolgen feststellen und mit Ihren vorhandenen Karten vergleichen. Ist die Anzahl Ihrer darunterliegenden Karten gleich oder größer als die der Gegenspieler, dann ist Ihr Spiel sicher. Sind Ihre Karten gegenüber den Lücken in der Minderzahl, dann ist Ihr Spiel zumindest fraglich. Es ist dabei nicht gesagt, daß Sie mit einem solchen Blatt unbedingt verlieren, denn in der Praxis sind die Karten nicht immer so einseitig verteilt, wie wir es in unseren Beispielen dargestellt haben.

Die Gegenspieler beim Nullspiel

Da bei den Nullspielen der Alleinspieler zur Annahme eines Stiches gezwungen werden soll, muß der Gegenspieler, der ausspielt, schon mit der ersten Karte seinem Partner den Weg zeigen. Spielen Sie deshalb, wenn es möglich ist, eine blanke Karte aus, ohne Rücksicht darauf, welchen Platz der Alleinspieler einnimmt. Die blanke Karte soll den Partner darauf hinweisen, dieser Farbe besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Welche Bedeutung das Ausspielen einer blanken Karte hat, ist aus dem folgenden Beispiel zu erkennen:

Kartenverteilung

	A	B	C
Kreuz	König	Sieben, Zehn, Dame	Acht, Neun, As
Pik	Sieben, Neun, Dame, As	Zehn	Acht, Bube, König
Herz	Dame	Sieben, Acht, Bube	Zehn, König, As
Karo	Zehn, Bube, Dame, König	Sieben, Neun, As	Acht

Skat: Kreuz-Bube, Herz-Neun.

B spielt Null und drückt Pik-Zehn und Karo-As.

Die Stiche

- | | |
|---------------------------------|---------------------------------|
| 1. Stich: A spielt Herz-Dame, | 4. Stich: C spielt Kreuz-Acht,* |
| B: Herz-Bube, | A: Pik-Dame, |
| C: Herz-As* | B: Kreuz-Sieben |
| 2. Stich: C spielt Herz-König,* | 5. Stich: C spielt Kreuz-Neun, |
| A: Kreuz-König, | A: Karo-König, |
| B: Herz-Neun | B muß übernehmen und |
| 3. Stich: C spielt Herz-Zehn,* | hat damit verloren. |
| A: Pik-As, | |
| B: Herz-Acht | |

Bemerkungen zum Spielverlauf

B hat nur eine schwache Farbe, Kreuz-Sieben, Zehn, Bube, Dame. Im ersten Stich spielt A von seinen blanken Karten die kleinere, Herz-Dame. C übernimmt und spielt weiter Herz, damit A eventuell abwerfen kann. Im zweiten Stich wirft A Kreuz-König ab, im dritten

Stich dann aber Pik-As. An diesem Pik-As erkennt C, daß A keine Kreuzkarten mehr hat und daß er somit B zur Übernahme eines Kreustisches zwingen kann.

Im vierten Stich kann B noch darunterbleiben, muß aber dann den fünften Stich übernehmen. Damit ist das Spiel beendet, und B bekommt 46 Minuspunkte angeschrieben.

Haben Sie keine blanke Karte zum Ausspielen, dann spielen Sie Mittelkarten Ihrer kurzen Farben. Die Luschen hält man sich noch in Reserve, um im weiteren Spielverlauf den Stichen ausweichen zu können. Der Partner in Vorhand muß seinem Mitspieler auf jeden Fall zeigen, welche Farbe bei ihm kurz ist.

War der Alleinspieler in Vorhand, dann spielt der Gegenspieler diese Farbe nicht gern nach. Hat der Mitspieler diese Farbe jedoch nicht, dann muß sein Partner die gleiche Farbe so oft ausspielen, wie der Alleinspieler bedienen muß. Der andere Mitspieler erhält dadurch Gelegenheit, sein Blatt von jenen Karten frei zu machen, die sonst Stiche machen könnten.

Die Farbe, die der Mitspieler als erste ausspielt, ist meist die, die sein Partner nachbringen soll. Wenn Ihr Partner also Pik anspielt, dann ist das sicher seine kurze Farbe. Sie müssen dann abwägen, ob es vorteilhaft ist, diese Farbe nachzubringen, oder ob Sie Ihrem Partner einen günstigeren Weg zeigen wollen.

Daß man stets die niedrigsten Karten behält, wenn man dem Alleinspieler einen Stich aufzwingen will, ist wohl selbstverständlich. Muß die Karte des Mitspielers übernommen werden, dann sollte das in Mittelhand die nächsthöhere sein, um die Möglichkeit offen zu lassen, daß der Alleinspieler in Hinterhand darübergehen muß. In Hinterhand wird mit der höchsten Karte der gespielten Farbe übernommen.

Kommt vom Alleinspieler in Vorhand eine Neun, so müssen Sie, wenn es Ihr Blatt gestattet, in Mittelhand darunterbleiben. In Mittelhand übernimmt man keine Karte des Alleinspielers ohne triftigen Grund. Die Neun könnte ja blank gewesen sein, und wenn Sie mit der Acht darunterbleiben können, so hat Hinterhand vielleicht die Sieben, und der Alleinspieler hat schon verloren.

Spielpraxis

Eine große Rolle kommt beim Null dem Abwerfen zu. Dem Alleinspieler sollte möglichst keine Gelegenheit zum Abwerfen gegeben werden. Er würde sich seiner unbequemen Karten entledigen und dadurch das Spiel gewinnen. Dagegen sollten alle Möglichkeiten von den Gegenspielern genutzt werden, um abzuwerfen.

Haben Sie die Sieben einer Farbe, dann dürfen Sie diese nicht eher spielen, bis Ihr Partner seine Karten dieser Farbe abgeworfen hat.
Betrachten wir uns hierzu ein Beispiel.

Kartenverteilung

	A	B	C
Kreuz	Zehn, Bube, Dame	Sieben, Acht, Neun	König, As
Pik	Sieben	Acht	Neun, Zehn, Bube, Dame, As
Herz	Zehn, Dame, König, As	Sieben, Neun, Bube	---
Karo	Acht, König	Sieben, Neun, As	Zehn, Bube, Dame

Skat: Pik-König, Herz-Acht.

B spielt Null ouvert, da C bis 33 gereizt hat. B drückt Pik-König und Karo-As.

Die Stiche

- | | |
|---|--|
| 1. Stich: A spielt Herz-As,*
B: Herz-Bube,
C: Pik-As | 3. Stich: A spielt Herz-Dame,*
B: Herz-Acht,
C: Pik-Bube |
| 2. Stich: A spielt Herz-König,*
B: Herz-Neun,
C: Pik-Dame | 4. Stich: A spielt Herz-Zehn,*
B: Herz-Sieben,
C: Pik-Zehn |

Die Gegenspieler beim Null

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 5. Stich: A spielt Kreuz-Dame, | 8. Stich: A spielt Kreuz-Zehn,* |
| B: Kreuz-Neun, | B: Kreuz-Sieben, |
| C: Kreuz-As* | C: Pik-Neun |
| 6. Stich: C spielt Kreuz-König,* | 9. Stich: A spielt Pik-Sieben, |
| A: Kreuz-Bube, | B: Pik-Acht,* |
| B: Kreuz-Acht | C: Karo-Dame |
| 7. Stich: C spielt Karo-Zehn, | |
| A: Karo-König,* | |
| B: Karo-Neun | |

Bemerkungen zum Spielverlauf

B hat nur eine schwache Stelle in seinem Blatt: Pik-Acht. A hat Pik-Sieben blank, und es scheint fast unmöglich, daß C alle fünf Pikkarten abwerfen kann. Da B die Karten bei Null ouvert sofort offen auflegen muß, ist die Spielführung wesentlich leichter als beim Null. A spielt zuerst viermal Herz, und C kann viermal Pik abwerfen. Nun muß A im fünften Stich C ans Spiel bringen. C spielt im sechsten Stich Kreuz nach und bringt im siebenten Stich A wieder in Vorhand. A spielt im achten Stich nochmals Kreuz, und C kann die letzte Pikkarte abwerfen. Im neunten Stich kann A endlich Pik-Sieben spielen, und B muß mit Pik-Acht übernehmen.

Bei diesem Beispiel kommt es wirklich auf jeden Stich an. Wird eine andere Karte ausgespielt, dann hat der Alleinspieler gewonnen. Wäre B bei diesem Null ouvert in Vorhand gewesen, dann hätte er nur die blanke Pik-Acht auszuspielen brauchen, und das Spiel wäre für ihn gewonnen gewesen.

So wichtig es ist, so schwierig ist es aber auch, beim Nullspiel den richtigen Mann immer in Vorhand zu bringen.

Wie oft ist es schon vorgekommen, daß der Mitspieler noch eine Karte hat, die der Alleinspieler übernehmen müßte, aber er kommt nicht zum Ausspielen.

Beim Null ouvert ist das durch die offen aufgelegten Karten des Alleinspielers leichter. Sie sehen, in welcher Farbe der Alleinspieler

einen Stich machen wird. Außerdem können Sie auf die Karten schließen, die Ihr Mitspieler erhalten hat. Der einzige Unsicherheitsfaktor beim Null ouvert ist der Skat.

Legt der Alleinspieler einen sicheren Null ouvert auf, dann ist auch bei bestem Gegenspiel kein Gewinn zu erzwingen. Hat er dagegen eine schwache Stelle in einer Farbe, dann müssen Sie genau überlegen, welche Karte auszuspielen ist, um nichts zu verderben. Sie müssen so spielen, daß der richtige Mann ans Spiel kommen kann und der Partner Möglichkeiten zum Abwerfen bekommt. Schließlich muß der Augenblick richtig gewählt werden, in dem die Karte vorgespielt wird, die der Alleinspieler übernehmen muß.

Abrechnung

Am Ende eines jeden Spiels wird anhand der Stiche oder Augen festgestellt, ob der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren hat. Das wird in Gewinn- oder Verlustpunkten ausgedrückt, und diese werden in einer Liste festgehalten.

Einer der Mitspieler wird das Anschreiben übernehmen. Sind Sie selbst der Schreiber, so müssen Sie eine Liste anlegen, die für jeden Mitspieler eine Spalte vorsieht. Über die erste Spalte tragen Sie den Namen des Spielers ein, der als erster die Karten gibt. In diese Liste werden grundsätzlich nur die Gewinn- oder Verlustpunkte des Alleinspielers eingetragen. Alle Teilnehmer an der Skatrunde sollen die Eintragungen kontrollieren. In den einzelnen Spalten werden die Gewinn- oder Verlustpunkte sofort dem alten Stand zugezählt oder davon abgezogen. In einer zusätzlichen Spalte wird zur Kontrolle der Spielwert notiert. Nach jeder gespielten Runde ist es vorteilhaft, einen durchgehenden Querstrich zu ziehen. Das ermöglicht eine bessere Übersicht über die Spiele, die in jeder Runde gespielt wurden. Man kann dabei auch leichter kontrollieren, welcher Spieler mit dem Geben an der Reihe ist.

Die Spielliste hat folgendes Aussehen:

Die Abrechnung

	A	B	C	D	
B gewinnt Kreuz mit Dreien,					
Spiel $4 \times 12 = 48$	—	+ 48	—	—	+ 48
A gewinnt Herz ohne Einen, Spiel 2, Schneider 3×10					
= 30	+ 30	—	—	—	+ 30
D verliert Herz mit Zweien,					
Spiel $3 \times 10 = 30$,					
verloren = 60	—	—	—	—	60 — 60
B gewinnt Karo mit Sechsen, Spiel 7,					
Schneider $8 \times 9 = 72$	—	+ 120	—	—	+ 72
C verliert Pik mit Zweien, Spiel 3,					
Hand $4 \times 11 = 44$	—	—	— 44	—	— 44
A gewinnt Pik mit Vieren, Spiel 5,					
Schneider 6, Schwarz					
$7 \times 11 = 77$	+ 107	—	—	—	+ 77
C gewinnt Null ouvert = 46	—	—	+ 2	—	+ 46
D gewinnt Grand mit Einem, Spiel 2					
$\times 24 = 48$	—	—	—	— 12	+ 48
Endstand	+ 107	+ 120	+ 2	— 12	

Sie brauchen natürlich nur die letzten fünf Spalten zu schreiben. Die links von der Tabelle aufgeführten Spiele sollen Ihnen nur das Verständnis für die Spielliste erleichtern. Bei Skatturnieren werden die Spitzen und Gewinnstufen jedoch in der Spielliste mitgeschrieben.

Spielpraxis

Die Endzahlen in dieser Liste stellen Plus- oder Minuspunkte dar, die durch Summierung aller Spielwerte jedes einzelnen Spielers entstanden sind. Sie sagen noch nichts über die Höhe des Gewinns oder Verlustes aus. Wieviel jeder gewonnen oder verloren hat, lässt sich erst durch eine Vergleichsrechnung feststellen. Viele Skatspieler drücken sich vor dieser Rechnung, weil sie diese für kompliziert und schwierig halten. Sie können diese Rechnung jedoch ohne weiteres ausführen. Kommen wir nun zu unserem Beispiel.

Im ersten Spiel unserer Liste gewinnt B, und ihm werden 48 Pluspunkte angeschrieben. Würde der Endstand der Liste mit + 48 für B und 0 für A, C und D abschließen, so müßte die vergleichende Rechnung so vor sich gehen:

A	B	C	D
Endstand 0	+ 48	0	0

A hat 48 Punkte weniger als B, B 48 mehr als A. Diese Punktdifferenz wird in die Spalte des Spielers A mit einem Minuszeichen und beim Spieler B mit einem Pluszeichen eingetragen.

A	B	C	D
Endstand 0	+ 48	0	0
-- 48	+ 48		

Danach müssen Sie die Spieler A und C miteinander vergleichen. Beide haben 0 Punkte. Es gibt zwischen ihren Punkten keinen Unterschied. In der Liste sieht das so aus:

A	B	C	D
Endstand 0	+ 48	0	0
-- 48	+ 48		
0	0		

Für den Vergleich zwischen A und D gilt das gleiche. Jetzt haben

Die Abrechnung

Sie den Spieler A mit B, C und D verglichen. Es fehlen noch die Vergleiche zwischen B und C, B und D und C und D.

	A	B	C	D
Endstand	0	+ 48	0	0
Differenz zwischen A und B	— 48	+ 48		
Differenz zwischen A und C		0		0
Differenz zwischen A und D		0		0
Differenz zwischen B und C		+ 48	— 48	
Differenz zwischen B und D		+ 48		— 48
Differenz zwischen C und D			0	0
Wenn Sie unter Berücksichtigung der Vorzeichen diese Vergleichs- zahlen zusammenziehen, dann erhalten Sie als Ergebnis:	— 48	+ 144	— 48	— 48

B beendet die Skatrunde mit 144 Pluspunkten, die drei anderen Mitspieler mit je 48 Minuspunkten.

Wir können uns also merken: Die Gewinn- oder Verlustpunkte jedes Spielers für alle in der Spielliste notierten Spiele erhalten wir, wenn wir den Endstand jedes Spielers mit dem jedes Mitspielers vergleichen und diese Differenzen unter Berücksichtigung der Vorzeichen summieren.

Der Endstand unserer Liste nach acht Spielen war:

	A	B	C	D
Endstand	+ 107	+ 120	+ 2	— 12
Differenz A und B	— 13	+ 13		
Differenz A und C	+ 105		— 105	
Differenz A und D	+ 119			— 119
Differenz B und C		+ 118	— 118	
Differenz B und D		+ 132		— 132
Differenz C und D			+ 14	— 14

Spielpraxis

A	B	C	D
+ 105	+ 13	- 105	- 119
	+ 118		- 132
+ 119	+ 132	- 118	- 14
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
+ 224	+ 263	- 223	- 265
- 13		+ 14	
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
+ 211	+ 263	- 209	- 265

Wie Sie sehen, werden die Zahlen mit dem selben Vorzeichen zusammengezählt. Hat ein Spieler Plus- und Minuszahlen, dann wird die kleinere von der größeren abgezogen. Das Ergebnis erhält das Vorzeichen der größeren Zahl. Nach unserer Abrechnung hat:

- A 211 Pluspunkte,
- B 263 Pluspunkte,
- C 209 Minuspunkte,
- D 265 Minuspunkte.

Wenn Sie richtig gerechnet haben, muß die Summe der Pluspunkte stets der Summe der Minuspunkte gleichen.

Wir wollen Ihnen noch eine zweite Rechenart zur Ermittlung der Spielergebnisse zeigen, die leider sehr wenig angewendet wird. Diese Methode schließt einen Fehler aus, der beim Vergleich aller Endsummen untereinander dem Schreiber öfter unterläuft. Bei vier Teilnehmern müssen Sie als Schreiber die Unterschiede von sechs Zahlenpaaren bilden. Wenn Sie dabei nicht methodisch vorgehen, können Sie leicht eine Paarung vergessen oder sich verrechnen und erhalten ein falsches Ergebnis.

Bei der zweiten Rechenart gehen wir von der Durchschnittspunktzahl des Endstandes aus und stellen fest, wer mit wieviel Punkten von diesem Durchschnitt abweicht.

Der Endstand einer Skatrunde zu viert sei:

A	B	C	D
+ 4	- 4	+ 8	+ 12

Die Abrechnung

Die Summe dieser vier Zahlen ist + 20.

Der Punktstand jedes Spielers wird mit der Teilnehmerzahl mal- genommen und davon diese Endsumme abgezogen.

	A	B	C	D
Endstand	+ 4	- 4	+ 8	+ 12
× Teilnehmer (4)	+ 16	- 16	+ 32	+ 48
-- Endsumme (+ 20)	- 20	- 20	- 20	- 20
Gewinn- oder Verlustpunkte	- 4	- 36	+ 12	+ 28

Der Endstand unserer vorhergehenden Spielliste war:

	A	B	C	D
	+ 107	+ 120	+ 2	- 12
× Teilnehmerzahl (4)	+ 428	+ 480	+ 8	- 48
- Endsumme (+ 217)	- 217	- 217	- 217	- 217
	+ 211	+ 263	- 209	- 265

$$\begin{array}{r} \text{Endsumme} \\ + 107 \\ + 120 \\ + 2 \\ \hline + 229 \\ - 12 \\ \hline + 217 \end{array}$$

Bei dieser Rechenart merken Sie sich die einfache Regel:

(Endzahlen × Teilnehmerzahl) — Endsumme = Gewinn- oder Ver- lustpunkte.

Wenn alle Teilnehmer an unserer Skatrunde vom ersten Spiel an dabei waren, wird Ihnen die Abrechnung keine Schwierigkeiten machen. Aber oft kommt es vor, daß eine Skatrunde zu dritt begonnen wird und im Laufe der Spiele erst der vierte Mann hinzukommt. Wie wird der

hinzugekommene Spieler mit dem richtigen Punktstand eingegliedert? Er hat noch kein Spiel mitgemacht, also noch nichts gewonnen und noch nichts verloren. Würde zum Zeitpunkt seines Eintritts in die Skatrunde auch abgerechnet, so müßte bei diesem Teilnehmer das Ergebnis gleich Null sein. Aus der Erklärung zur Abrechnungsmethode mit Hilfe der Endsumme können Sie entnehmen, daß das der Fall ist, wenn dem „Neuen“ der Durchschnitt der bis zu diesem Zeitpunkt notierten Spiele angeschrieben wird. Zum Beispiel:

	A	B	C
$\times 3 =$	+ 10	+ 20	- 3
— Endsumme	+ 30	+ 60	- 9
	- 27	- 27	- 27
	+ 3	+ 33	- 36

Die Endsumme ist + 27, bei drei Teilnehmern ist der Durchschnitt 9. Dem Hinzugekommenen werden also sofort + 9 angerechnet. Die Liste sieht dann so aus:

	A	B	C	D
$\times 4$	+ 10	+ 20	- 3	+ 9
— Endsumme	+ 40	+ 80	- 12	+ 36
	- 36	- 36	- 36	- 36
	+ 4	+ 44	- 48	0

Sie sehen die Forderung erfüllt, daß der eben in die Runde aufgenommene Spieler nichts gewinnt und nichts verliert. Für die drei Spieler jedoch, die die Skatrunde begonnen haben, verändert sich das Ergebnis. Wäre der vierte Mann nicht hinzugekommen, so hätte jeder ein Viertel weniger gewonnen oder verloren. Der während einer Skatrunde hinzukommende Spieler wird durch diese Methode ohne Gewinn und Verlust in die Runde eingereiht. Für die bisherigen Teilnehmer verändert sich das Ergebnis so, als ob sie schon von Anfang

Kontra dem Kontra

an zu viert gespielt hätten. Für welche Art der Rechnung Sie sich entscheiden, bleibt Ihrem Urteil überlassen. Wir wünschen jeder Skatrunde immer einen gewissenhaften Schreiber und guten Rechner.

Da das Skatspielen ohne Geldeinsatz, also lediglich um Gewinn- oder Verlustpunkte, dazu führen würde, daß manche Spiele leichtsinnig ausgereizt werden, sieht die Skatordnung die Umrechnung der Gewinn- oder Verlustpunkte in $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ oder 1 Pfennig für den Wertpunkt vor. Dieser Spieleinsatz soll einen Anreiz geben, nur dann ein Spiel zu wagen, wenn die Aussicht besteht, es auch zu gewinnen. In Skatturnieren wird nur um einen Viertelpfennig gespielt. Mit Zustimmung aller Teilnehmer am Tisch darf um einen halben Pfennig gespielt werden. Andere Werte sind weder nach unten noch nach oben erlaubt. Dem Spieler, der den niedrigsten Einsatz wünscht, ist Rechnung zu tragen. Im allgemeinen sollte der Wertpunkt mit $\frac{1}{10}$ Pfennig abgerechnet werden. In unserem Beispiel hätte der

Spieler A mit 211 Pluspunkten = 21 Pfennig gewonnen,

Spieler B mit 263 Pluspunkten = 26 Pfennig gewonnen,

Spieler C mit 209 Minuspunkten = 21 Pfennig verloren,

Spieler D mit 265 Minuspunkten = 26 Pfennig verloren.

Auf welchen Spieleinsatz sich die Teilnehmer an der Skatrunde auch geeinigt haben, immer wird jeder versuchen, möglichst viele Pluspunkte zu erreichen und den Mitspielern recht viele Verlustpunkte beizubringen. Wenn es auf faire, sportliche Weise geschieht, so entspricht dies dem Charakter des Spiels. Wenn es aber durch Abarten, die der Skatordnung widersprechen, erreicht werden soll, so ist es von allen ernsthaften Skatspielern abzulehnen.

Kontra dem Kontra

Die Abarten, die nicht in der Skatordnung enthalten sind und oft noch regional verschieden gespielt werden, haben nichts mit einem fairen und sportlichen Skatspiel zu tun. Dies trifft besonders auf Kontra und Rekontra zu, das oft als „Skat mit Spritze“ bezeichnet wird.

Bei dieser Abart will die Gegenpartei, nachdem der Alleinspieler sein Spiel angesagt hat, durch das Bieten des „Kontra“ den Spielwert verdoppeln. Das wird einer der Gegenspieler dann tun, wenn eine gute Gewinnchance für seine Partei besteht. Glaubt der Alleinspieler jedoch, daß er sein Spiel trotzdem gewinnen wird, so gibt er „Rekontra“. Dies verdoppelt wiederum den Spielwert, der nun schon das Vierfache des normalen Wertes erreicht hat. Eine nochmalige Verdoppelung durch das „Supra“ der Gegenspieler läßt nun gar den ursprünglichen Spielwert auf das Achtfache emporschnellen. Es gibt Skatspieler, die allen Ernstes behaupten, diese prickelnde Atmosphäre des Skats mit Spritze sei das Pfeffer und Salz des Skatspiels. Wir wollen uns deshalb etwas näher mit diesem sogenannten Pfeffer und Salz beschäftigen. Durch das Kontra der Gegenpartei wird die Kartenverteilung in gewisser Weise verraten und die Spielführung der Gegenpartei in ganz andere Bahnen gelenkt. In der Praxis nämlich kommt das Kontra von dem Gegenspieler, der verhältnismäßig viele Trümpfe gegen den Alleinspieler hat. Bei den Farbspielen sind das etwa vier Trümpfe und mehr. Durch dieses Kontra wird der zweite Mitspieler seine hohen Zählaugen nicht dem Alleinspieler anbieten, sondern er wird versuchen, diese in die Trumpfstiche seines Partners zu wimmeln. Der Alleinspieler, der das Wagnis des Spiels auf sich genommen hat, ist dadurch in viel größerer Gefahr, sein Spiel zu verlieren, als unter normalen Bedingungen, und wird außerdem noch bestraft, da ja der Spielwert verdoppelt wird. In den meisten Fällen wird der Alleinspieler sein Spiel verlieren, weil seine Gegner eine dem Kontra angepaßte veränderte Spielführung praktizieren. Das führt zwangsläufig dazu, daß nur sichere Spiele ausgereizt werden.

Die größte Gefahr beim Spielen mit Kontra liegt darin, daß es dem unfairen Spiel, auch dem Falschspiel, Tür und Tor öffnet und die Möglichkeit schafft, aus dem Spiel einen Gelderwerb zu machen. Es ist zwar nicht sicher, ob das der Anlaß für die Einführung des Kontra gewesen ist, in einzelnen Fällen jedoch wird es auch heute noch zu diesem Zweck mißbraucht.

Das Spielen mit Kontra leistet auch den sogenannten Maurern Vorschub.

Der Maurer bleibt beim Reizen unter dem Wert seines Blattes, um dem Alleinspieler durch ein Kontra hohe Verlustpunkte beizubringen. Im ordnungsgemäßen Skat, also ohne Kontra, ist das Mauern sinnlos, denn der betreffende Spieler schadet nur sich selbst.

Die Vervielfachung des Spielwertes ebnnet den Weg zur Ausartung in ein Hasardspiel und sollte schon aus diesem Grund abgelehnt werden. Kontra und Re erhitzen meist auch die allgemeine Skatatmosphäre in unliebsamer Weise.

Nicht selten wird der Skat mit Spritze zusätzlich noch mit Bockrunden gespielt. Diese Bockrunden ziehen automatisch eine nochmähige Spielwertverdoppelung nach sich. Dadurch erreicht zum Beispiel ein Supraspiel in der Bockrunde das Sechzehnfache des Spielwertes. Auf diese Weise kann ein Spieler vollkommen aus seiner bisherigen Punktwertung herausgerissen werden. Der Betreffende wird dann oft den Verlust eines einzigen hohen Spiels während der gesamten Spiel-dauer nicht mehr aufholen können. Will er nun gar versuchen, durch möglichst viele Spiele wieder Pluspunkte zu sammeln, so tritt meist das Gegenteil ein. Die Gegner lassen ihm die Spiele sehr billig und verpassen ihm bei allen möglichen Gelegenheiten wieder ein Kontra.

Pfeffer und Salz? Wir sind sicher, Sie werden sich unserer Meinung anschließen, daß diese Abarten völlig der Auffassung vom sportlichen Skat widersprechen. Wenn sich ein Spieler aufgrund seines Blattes, infolge des Reizens seiner Mitspieler und der Spielansage sowie in Auswertung der ersten Stiche ein ganz bestimmtes Bild von der Kartenverteilung macht, so sind das Ergebnisse logischen Denkens. Erhält er aber durch das Kontra Hinweise über die Verteilung der Trümpfe, so hat das nichts mehr mit Logik zu tun.

Da beim Skat mit Kontra die erste Verdoppelung nur von den Gegen-spielern kommen kann, wird dadurch das Prinzip der Gleichberechtigung der Parteien verletzt. Letzten Endes zielt ja das Kontra auf eine Verdoppelung des verlorenen Spiels ab. Gerechterweise müßte dann der Alleinspieler das Recht erhalten, auch ohne das Kontra seiner Gegner das Spiel zu verdoppeln und Re zu geben, wenn er bei Spielbeginn seinen sicheren Gewinn voraussieht.

Am Beispiel des Kontra beim Nullspiel soll die weitere Unsinnigkeit dieser Abart erhärtet werden. Da es sich in Spielerkreisen, die noch mit Kontra und Re spielen, eingebürgert hat, bei Null grundsätzlich Kontra zu geben, sagen „gewitzte“ Spieler einen sicheren Null ouvert nur als Null an, wenn es der Reizwert erlaubt. Sie erwarten gelassen das Kontra ihrer Gegner und sagen dann auch prompt Re. Mit überlegener Miene zeigen sie nun ihr sicheres Nullspiel vor.

Der Spielwert für Null ouvert wäre 46 gewesen. Durch ihre Manipulation aber haben sie $23 \times 4 = 92$ Punkte erhalten. Hat das noch etwas mit Skat zu tun?

Manche Kontraanhänger meinen, beim Null dürfe nur Kontra geben werden, aber kein Re. Man muß aber dem Alleinspieler zugestehen, die Verdoppelung zurückzugeben. Er verzichtet ja auch auf 23 Punkte, wenn kein Kontra kommt. Hat zum Beispiel der Alleinspieler ein gutes, aber kein ganz sicheres Nullspiel (sagen wir, er hat von einer oder zwei Farben die blanke Acht oder die Acht und die Neun) – welcher Gegenspieler will ihm das Wagnis des Re verbieten?

Wir sagten schon über die Bockrunden, daß diese den Spielwert ebenfalls verdoppeln. Halten Sie es für richtig, daß nur diejenigen Spieler in den Genuß einer Verdoppelung kommen, die zufälligerweise gerade während der Bockrunden ihre Spiele machen? Da bekanntlich die meisten Spiele gewonnen werden, ist es ein völlig ungerechtfertigter Vorteil für die Gewinner in der Bockrunde. Halten Sie es nicht auch für bedenklich, wenn der Spieler, der durch einen Grand Hand die Bockrunde eröffnet, auch noch seinen an sich schon hohen Spielwert verdoppelt bekommt?

Folgendes Beispiel spricht deutlich gegen diese Abarten: Ein Spieler wagt ein Handspiel ohne Spitzen. Er muß ziemlich hoch reizen, um das Spiel zu bekommen. Ein Mitspieler stellt anhand seiner Karten und am Reizen der beiden anderen fest, daß der Kreuz-Bube im Skat liegen muß. Dadurch wird es für den Alleinspieler natürlich ein überreiztes und damit verlorenes Spiel. Aufgrund dieser Erkenntnis gibt dieser Spieler dem Alleinspieler Kontra. Wenn auch noch eine Bockrunde an der Reihe ist und fälschlicherweise verlorene Handspiele doppelt an-

gerechnet werden (eine weitere Abart), wird der Alleinspieler durch dieses unglückliche Spiel enorm zurückgeworfen. Vielleicht sind mit einem Schlag alle seine bisherigen Pluspunkte verloren.

Noch bedenklicher wird es, wenn der Alleinspieler bei einem sehr guten Spiel in der Aufregung nur eine Karte drückt. Die Gegner, die dies bemerken, sagen natürlich sofort Kontra. Wenn der Spieler seinen Fehler nicht bemerkt und Re gibt, verdoppeln seine Gegner noch einmal mit Supra. Daraufhin machen sie ihn auf seinen Fehler aufmerksam. Der Betroffene wird sich ärgern und seine unfairen Gegner verwünschen. Schon manche Skatrunde ist auf diese oder ähnliche Weise in die Brüche gegangen.

Eine weitere alteingesessene Abart ist die Berechnung des Grands mit einem Grundwert von 20 anstatt 24 Punkten. Der Grand soll seinem Namen nach das große Spiel des Skats sein. Bei einem Grundwert von 20 erreicht er aber in seinem niedrigsten Fall nur einen Wert von 40 Punkten und kann von jedem Null ouvert abgereizt werden. Die Konstellation Grand – Null ouvert kommt nämlich gar nicht so selten vor. Das große Spiel, der Grand, müßte sich dem Null ouvert beugen. Das liegt aber nicht im Sinne des Skatspiels. Durch die Festsetzung des Grundwertes auf 24 zählt jedoch der einfache Grand (Grand mit Einem oder ohne Einen) 48 Punkte und kann von einem Null ouvert nicht überboten werden. Wahrscheinlich liegt das starre Festhalten vieler Skatspieler am falschen Grundwert an der einfach zu errechnenden Reizhöhe des Grands in der Folge 40, 60, 80, 100 usw. Die Umstellung auf den Grundwert 24 sollte aber trotzdem möglichst bald überall vorgenommen werden.

Allen Skatspielern möchten wir dringend ans Herz legen, genau die Festlegungen der Skatordnung zu beachten. Bei allen offiziellen Skatturnieren wird nur nach der Skatordnung gespielt. Es erfordert sonst unnötig viel Kopfzerbrechen, wenn daheim der Grand mit Grundwert 20 gereizt wird, und beim Skatturnier der Skatfreund sich auf den Grundwert von 24 umstellen muß.

Es ist auch unzumutbar für die Teilnehmer an einem Skatturnier, wenn sich ein Spieler erst im Kartengeben drei – Skat – vier – drei

üben muß, weil er gewohnt ist, sonst fünf – Skat – fünf zu geben. Dieselben Schwierigkeiten können Ihnen auch bei der üblichen Ferien-skatrunde begegnen. Durch die noch gebräuchlichen Abarten kann es hier vor der ersten Runde vorkommen, daß sich die Skatspieler erst einmal mühsam einigen müssen, ob sie mit Spritze, also Kontra und Re, spielen wollen, ob Grand 20 oder 24 zählt, ob verlorene Hand-spiele bestraft werden sollen usw. Das alles fällt automatisch fort, wenn Sie Ihre Skatfreunde von der Notwendigkeit zur Einhaltung der Skatordnung überzeugen.

Eine Umstellung auf die Skatordnung zahlt sich immer aus, denn nach einer gewissen Zeit der Gewöhnung werden die betreffenden Skat-freunde selbst feststellen, daß es sinnvoller ist, ohne Abarten einen Skat zu spielen. Wo auch immer Sie spielen, Sie sollten nur nach den Regeln der Skatordnung spielen, und alle Reibereien und Streitigkeiten fallen von vornherein weg.

Achten Sie bitte auf folgende Abarten, die häufig zu finden sind:

Falsch: Das Geben: fünf Karten, zwei Karten in den Skat, fünf Karten.

Richtig: Gegeben werden: drei Karten, zwei Karten in den Skat, vier und zum Schluß nochmals drei Karten.

Falsch: Bei verlorenen Handspielen Verdoppelung des Spielwertes.

Richtig: Handspiele werden nicht bestraft. Der Spielwert wird bei verlorenen Handspielen nicht verdoppelt.

Falsch: Beim Grand den Grundwert mit 20 zu benennen.

Richtig: Grundwert 24.

Falsch: Bei Nullspielen: Ablehnung des Null Hand, denn das sei ein Null ouvert.

Richtig: Es gibt Null Hand mit dem Spielwert 35. Ein Null Hand ist eben kein Null ouvert. Es ist ein gutes Nullspiel, das aber kleine Schwächen aufweist, die voraussichtlich durch den Skat nicht beseitigt werden können und über die der Spieler besser hinwegkommt, wenn sein Blatt nicht offen auf dem Tisch liegt.

Das Skatgericht antwortet

Falsch: Bei Nullspielen: Buben als Trumpf, unveränderte Reihenfolge.

Richtig: Der Bube ist kein Trumpf, er zählt als Farbkarte. Die Karten erhalten eine andere Reihenfolge in ihrem Rang, nämlich Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.

Falsch: Das Spielen von Revolution mit einem Spielwert 92 (Null ouvert Hand mit der Möglichkeit des Kartenaustausches für die Gegenspieler).

Richtig: Dieses Spiel gibt es nicht in der Skatordnung. Es gibt bei keinem Spiel die Möglichkeit des Kartenaustausches.

Falsch: Bei allseitigem Passen wird ein sogenannter Ramsch gespielt.

Richtig: Passen alle drei Spieler, dann wird nicht gespielt, und der nächste Kartengeber gibt ein neues Spiel.

Falsch: Spiel mit Kontra, Re, Supra und Bockrunden.

Richtig: Alle Verdoppelungen dieser Art sind unzulässig.

Entscheidungen des Skatgerichts

Vergebene Spiele sind ungültig

Anfrage aus Wandlitzsee: Vorhand sagt einen unverlierbaren Grand an. Nach dem Ausspielen wird festgestellt, daß die Gegenspieler neun und elf Karten in der Hand haben. Der Alleinspieler protestiert gegen die Ungültigkeitserklärung des Spiels, da er zehn Karten in der Hand habe und das Spiel durch das Ausspielen eröffnet sei.

Entscheidung: Das Spiel war vergeben und deshalb ungültig. Nach der Skatordnung ist jeder Spieler verpflichtet, nach beendetem Geben die Zahl seiner empfangenen Karten zu überprüfen. Stellt sich dabei heraus, daß die Karten nicht richtig verteilt waren, so muß noch einmal gegeben werden.

Wird die gleiche Feststellung durch Unachtsamkeit der Spieler erst nach Spielbeginn oder am Ende des Spiels gemacht, so ist das Spiel ungültig. Der Geber gibt noch einmal.

Gegenspieler bediente doppelt

Anfrage aus Holzhausen bei Leipzig: Ich spielte ein Kreuzspiel ohne vier Spalten. Bei dem letzten Stich stellte sich heraus, daß einer meiner Gegenspieler keine Karte mehr hatte. Die Prüfung der Stiche ergab, daß dieser Spieler bei einem Stich zwei Karten zugegeben hatte. Man sagte mir, durch dies Versehen wäre das Spiel ungültig. Das halte ich nicht für richtig und bitte um Ihr Urteil.

Entscheidung: Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung: Hat jemand trotz regelrechter Kartenverteilung im Laufe des Spiels zuviel oder zuwenig Blätter, dann gilt auf jeden Fall das Spiel für die Partei mit der richtigen Zahl der Blätter als einfach gewonnen, unbeschadet des etwaigen Anspruchs auf eine höhere Gewinnstufe, wenn diese bereits erreicht war oder nachgewiesen werden kann, daß sie bei regelrechtem Spiel sicher erreicht worden wäre. Im vorliegenden Fall war die Kartenverteilung richtig; die unrichtige Kartenzahl entstand durch falsches, nämlich doppeltes Zugeben. Vergleichen Sie bitte den Punkt 19 der Skatordnung. Er regelt den Fall der ungleichen Kartenzahl trotz richtiger Kartenverteilung.

Eine verlorene Karte findet sich wieder

Anfrage aus Dessau: Bei einem Grand spielt der Alleinspieler in Vorhand den Pik-Buben aus, den Mittelhand mit dem Kreuz-Buben übernimmt. Beim zweiten Stich sticht der Alleinspieler das von Mittelhand ausgespielte Karo-As. Die nächsten vier Stiche macht der Spieler auf Pik-As, Zehn, König und Dame, den siebenten Stich auf Herz-As. Den achten Stich (Herz-König, Zehn und Dame) erhalten die Gegenspieler. Als Mittelhand Kreuz-As zum neunten Stich ausspielt, wird festgestellt, daß der Alleinspieler nur noch den Karo-Buben hat und ihm daher eine Karte fehlt. Es handelt sich um eine Pik-Lusche, die dem Spieler unter den Tisch gefallen ist. Die Gegenspieler wollen das Spiel für den Alleinspieler als verloren erklären.

Entscheidung: Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung: Die Skatordnung besagt zwar, daß die Partei das Spiel verliert, die im Verlaufe des Spiels trotz regelrechter Kartenverteilung eine Karte zu wenig hat, fügt aber gleichzeitig eine Einschränkung hinzu. Das Spiel wird nicht verloren, wenn eine verloren gewesene Karte bis zum Zeitpunkt ihrer Auffindung im Spiel nicht in Frage kam und das Spiel trotzdem regelrecht verlief. Das traf im vorliegenden Fall für die Pik-Lusche zu. Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Gegenspieler gewinnen trotz Bedienungsfehlers

Anfrage aus Bleyerheide (Niederlande): Der Spieler erhielt das Spiel bei 46 und spielte Pik ohne Dreien aus der Hand. Die Gegner hatten bereits einen Stich, als einer von ihnen einen Bedienungsfehler machte. Im Skat lag der Pik-Bube. Der Alleinspieler verlangte Bezahlung des Spiels unter Hinweis auf den Verstoß der Gegenspieler gegen die Skatordnung. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung: Der Alleinspieler hat das Spiel mit 55 Minuspunkten verloren.

Begründung: Der Pik-Bube im Skat verringert den Spielwert des Pikspiels. Es konnte nur gewonnen werden, wenn die Gegner Schwarz blieben (Pik ohne Einen, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, Schwarz 5). Mit dem ersten Stich der Gegenspieler war das Spiel daher für den Alleinspieler bereits verloren, so daß der Verstoß der Gegenspieler gegen die Skatordnung am Spielergebnis nichts mehr änderte.

Drei Karten im Skat

Anfrage aus Freital: Hinterhand nimmt den Skat auf, legt wieder ab und sagt Grand an. Als Vorhand ausspielte, erklärte der Alleinspieler, er habe versehentlich drei Karten in den Skat gelegt. Vorhand und Mittelhand erklärten sofort das Spiel für den Alleinspieler als ver-

loren, der ihnen wiederum vorwarf, Vorhand hätte zu schnell ausge- spielt. Wie ist die Rechtslage?

Entscheidung: Der Alleinspieler hat seinen Grand in der Stufe Spiel einfach verloren.

Begründung: Nach der Spieltaufe war der Alleinspieler nach der Skatordnung nicht mehr berechtigt, den Skat zu verändern, und spielte daher nur mit neun Karten.

Spiel mit fünf Spitzen

Anfrage aus Syhra: Der Spieler gewann ein Farbspiel mit fünf Spitzen und forderte sechsmal den Grundwert des gereizten Spiels. Ein Mitspieler erklärte, bei Spielen mit Spitzen könnten nur bis vier Spitzen berechnet werden, während es bei Spielen ohne Spitzen in der Berech- nung keine Grenzen geben würde.

Da auch andere Skatfreunde diese Auffassung vertraten, bitte ich um Klärung dieses Falles.

Entscheidung: Der Spieler erhält sechsmal den Grundwert des ge- wonnenen Spiels, da er mit Fünfen, Spiel 6 gewann. Auch beim Spie- len mit Spitzen gibt es keinerlei Beschränkungen.

Null aus der Hand

Anfrage aus Schwerin: In einer Skatrunde wurde bezweifelt, daß Null aus der Hand ein normales Spiel sei, das mit 35 gereizt werden könne. Was sagt das Skatgericht?

Entscheidung: Die Nullspiele sind nachträglich in das System der übrigen Spiele eingeordnet worden, und zwar mit unveränderlichen Spielwerten jeweils zwischen den Farbspielen Pik und Kreuz: Null mit 23 zwischen 22 und 24, Null Hand mit 35 zwischen 33 und 36, Null ouvert mit 46 zwischen 44 und 48, Null ouvert aus der Hand mit 59 zwischen 55 und 60.

Null Hand wird offen gespielt

Anfrage aus Dresden: Mittelhand erhält das Spiel bei 50, legt die Karten offen auf den Tisch und sagt Null Hand an. Das Spiel erweist sich als ein einwandfreies Null ouvert aus der Hand. Trotzdem verlangen die Gegenspieler Bezahlung mit dem Hinweis, der Spieler habe nur Null Hand angesagt und sich daher überreizt.

Entscheidung: Mittelhand hat einen Null ouvert aus der Hand gewonnen. Die Begründung der Gegenspieler ist fadenscheinig und hat mit sportlichem Skatspiel nichts zu tun. Durch das sofortige Auflegen der Karten war für jeden Mitspieler ersichtlich, daß Mittelhand das angesagte Null-Hand-Spiel auch offen spielen wollte. Da außerdem Mittelhand bis 50 gereizt hatte, mußte jedem regelkundigen Skatspieler klar sein, daß nur Null ouvert aus der Hand (59) gespielt werden konnte. Die Gegenspieler müssen außerdem in jedem Falle Spielansagen als ungültig zurückweisen, die offensichtlich nicht dem gebotenen Reizwert entsprechen.

Ansage eines Handspiels nach Skataufnahme

Anfrage aus Mölkau: Gilt ein Grand als verloren, wenn der Alleinspieler nach Einsehen des Skats das Spiel als Grand Hand tauft?

Entscheidung: Nach Einsicht in den Skat kann der Alleinspieler nie mals ein Handspiel ansagen. Die Gegenspieler müssen daher die Ansage Grand Hand als unzulässig zurückweisen und verlangen, daß ein gültiges Spiel mit Skataufnahme angesagt wird. Zum Verlust des Spiels führt die unzutreffende Ansage jedoch nicht. Völlig anders liegt der Fall, wenn der Alleinspieler zunächst Grand Hand ansagt und dann erst den Skat aufnimmt. Mit diesem unberechtigten Einsehen des Skats ist das Spiel für den Alleinspieler sofort verloren.

Offene Farbhandspiele

Anfrage aus Reinsdorf: Das neue „Offen“-Spielen hat zu Meinungsverschiedenheiten geführt. Manche Skatspieler glauben, jedes Farbhandspiel könne offen gespielt werden, wenn der Spieler 61 Augen erhalten würde. Andere behaupten, jedes offene Farbhandspiel müsse Schwarz gespielt werden.

Entscheidung: Offene Farbhandspiele sind gar nicht neu; sie wurden 1937 als weitere Verfeinerung des Skatspiels auf dem 14. Deutschen Skatkongreß eingeführt. Man argumentierte damals, daß mit der gleichen Berechtigung wie bei Grand- und Nullspielen auch ein Farbhandspiel offen gespielt werden könne. Offene Farbhandspiele kommen allerdings deshalb selten vor, weil für sie die gleichen Bestimmungen wie für Grand ouvert gelten: Der Spieler darf keinen Stich abgeben. Aus diesem Grunde wird auch automatisch die Gewinnstufe Schwarz angesagt mit berechnet.

„Selbstreizung“ überflüssig

Anfrage aus Zittau: Mittelhand und Hinterhand passen. Vorhand nimmt den Skat auf, ohne 18 zu sagen, und meldet Grand. Hinterhand will das Spiel für ungültig erklären. Ist das richtig, oder muß der Alleinspieler das Spiel bezahlen?

Entscheidung: Der ungereizte Spieler gibt durch Aufnahme des Skats zu erkennen, daß er das Spiel machen will. Eine Ansage mit 18 ist daher überflüssig. Die Durchführung eines Spiels ist der Normalfall, der von der ungereizten Vorhand nicht besonders anzusagen ist. Nur wenn der Vorhandspieler ebenfalls passen will, muß das von ihm gesagt werden. Im geschilderten Falle war also Vorhand im Recht. Der angesagte Grand ist mithin gültig.

Spielerhöhung vor dem Ausspielen

Anfrage aus Dresden: Der Spieler hat bis 22 gereizt und sagt ein Karospiel an. Bevor ausgespielt wird, entdeckt der Spieler, daß er sich überreizt hat und seine Gegner Schneider spielen muß. Da er das nicht schaffen kann, will er sein Spiel auf Null erhöhen. Ist das möglich? Entscheidung: Der Spieler kann das bis 22 gereizte und bereits angesagte Karospiel nicht mehr auf Null (23) umtaufen.

Begründung: Die Skatordnung besagt, daß vor dem Ausspielen statt des angesagten Spiels ein im Punktwert höheres Spiel gewählt werden darf, auf keinen Fall aber ein im Punktwert niedrigeres. Nun beträgt aber der Punktwert eines bis 22 gereizten und angesagten Karospiels bereits 27, so daß eine Rückstufung auf Null (23) nicht erfolgen kann. Der Spieler muß also sein angesagtes Karospiel durchführen, kann sich aber gleich mit 54 Minuspunkten strecken. Vergleichen Sie hierzu bitte die Punkte 10 und 20 der Altenburger Skatordnung.

Reizen nur nach Spielwerten

Anfrage aus Markersbach: Ich hatte Null ouvert aus der Hand, reizte wie üblich bis 59 und paßte dann. Ich nahm an, der andere hätte Grand aus der Hand. Er hatte aber Kreuz mit vier Buben und meinte, er könne daher bis 60 halten. Ich protestierte und erklärte, über Null ouvert aus der Hand gehe nur noch Grand aus der Hand. Was ist richtig?

Entscheidung: Im Skatspiel wird grundsätzlich nach Spielwerten gereizt. In dem geschilderten Falle war daher der Alleinspieler, der das Spiel auf 59 bekommen hatte, durchaus in der Lage, ein Kreuzspiel mit vier Buben (Spiel $5 \times 12 = 60$) anzusagen. Die Meinung, daß über Null ouvert aus der Hand nur noch Grand aus der Hand gehen könne, ist durch nichts begründet. Der Alleinspieler ist lediglich verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das der Zahl seiner Spalten und dem von ihm gehaltenen Reizwert entspricht.

Ein gewonnenes Spiel bleibt immer gewonnen

Anfrage aus Herrnburg: Spieler A hatte einen sicheren Grand mit Dreien. Beim vorletzten Stich verwirft sich der Alleinspieler. Das Spiel wurde abgebrochen. Dabei stellte sich heraus, daß der Spieler A auch ohne die sechs Karten der beiden letzten Stiche mehr als 91 Augen erhalten hatte.

Wer hat nun dieses Spiel gewonnen?

Entscheidung: Der Spieler A hat sein Spiel gewonnen; seine Gegner blieben Schneider.

Begründung: Ein bereits gewonnenes Spiel kann durch einen späteren Fehler nicht mehr verloren werden. Falsches Bedienen bedeutet also nicht in jedem Falle Spielverlust für die Partei, die den Fehler begangen hat, sondern beendet nur das Spiel für die schuldige Partei mit den bis zum Fehler eingebrachten Stichen. Spielverlust für den Spieler A wäre nur eingetreten, wenn er bis zu diesem Zeitpunkt weniger als 61 Augen gehabt hätte.

Gewinnstufen bei Skataufnahme

Anfrage: Vorhand erhält das Spiel bei 23. Nach Aufnahme des Skats entsteht ein Grand mit drei Spitzen, den der Spieler mit Schwarz ansagt. Nach dem Spiel verlangt der Spieler folgende Bezahlung: Grand mit Dreien, Spiel 4, Schneider 5, Schwarz 7, Schwarz angesagt 8. Die beiden Mitspieler wollen die Ansage jedoch nicht anerkennen.

Entscheidung: Das Spiel ist ohne angesagte Gewinnstufen zu berechnen. Der Alleinspieler gewann einen Grand mit Dreien, Spiel 4, Schneider 5, Schwarz 6, damit $6 \times 24 = 144$ Pluspunkte.

Begründung: Die Ansage von Schneider und Schwarz kann nur bei Handspielen erfolgen. Bei Spielen mit Skataufnahme gibt es nur drei Gewinnstufen: Spiel einfach, Schneider und Schwarz. Jede dieser Gewinnstufen zählt nur einen Fall, und Schwarz kann nicht automatisch mit zwei Gewinnstufen berechnet werden.

Die angesagte Gewinnstufe wird nicht erreicht

Anfrage aus Dahlen: Vorhand hat drei Buben und sagt Grand Hand mit Schneider an. Der vierte Bube lag im Skat. Mittelhand und Hinterhand erhalten zusammen 31 Augen. Wer hat das Spiel gewonnen? Wie ist es zu berechnen?

Entscheidung: Vorhand hat das Spiel verloren, da die Verpflichtung zum angesagten Schneider nicht eingehalten wurde. Zu berechnen ist Grand mit Vieren, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8.

Vorhand sind demnach $8 \times 24 = 192$ Verlustpunkte anzuschreiben.

Begründung: Bei Handspielen kann der Spieler als zusätzliche Gewinnstufen Schneider und Schwarz ansagen. Er meldet damit die zu erreichende Gewinnstufe vorher an. Erreicht er diese nicht, gilt das Spiel für ihn mindestens in der gemeldeten Gewinnstufe als verloren.

Kein Kartentausch bei Grand ouvert

Anfrage aus Dessau: Mittelhand sagt Grand ouvert an und hat außer den drei obersten Buben noch Kreuz-As, Zehn, König, Dame, Sieben und in Karo As und Zehn. Die beiden Gegenspieler halten sich für berechtigt, den Skat aufzunehmen und ihre Karten auszutauschen, so daß Mittelhand das Spiel auf jeden Fall verlieren muß.

Entscheidung: Bei einem Grand ouvert muß der Skat, wie bei jedem Handspiel, unberührt liegenbleiben. Die Gegenspieler sind auch nicht berechtigt, ihre Karten auszutauschen. Mittelhand verliert nur dann das Spiel, wenn von Haus aus Vorhand Kreuz ausspielen kann und die Karten so verteilt sind, daß Hinterhand mit dem Karobuben den Kreuzstich übernehmen kann. Es ist jedem Spieler gestattet, einen unsicheren Grand ouvert zu wagen. Gibt er einen Stich ab, hat er sein Spiel verloren.

Spielpraxis

Alleinspieler benötigt 61 Augen zum Gewinn

Anfrage aus Las Palmas de Gran Canaria: Einer unserer Mitspieler behauptet, daß bei der Ansage von Kontra durch die Gegenspieler der Alleinspieler sein Spiel bereits mit 60 Augen gewonnen hätte. Er geht dabei von der Erwägung aus, daß die Kontra-Sager gewissermaßen das Spiel an sich rissen und dann 61 Augen zum Gewinn benötigen würden.

Entscheidung: Nach der Skatordnung benötigt der Alleinspieler zum einfachen Spielgewinn 61 Augen. In der Skatordnung heißt es eindeutig: „Das 61. Auge gewinnt für den Alleinspieler, das 60. Auge für die Gegenspieler.“

Das sogenannte Spritzen gehört nicht in das Skatspiel und wird vom Skatgericht grundsätzlich abgelehnt.

21 Augen im Skat und keinen Stich

Anfrage aus Gelenau: Der Spieler legt 21 Augen in den Skat und sagt Grand (ohne Einen) an. Durch ungünstigen Kartensitz erhält er keinen Stich, will aber wegen der 21 Augen im Skat nur die Stufe Schneider bezahlen.

Entscheidung: Der Alleinspieler verliert in der Stufe Schwarz.

Begründung: Die Skatordnung besagt eindeutig, daß Schwarz die Partei ist, die keinen Stich erhielt.

Spielabkürzung durch Auflegen

Anfrage aus Dresden: Der Alleinspieler legt bei einem Pikspiel die letzten fünf Karten auf den Tisch und übersieht dabei, daß er noch einen Stich abgeben muß. Darf der Spieler die Karten wieder aufnehmen, nachdem die Gegenspieler erklärt haben, noch einen Stich zu machen, oder ist das Spiel verloren?

Das Skatgericht antwortet

Entscheidung: Die letzten fünf Stiche gehören den Gegenspielern.
Begründung: Grundsätzlich sollte jedes Spiel zu Ende gespielt werden. Falls jedoch in Ausnahmefällen die letzten Stiche offen gespielt werden, gilt folgende Regel: Durch das Auflegen oder Vorzeigen der letzten Karten zeigt der Alleinspieler an, daß er alle weiteren Stiche machen will. Trifft das nicht zu, so gehören diese den Gegenspielern.

Überreiztes Handspiel

Anfrage aus Bernburg: Vorhand spielt Pik ohne Dreien aus der Hand, nachdem bis 48 gereizt worden war. Die Gegner werden Schneider. Im Skat liegt der Pik-Bube. Die Gegenspieler erklären das Spiel für verloren; der Alleinspieler behauptet aber, sein Spiel gewonnen zu haben, weil er die Gegner Schneider gespielt habe und in diesem Falle die Höhe des Reizens nicht mehr berücksichtigt würde.

Entscheidung: Vorhand hat das Spiel verloren.

Begründung: Der Alleinspieler erreichte Pik ohne Einen, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, also $4 \times 11 = 44$. Da er aber bis 48 reizte, ist das Spiel verloren. Der Spieler muß sovielmal den Grundwert Pik bezahlen bis sein Reizangebot mindestens erreicht wird. Ihm sind demnach $5 \times 11 = 55$ Minuspunkte anzuschreiben, da die Punkte bei verlorenen Handspielen nicht verdoppelt werden.

Überreiztes Spiel mit Skataufnahme

Anfrage aus Großräschen: Vorhand hat bis 45 (Karo ohne Vieren) gehalten und findet im Skat den Kreuz-Buben. Karo sollte gespielt werden. Müssen die Gegenspieler Schneider oder Schwarz bleiben?

Entscheidung: Der Alleinspieler ist nicht mehr in der Lage, ein Karospiel anzusagen.

Begründung: Ein Karospiel würde selbst in der Gewinnstufe Schwarz noch unter dem Reizwert von 45 liegen, denn Karo mit Einem, Spiel 2,

Spielpraxis

Schneider 3, Schwarz 4 würde nur $4 \times 9 = 36$ Punkte ergeben. Nach der Skatordnung ist der Spieler verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das der Zahl seiner Spalten und dem Reizwert entspricht. Im vorliegenden Fall käme beispielsweise Grand in Frage. Auch Null ouvert (46) könnte eventuell angesagt werden. Eine derartige Ansage muß auch gemacht werden, wenn sich der Spieler sofort geschlagen bekannt.

Skateinsicht bei Handspiel

Anfrage aus Karstädt: Bei einem Grand Hand nimmt der Spieler nach dem Ausspielen seiner Karte zum achten Stich den Skat auf. Der Spieler hatte zu diesem Zeitpunkt bereits 61 Augen in seinen Stichen erreicht. Die Gegenspieler vertraten die Ansicht, der Grand Hand sei für den Alleinspieler verloren.

Entscheidung: Ein bereits gewonnenes Spiel kann durch einen späteren Verstoß gegen die Skatordnung nicht mehr verloren werden. Der Alleinspieler hatte den Grand Hand mit dem Erreichen des 61. Auges endgültig gewonnen. Das Einsehen des Skats beendete daher lediglich das Spiel, so daß eine weitere Gewinnstufe nicht mehr erreicht werden konnte, die vielleicht ohne diesen Verstoß gegen die Skatordnung erzielt worden wäre.

Anfrage aus Ausleben: Vorhand hat einen sicheren Grand Hand mit Kreuz- und Pik-Bube. Da beim Fordern weder Mittelhand noch Hinterhand einen Buben bedienen, deckt Vorhand den Skat auf und sagt: „Aha, da liegen die beiden fehlenden Buben im Skat!“ Die Gegenspieler verlangen Bezahlung des dadurch vom Alleinspieler verlorenen Grand Hand. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung: Vorhand verlor Grand mit Vieren, Spiel 5, Hand 6, also $6 \times 24 = 144$ Minuspunkte.

Begründung: Nach der Skatordnung verliert die Partei das Spiel, die während des Spielverlaufs den Skat betrachtet. Das war beim geschilderten Spiel der Fall. Die Einsicht in den Skat war auch dem Alleinspieler bei seinem Grand Hand erst nach Spielende gestattet.

Das Skatgericht antwortet

Doppelt Schneider oder nicht?

Anfrage aus Merseburg: Mittelhand reizt Herz ohne Vieren bis 50, worauf Vorhand und Hinterhand passen. Der Alleinspieler findet im Skat den Kreuz-Buben und sagt Grand (mit Einem, Spiel 2, Schneider 3) an, bleibt aber im Verlauf des Spiels selbst Schneider. Wie ist das Spiel zu berechnen?

Entscheidung: Mittelhand verlor Grand mit Einem, Spiel 2, Schneider 3 ($3 \times 24 = 72$) und erhielt 144 Minuspunkte. Der Alleinspieler kann es sich in diesem Falle leisten, selbst Schneider zu bleiben, wenn er den zum Gewinn des Spiels notwendigen Schneider der Gegenspieler nicht erreicht. Die Gewinnstufe Schneider kann nach der Skatordnung grundsätzlich nur einmal berechnet werden.

Eine strittige Spielabkürzung?

Anfrage aus Magdeburg: Bei einem Skatturnier hatte ich ein absolut sicheres Spiel in der Hand. Um dieses Spiel abzukürzen, legte ich die letzten zwei Karten, auf die ich in jedem Falle beide Stiche machen mußte, gleichzeitig auf den Tisch. Daraufhin wurde das Spiel für mich als verloren gewertet, und zwar mit der Begründung, ich hätte mit dem gleichzeitigen Ausspielen zweier Karten falsch ausgespielt. Wie entscheidet das Skatgericht?

Entscheidung: Die Skatordnung besagt zwar, daß grundsätzlich jedes Spiel zu Ende gespielt werden sollte, läßt aber zugleich die Möglichkeit offen, die letzten Karten aus Gründen der Spielabkürzung gleichzeitig aufzulegen^{12*}. Geht jedoch von den aufgelegten Karten noch ein Stich verloren, so gehören nach der Skatordnung alle Reststiche dem Gegner.

Das war jedoch in dem geschilderten Spiel nicht der Fall. Mit der getroffenen Entscheidung wurde der Alleinspieler benachteiligt. Das angeführte Argument gegen den Alleinspieler ist eine Spitzfindigkeit und hat mit einem sportlich fairen Skatspiel nichts zu tun.

Reizwert bei Spielerhöhung

Anfrage aus Berlin: Der Alleinspieler hat das Spiel bei einem Reizwert von 40 bekommen und sagt ein Pikspiel an, nachdem er den Skat aufgenommen und wieder zwei Karten gedrückt hat. Bevor ausgespielt wird, erklärt er jedoch, das Spiel erhöhen zu wollen, wechselt den Skat noch einmal aus und legt seine Karten zu einem Null ouvert aus, bei dem er auch keinen Stich erhält. Ein aufmerksamer Mitspieler stellt nach dem 10. Stich fest, daß der Alleinspieler keinen Buben in seiner Karte hatte. Bei dem ursprünglich angesagten Pikspiel wäre das Pik-As der höchste Trumpf des Alleinspielers gewesen. War der Alleinspieler berechtigt, anstelle des Pikspiels Null ouvert anzusagen? Entscheidung: Das Pikspiel ohne Vieren hatte einen Spielwert von 55; der Null ouvert dagegen hat nur einen Spielwert von 46. Dem Alleinspieler war daher das ursprünglich angesagte Pikspiel mit 110 Minuspunkten anzuschreiben (ohne Vieren, Spiel $5 \times 11 = 55$; verloren 110). Hätte der Alleinspieler aber den Karo-Buben besessen, so wäre eine Spielerhöhung von Pik ohne Dreien ($4 \times 11 = 44$) auf Null ouvert ohne weiteres statthaft gewesen.

Die Spielansage ist bindend

Anfrage aus Radebeul: Der Alleinspieler sagt Grand ouvert an. Er hat dabei alle vier Buben, Kreuz-As, Zehn, Dame; Herz-As, Zehn, König auf der Hand. Irrtümlich hat der Alleinspieler aber die Kreuz-Dame für den Kreuz-König angesehen. Einer von den Gegenspielern besitzt in diesem Falle drei Kreuzkarten, und zwar Kreuz-König, Neun und Acht, so daß er einen Stich macht. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung: Der Irrtum des Alleinspielers ändert grundsätzlich nichts an seiner Spielansage. Er verlor Grand ouvert mit Vieren, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10 und erhält $10 \times 36 = 360$ Minuspunkte.

Grand Hand hat kein Vorrecht

Anfrage aus Geußnitz: Der Spieler in Mittelhand sagt Grand Hand an und verlangt Spielbeginn, ohne erst Vorhand gereizt zu haben. Vorhand hat ein Kreuzhandspiel ohne vier Spitzen und hätte bis 72 halten können. Geht der Grand Hand von Mittelhand vor?

Entscheidung: Nach der Skatordnung erhält der Spieler das Spiel, der zuletzt den höchsten Reizwert gehalten hat. Das Reizen ist also die Regel. Auch bei einer sofortigen Ansage von Grand Hand, die das Reizen abkürzen soll, kann von den Gegenspielern gefordert werden, daß ordnungsgemäß gereizt wird. Im vorliegenden Fall hätte Vorhand dies verlangen müssen. Hätte sich dabei ergeben, daß Mittelhand nur einen einfachen Grand Hand bis zum Reizwert von 72 in der Hand hat, so hätte Vorhand diesen Wert halten können und wäre damit zum Alleinspieler geworden.

Umschriebenes Reizgebot

Anfrage aus Weimar: Im Verlauf des Reizens sagt Mittelhand „Null Hand“, worauf Vorhand und Hinterhand passen. Mittelhand besieht den Skat, drückt zwei Karten und sagt Grand an. Die Gegenspieler erklären das Spiel für den Alleinspieler verloren, mit der Begründung, er habe Null Hand angesagt und müsse daher auch Null Hand spielen. Wie ist die Rechtslage?

Entscheidung: Mittelhand war sowohl zur Skataufnahme als auch zur Durchführung eines anderen Spiels als Null Hand berechtigt. Das Gebot „Null Hand“ während des Reizens ist nicht einer Spielansage gleichzusetzen, sondern ist das umschriebene Reizgebot für 35. Diese Art des Reizens ist nicht verboten. Hätte Vorhand bei Null Hand nicht gepaßt, hätte Mittelhand auch berechtigterweise das Reizen mit 36 fortsetzen können.

Spielpraxis

Anspruch auf Spielkorrektur

Anfrage aus Aue: Nachdem der Alleinspieler das Spiel mit 61 Augen gewonnen hatte und die Karten zum nächsten Spiel bereits wieder ausgegeben waren, wies einer der Gegenspieler auf einen angeblichen Bedienungsfehler des Alleinspielers hin, den er im letzten Spiel gemacht haben sollte. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung: Das Spiel bleibt im vorliegenden Fall für den Alleinspieler gewonnen. Es ist die Pflicht eines jeden Mitspielers, den Spielverlauf so zu verfolgen, daß er rechtzeitig Fehler wie falsches Bedienen oder andere Verstöße gegen die Skatordnung bemerkt und beanstandet. Das kann jedoch nicht bis zu einem beliebigen Zeitpunkt geschehen, sondern nur bis zu jenem Moment, da alle Stiche noch unvermischt vor den Spielern liegen. Werden die Karten zusammengeworfen und bereits für das nächste Spiel wieder gemischt, so erlischt jeder Anspruch auf nachträgliche Änderung des Spielergebnisses.

Strecken mit dem Reizwert

Anfrage aus Magdeburg: Ein Spieler reizt Pik ohne Dreien und erhält das Spiel bei einem Reizwert von 40. Er findet aber im Skat den Kreuz-Buben. Die Möglichkeit, das Spiel in der Gewinnstufe Schwarz zu gewinnen, ist nicht gegeben. Muß er jetzt Grand spielen oder kann er sich mit 80 Minuspunkten (Reizwert mal zwei) strecken?

Entscheidung: Zunächst ist zu bemerken, daß ein Spieler niemals zum Grand verpflichtet werden kann. Andererseits ist ein Strecken mit dem Reizwert in keinem Fall gestattet. Der Spieler muß vor dem Strecken ein Spiel ansagen, daß dem Reizwert und der Zahl seiner Spitzen entspricht. Um in dem vorliegenden Fall aus seiner Zwangslage billig herauszukommen, kann der Spieler vor dem Strecken Herz mit Einem ansagen und bekommt dafür (mit Einem, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz $4 \times 10 = 40$) 80 Minuspunkte angeschrieben, was allerdings nur rein zufällig mit dem Reizwert übereinstimmt.

Das Skatgericht antwortet

Nur ein Stich ohne Augen

Anfrage aus Rostock: In unserer Skatrunde entstand folgender Streitfall, über den wir uns nicht einigen konnten. Der Alleinspieler gewann einen Grand mit Dreien und erhielt im Verlaufe des Spiels 120 Augen. Die Gegenspieler bekamen aber einen Stich, der zwar kein Auge enthielt (Sieben, Acht und Neun). Der Alleinspieler verlangt die Gewinnstufe Schwarz, die Gegenspieler sind der Meinung, es dürfe nur Schneider angerechnet werden. Wer hat recht?

Entscheidung: Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Gewinnstufe Schneider gewonnen, denn die Skatordnung sagt eindeutig, daß die Partei Schwarz bleibt, die keinen Stich erhalten hat. Bei einem einzigen Stich auch ohne Augen ist die Partei nur Schneider.

Bedeutet „Null“ Spielerhöhung?

Anfrage aus Meerane: Ein Spieler reizt Pik ohne Einen bis 22 und sagt nach dem Drücken auch Pik an. Bevor er in Vorhand ausspielt, erklärt er, statt Pik ein Nullspiel machen zu wollen. Ist diese Spielumtaufe zulässig?

Entscheidung: Ja! Die Auffassung, „Null“ sei das Spiel, das hinter allen anderen Spielen zurückstehen müsse, ist grundsätzlich falsch. Sein Reizwert beträgt 23 und liegt damit über dem angesagten Pikspiel. Nach der Skatordnung kann vor dem ersten Ausspielen ein Spiel mit einem höheren Reizwert angesagt werden. Dieser Bestimmung wurde im vorliegenden Fall entsprochen.

Richtig geben

Anfrage aus Templin: Der Kartengeber gibt Mittelhand beim ersten Durchgang versehentlich vier statt drei Karten, legt dann den Skat und will Mittelhand beim zweiten Mal zum Ausgleich nur drei Karten

statt vier geben, nachdem er auf seinen Fehler aufmerksam gemacht wurde. Hinterhand legt daraufhin seine bereits erhaltenen Karten auf den Tisch und verlangt eine Wiederholung des Gebens. War Hinterhand dazu berechtigt?

Entscheidung: Die Skatordnung besagt, daß die Reihenfolge des Gebens grundsätzlich 3 – Skat – 4 – 3 ist. Wird diese Folge, wie in diesem Falle, nicht eingehalten, ist das Spiel vergeben, und der Kartengeber muß noch einmal in der richtigen Reihenfolge verteilen.

Der Alleinspieler darf vorwerfen

Anfrage aus Aue: Hinterhand spielt Grand. Vorhand spielt ein As an, und Hinterhand sticht, bevor Mittelhand eine Karte zugegeben hat. Hat der Alleinspieler das Spiel verloren?

Entscheidung: Das verfrühte Stechen des Alleinspielers ist kein Verstoß gegen die Skatordnung und führt daher nicht zu Spielverlust. Im Gegensatz dazu ist das Vorwerfen durch die Gegenspieler nicht gestattet.

Einiges über Skatturniere

Haben Sie die Absicht, sich einmal an einem Skatturnier zu beteiligen, so raten wir Ihnen, die folgenden Punkte gut zu beachten. Durch Veröffentlichungen erfahren Sie, wann und wo ein Skatturnier stattfindet. In den Ankündigungen werden nähere Angaben über die festgelegte Teilnehmerzahl, die ausgesetzten Preise, die Anzahl der Spiele, den Beginn des Turniers, den Spieleinsatz und den letzten Einzahlungstermin gemacht. Es ist zu empfehlen, die Anmeldung nicht bis zum letzten Termin zu verschieben.

Einige Tage vor dem Turnier bekommen Sie Ihre Teilnehmerkarte und ein Merkblatt zugeschickt. In diesem Merkblatt sind die wesentlichen Bedingungen und Spielregeln enthalten. Das Merkblatt wurde vom Skatgericht Altenburg ausgearbeitet.

Das Skatturnier

Bedingungen und Spielregeln für Skatwettspiele

A. Teilnehmer-, Tisch- und Platzkarten

1. Durch Lösen der Teilnehmerkarte werden diese Bedingungen anerkannt.
2. Vor Beginn jeder Serie werden die Tischplätze ausgelost. Gegen Vorlage der Teilnehmerkarte wird die Tischkarte ausgehändigt.
3. Das Austauschen von Tischkarten ist verboten. Zu widerhandelnde werden von der Teilnahme ausgeschlossen und gegebenenfalls die betreffenden Spiellisten für ungültig erklärt.
4. Der Inhaber der Platzkarte 1 wählt seinen Sitz am Tisch, die übrigen drei Spieler rücken entsprechend an.
5. Nach Beendigung des Turniers sind die Teilnehmerkarten ausgefüllt an den Beauftragten der Spielleitung abzugeben. Nichtabgabe schließt von der Preisverteilung aus. Wird eine verkauftete Teilnehmerkarte zu dem Wettspiel, für das sie gelöst wurde, nicht benutzt, ist sie verfallen.

B. Spiellisten und Listenführung

1. Der Inhaber von Platz 1 hat in der Regel die Liste zu führen. Nach Vereinbarung am Tisch kann auch ein anderer Spieler die Listenführung übernehmen.
2. Nach jedem Spiel sind die Punkte in der Spielliste den bisher erzielten Punkten zuzuzählen oder von ihnen abzuzählen, so daß sich nach dem letzten Spiel bei jedem Teilnehmer die Höhe der erreichten Punkte ohne weiteres ergibt.

Spielpraxis

3. Der jeweilige Kartengeber ist verpflichtet, die Eintragungen in die Spielliste auf ihre Richtigkeit zu überprüfen, denn alle vier Teilnehmer haften für einwandfreie Listenführung.
4. Die Spielleitung ist jederzeit berechtigt, die Spiellisten an den Spielischen einzusehen.
5. Veränderungen oder Streichungen, die durch falsche Eintragungen entstehen, müssen vom Saalordner auf der Liste in bezug auf ihre Richtigkeit abgezeichnet werden.
6. Die Spielliste ist nach Beendigung der Serie von allen vier Teilnehmern zu unterschreiben.
7. Mangelhaft geführte oder nicht unterschriebene Listen sind von der Preisverteilung ausgeschlossen.
8. Unberechtigt verweigerte Unterschrift kann durch die Spielleitung ersetzt werden.

C. Spielverlauf

1. Am Spieltisch nehmen nur die vier Spieler Platz. Kiebitzen ist verboten.
2. Zum Spiel muß die an den Tisch gegebene Spielkarte verwendet werden.
3. In Vertretung eines anderen zu spielen ist unstatthaft und kann auch in einem einzelnen Fall nicht gestattet werden.
4. Gespielt wird grundsätzlich nur um $\frac{1}{4}$ Pfennig. Mit Zustimmung aller Teilnehmer darf um $\frac{1}{2}$ Pfennig gespielt werden. Andere Werte

Das Skatturnier

sind weder nach unten noch nach oben erlaubt. An jedem Tisch ist dem Spieler, der den niedrigsten Einsatz wünscht, Rechnung zu tragen.

D. Spielregeln

1. Es wird streng nach der Skatordnung gespielt.
2. Es muß abgehoben werden, und zwar so, daß mindestens vier Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden.
3. Die Kartenverteilung muß 3, Skat, 4, 3 erfolgen.
4. Wird beim Geben eine Karte aufgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden. Wurde die Karte vergeben, das heißt der Zahl nach oder sonstwie unrichtig verteilt, so muß noch einmal gegeben werden, selbst wenn das Spiel bereits begonnen wurde.
5. Der Kartengeber darf den Skat sowie die Stiche nicht ansehen und nur nach einer Seite kiebitzen.
Die zahlenmäßige Richtigkeit der Karten ist von jedem Spieler vor dem Reizen zu überprüfen.
6. Will kein Spieler ein Spiel wagen, so wird dies in der Liste als „eingepaßt“ vermerkt, und der nächste hat zu geben.
Ramsch wird also nicht gespielt. Der nächste Kartengeber hat dann die Karten zu verteilen. Niemals darf der gleiche Kartengeber noch einmal geben.
7. Jedes Spiel ist bis zum Ende durchzuspielen.
8. Der Alleinspieler gewinnt bei mindestens 61 Augen, die Gegenpartei mit 60 Augen.

Spielpraxis

9. 30 Augen bedeuten in jedem Falle Schneider.
10. Bei allen „offenen Spielen“ muß der Alleinspieler sofort alle zehn Karten offen auf den Tisch legen.
Es wird kein Stich verdeckt gespielt.
11. Verlorene Handspiele zählen nur einfach.
12. Jedes verlorene Spiel „mit Aufnahme des Skats“ wird doppelt abgeschrieben. Bei solchen Spielen gibt es nur drei Gewinnstufen „Spiel gewonnen“, „Schneider“ und „Schwarz“. Verlorene Handspiele werden jedoch nur einfach abgeschrieben. Bei Handspielen gibt es sieben Gewinnstufen: „Spiel gewonnen“, „Hand“, „Schneider“, „Schneider angesagt“, „Schwarz“, „Schwarz angesagt“ und „offen“. „Schneider angesagt“ und „Schwarz angesagt“ wird nur dann angerechnet, wenn der Fall vorher angesagt wurde.
13. Spielwerte:
Grand 24, Grand ouvert 36, Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59.
14. Falsches Ausspielen oder Bedienen bedeutet Spielverlust, falls bis dahin das Spiel noch nicht von der schuldigen Partei gewonnen war. Die andere Partei kann jedoch Weiterspiel unter Zurücknahme der falschen Karte fordern, ist jedoch nicht verpflichtet, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen.
Werden derartige Fehler absichtlich zugunsten von Teilnehmern begangen, so kann die Spielleitung den unfairen Spieler ausschließen und das Spiel bzw. die Spielliste für ungültig erklären.
15. Streitfälle werden durch die Spielleitung geschlichtet. Einsprüche müssen in jedem Falle vor Beendigung der Serie erfolgen.
16. Verstöße gegen die Spielregeln werden mit Ausschluß des be-

Das Skattturnier

treffenden Spielers ohne Rückerstattung der Teilnehmergebühr gehandelt. Am Tisch wird mit drei Spielern weitergespielt, die Anzahl der Spiele wird entsprechend gekürzt.

E. Leistungsbewertung

1. Die Leistungen der Teilnehmer werden nach dem Seeger-System gewertet. Danach werden Spielpunkte und Spielzahl jedes Teilnehmers aus einer Liste zu einer Gesamtleistung vereinigt. Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte zugeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen.
2. Die Summe der Punkte aus den Einzelspielen zuzüglich der Wertungspunkte ergeben die Leistung. Sie bestimmt den Platz in der Reihe der Preisträger.

Bei den großen Skattturnieren wird die Leistung der Spieler meist nach dem Seeger-System bzw. dem erweiterten Seeger-System bewertet. Was verstehen wir darunter?

Mit der Leistungsbewertung nach dem Seeger-System soll das Übergewicht weniger großer Spiele gegenüber vielen kleinen aufgehoben werden. Mit 50 zusätzlichen Wertungspunkten wird ein Anreiz gegeben, möglichst viele, wenn auch kleine Spiele zu wagen. Auch die ungünstigen Auswirkungen verlorener Spiele werden durch dieses System etwas gemildert.

Das erweiterte Seeger-System gibt außerdem für die Gegenspieler Wertungspunkte, wenn es ihnen gelingt, dem jeweiligen Alleinspieler ein Spiel abzunehmen. So bekommen die Gegenspieler einschließlich des Kartengebers in diesem Fall am Vierertisch je 30 Wertungspunkte und am Dreiertisch je 40 Wertungspunkte gutgeschrieben.

Die einwandfreie Spielführung im Gegenspiel wird dadurch belohnt. An einem Beispiel wollen wir die verschiedenen Auswirkungen der einzelnen Spielsysteme kennenlernen.

Spielpraxis

Die vier Spieler A, B, C und D haben zwölf Runden (= 48 Spiele) gespielt und folgendes Ergebnis erreicht:

	A	B	C	D
Spieldpunkte	+ 492	+ 628	+ 660	- 32
gewonnene Spiele	12	12	10	6
verlorene Spiele	0	2	1	5

Spieler C besitzt die meisten reinen Spieldpunkte und bekommt folglich bei der Abrechnung am Tisch das meiste Geld ausgezahlt. Das Seeger-System bringt Spieler B nach vorn. Er hat zehn Spiele mehr gewonnen als verloren, Spieler C nur neun. Aber erst das erweiterte Seeger-System sieht Spieler A an der Spitze. Ihm fehlten die teuren Grands, so daß er bei zwölf gewonnenen Spielen nur 492 Spieldpunkte erreichen konnte.

Seeger-System	Punkte	+ 492	+ 628	+ 660	- 32
		+ 600	+ 500	+ 450	+ 50
		= 1092	1128	1110	18
	Platz	3	1	2	4

erweitertes	Punkte	+ 1092	+ 1128	+ 1110	+ 18
Seeger-System		+ 240	+ 180	+ 210	+ 90
		= 1332	1308	1320	108
	Platz	1	3	2	4

Mit der beigelegten Spielliste, die die Leistungsbewertung nach dem Seeger-System vornimmt, sollten sich alle vertraut machen, für die diese Form des Anschreibens neu ist.

Wenn Sie sich entschließen sollten, einmal an einem großen Skatturnier teilzunehmen, so möchten wir Ihnen dazu ein „Gut Blatt“ wünschen.

*Die Skatordnung
Grundbegriffe des Skatspiels*

Das Skatspiel ist zwischen 1810 und 1817 in der Skatstadt Altenburg aus älteren Kartenspielen entwickelt worden. In seiner heutigen Gestalt gehört es zu den beliebtesten und verbreitetsten Kartenspielen. Zwei verdeckt gelegte Blätter – kurz *Skat* genannt – gaben dem Spiel seinen Namen. Zu einer Skatrunde gehören mindestens drei Spieler, die zwei Parteien bilden: Alleinspieler und Gegenspieler.

1. Benennung und Zählpunkt der Karten: Die Skatkarte besteht aus 32 Blättern mit je acht Blatt der Farben Kreuz, Pik, Herz und Karo.

Jede dieser vier Farben hat folgende Blätter:

As mit einem Zählpunkt von 11 Augen,
Zehn mit einem Zählpunkt von 10 Augen,
König mit einem Zählpunkt von 4 Augen,
Dame mit einem Zählpunkt von 3 Augen,
Bube (Wenzel) mit einem Zählpunkt von 2 Augen,
Neun, Acht und Sieben ohne Zählpunkt.

2. Bedeutung der Farben bei den Farbspielen: Bei den Farbspielen wird vom Alleinspieler immer eine der vier Farben als Trumpf bestimmt. Die anderen Farben stehen dann im Range gleich. Höchste Trümpfe bei den Farbspielen sind die Buben in folgender Reihenfolge: Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube und Karo-Bube. Anschließend folgt die Trumpffarbe mit As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht und Sieben. Bei einem Farbspiel gibt es demnach elf Trumpfkarten. Mit einer Trumpfkarte kann jedes Blatt einer anderen Farbe gestochen werden, soweit die betreffende Farbe nicht zugegeben werden muß.

3. Bedeutung der Karten bei den Großspielen: Bei den Großspielen (Grand = Großspiel mit Skataufnahme, Grand Hand = Großspiel ohne Einsicht in den Skat, Grand ouvert = offenes Großspiel aus der Hand) gelten nur die vier Buben in der gleichen Reihenfolge wie bei

den Farbspielen als Trümpfe. Es gibt demnach nur vier Trumpfkarten. Die vier Farben stehen untereinander im Range gleich. Die Reihenfolge der Blätter in den einzelnen Farben bleibt As, Zehn, König, Dame, Neun, Acht und Sieben.

4. Bedeutung der Karten bei den Nullspielen: Bei den Nullspielen (Null mit Einsicht in den Skat, Null aus der Hand, Null ouvert = offenes Nullspiel mit Einsicht in den Skat, Null ouvert aus der Hand) darf der Alleinspieler keinen Stich machen. Eine Trumpffarbe gibt es nicht. Die Buben verlieren ihre Bedeutung und werden in die entsprechenden Farben eingereiht. Die Reihenfolge der Blätter in den einzelnen Farben ändert sich: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.

5. Spielarten: Es gibt Spiele mit Skataufnahme und Spiele aus der Hand, das heißt Spiele ohne Einsicht in den Skat. Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler die beiden Blätter im Skat an sich, legt dafür wieder zwei Blätter in den Skat und bestimmt dann das Spiel. Bei den Handspielen bleibt der Skat während des Spiels unbesehen liegen, so daß dem Spieler nur seine zehn Handkarten bekannt sind. Er darf den Skat erst nach Beendigung des Spiels an sich nehmen und bei den Farb- und Großspielen die im Skat enthaltenen Augen mitzählen. Bei beiden Spielarten kann der Alleinspieler ein Farbspiel, ein Großspiel oder ein Nullspiel ansagen.

6. Offene Spiele: Eine besondere Stellung nehmen die offenen Spiele ein. Das sind Spiele, bei denen der Alleinspieler nach der Spieldrauf seine Karten sofort offen auf den Tisch legen und somit unter erschwerten Bedingungen spielen muß. Bei offenen Nullspielen (Null ouvert) darf der Alleinspieler keinen Stich bekommen, bei offenen Großspielen (Grand ouvert) und bei offenen Farbhandspielen (die äußerst selten gespielt werden) dagegen keinen Stich abgeben. Falls diese Bedingungen nicht erfüllt werden, ist das betreffende offene Spiel verloren. Bei offenen Spielen muß der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen seine zehn Karten auflegen, und zwar nach

Farben und innerhalb der Farben der Höhe nach geordnet. Kommt der Alleinspieler der Aufforderung nicht nach, die Karten zu ordnen, so sind die Gegenspieler berechtigt, die Ordnung selbst herzustellen.

7. Wahl der Plätze: Die Reihenfolge der Mitspieler wird durch Auslosen bestimmt. Der erste Spieler, der zugleich erster Kartengeber wird, wählt seinen Platz, die übrigen Spieler schließen sich ihm zur Linken in der ausgelosten Reihenfolge an.

8. Geben: Der erste Spieler läßt nach gründlichem Mischen der Karten von seinem rechten Nachbarn abheben. Grundsätzlich muß abgehoben werden. Beim Abheben müssen mindestens vier Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden. Das mehrmalige Abheben in Teilstückchen ist einem weiteren Mischen gleichzusetzen und deshalb unzulässig. Beim linken Nachbarn des Kartengebers beginnend, erhält jeder der drei Mitspieler zunächst drei Karten. Anschließend sind zwei Karten als Skat gesondert zu legen. Im weiteren Verlauf des Gebens bekommt jeder Mitspieler vier Karten und zuletzt nochmals drei Karten. Vorhand ist der Spieler, der die ersten Kartenblätter erhielt; ihm folgen im Uhrzeigersinne Mittelhand und Hinterhand.

Bei vier Teilnehmern erhält der Geber selbst keine Karten; bei fünf und mehr Teilnehmern spielen die beiden linken Nachbarn und der rechte Nachbar des Gebers. Nach Beendigung des ersten Spiels verteilt der zweite Spieler die Karten. Das Spiel, das schließlich der rechte Nachbar des ersten Kartengebers austeilt, beendet die jeweilige Runde. Dieser Kartengeber gibt auch ab, wenn das Skaten beendet wird. Werden beim Geben versehentlich Kartenblätter aufgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden. Jeder Spieler ist verpflichtet, nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu überprüfen. Stellt sich dabei heraus, daß die Karten nicht richtig verteilt wurden, so muß ebenfalls noch einmal gegeben werden. Wird dies durch Unachtsamkeit der Spieler erst nach Spielbeginn oder bei den letzten Stichen festgestellt, so ist das Spiel ungültig. Der gleiche Kartengeber gibt noch einmal.

Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, so ist dieses Spiel auch dann ungültig, wenn es zu Ende gespielt wurde. Der richtige Geber hat ein neues Spiel zu geben. Ist nicht genau feststellbar, welcher Kartengeber erstmalig Karten austeilte, ohne an der Reihe zu sein, so ist die im Gange befindliche Runde ungültig und wird wiederholt, wobei der erste Spieler die Karten verteilt. Anders liegt der Fall, wenn erst nach Beendigung des letzten Spiels einer Runde entdeckt wird, daß ein falscher Kartengeber das Spiel austeilte und nicht mehr festgestellt werden kann, wer erstmalig Karten ausgab, ohne an der Reihe zu sein. Nur in diesem Falle bleibt die soeben beendete Runde gültig, und der erste Spieler verteilt die Karten zum ersten Spiel der folgenden Runde.

9. Spielwerte: Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen. Hat der Spieler den Kreuz-Buben selbst, so zählen seine vorhandenen Spitzen je einen Punkt; hat er ihn nicht, so werden die fehlenden Spitzen in gleicher Weise bewertet. Farbspiele sind daher im Höchstfalle mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und sieben Farbblätter), Großspiele im Höchstfalle mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben) möglich. Zur Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen zählt man bei Spielen mit Skataufnahme einen Punkt (Gewinnstufe Spiel einfach), bei Handspielen zwei Punkte (Gewinnstufe Spiel einfach und Hand). Die so erhaltene Zahl wird mit dem Grundwert des Spiels multipliziert, das man reizen will. Auf diese Weise erhält man den Spielwert des Spiels in Punkten. Die Grundwerte betragen für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12, Grand 24 und Grand ouvert 36. Da es bei Nullspielen keine Spitzen gibt, wurden unveränderliche Spielwerte eingesetzt: Null mit Skataufnahme = 23, Null aus der Hand = 35, Null ouvert = 46, Null ouvert aus der Hand = 59.

10. Reizvorgang: Durch das Reizen wird festgestellt, wer der Alleinspieler wird. Gereizt wird nach Spielwerten. Das Reizen beginnt im allgemeinen mit 18 (Karo mit Einem oder ohne Einen, Spiel 2×9). Zunächst reizt Mittelhand die Vorhand. Der in Vorhand sit-

zende Mitspieler hat auf jeden Fall das Anreizen durch Mittelhand abzuwarten. Erreicht das Reizen eine Höhe, die Vorhand oder Mittelhand nicht mehr halten kann, so setzt Hinterhand (falls dort ein höheres Spiel sitzt) das Reizen gegen den übriggebliebenen Mitspieler fort, bis einer von beiden passen muß. Wer zuletzt den höchsten Wert hält, wird Alleinspieler. Er ist verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das mindestens dem gehaltenen Punktwert entspricht. Die Erklärung des Passens, das Bieten und Halten eines Wertes beim Reizen und die Ansage eines Spiels sind unwiderruflich. Nur vor Beginn des Spiels kann statt des angesagten Spiels ein im Punktwert höheres Spiel gewählt werden, in keinem Falle aber ein Spiel, dessen Punktwert niedriger liegt. Jedes Spiel beginnt mit dem Ausspielen von Vorhand. Bei offenen Spielen bedeutet bereits das vorangehende Auflegen der Karten durch den Alleinspieler den Spielbeginn.

Besieht ein Spieler während des Gebens oder des Reizens den Skat, so ist er vom Reizen auszuschließen. In diesem Falle ist keiner der anderen Mitspieler an sein früheres Gebot gebunden.

Auch den sitzenden Teilnehmern an der Skatrunde ist das Ansehen des Skats nicht gestattet.

Falls Mittelhand und Hinterhand sofort passen, darf die ungereizte Vorhand den Skat aufnehmen, ohne 18 zu bieten. Durch das Aufnehmen des Skats gibt der Spieler augenfällig die Absicht bekannt, daß er das Spiel machen möchte. Will keiner der drei Mitspielenden ein Spiel wagen, wird eingepaßt, und der nächste Kartengeber gibt ein neues Spiel.

11. Parteistellung: Wer nach beendetem Reizen das Spiel bestimmt hat, ist der Alleinspieler. Die beiden anderen Mitspieler sind die Gegenspieler und bilden mit den sitzenden Teilnehmern eine Gemeinschaft. Gegenspieler und sitzende Teilnehmer genießen daher gemeinschaftlich den eventuellen Erfolg, tragen aber auch gemeinsam den Mißerfolg und die Folgen von Versehen und Verstößen gegen die Skatordnung. Der Alleinspieler bekommt deshalb nicht nur von den beiden Gegenspielern, sondern auch von den übrigen Teilnehmern

den vollen Betrag für ein gewonnenes Spiel ausgezahlt, muß aber im entgegengesetzten Falle auch an alle Teilnehmer der Spielrunde auszahlen.

12. Bedienen: Nach jedem Ausspielen hat zunächst der linke Nachbar des Ausspielenden und anschließend der dritte Mitspieler ein Kartenblatt zuzugeben. Dabei muß stets ein Blatt der geforderten Farbe, bei einem Trumpfblatt Trumpf bedient werden. Wer jedoch die ausgespielte Farbe nicht hat, kann entweder mit einem Trumpfblatt stechen oder ein Blatt einer anderen Farbe abwerfen. Ebenso darf jedes beliebige Blatt zugegeben werden, wenn beim Fordern von Trumpf kein Trumpfblatt mehr bedient werden kann. Werden vorstehende Regeln verletzt, indem der geforderte Trumpf oder die verlangte Farbe nicht zugegeben werden, obwohl dies möglich war, so gilt das als falsches Bedienen. Falsches Bedienen beendet grundsätzlich, auch wenn es während des Spiels erst nachträglich festgestellt wird, das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr bis zum Begehen des Fehlers eingebrachten Stichen und Augen. Die andere Partei gewinnt dann in der Gewinnstufe Spiel einfach, wenn ihre bisherigen Stiche und Augen nicht schon eine höhere Gewinnstufe bedingen. Sie kann auch Fortsetzung des Spiels verlangen, um eventuell eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Falls eine derartige Forderung erhoben wird, gilt der Fehler als nicht begangen. Hat eine Partei beim Begehen eines Bedienungsfehlers bereits die zum Gewinn des Spiels nötigen Augen erreicht, so ändert der Verstoß gegen die Skatordnung nichts mehr am Spielergebnis, da ein bereits gewonnenes Spiel durch einen späteren Fehler nicht mehr verloren werden kann. Das 61. Auge gewinnt für den Alleinspieler, das 60. Auge für die Gegenspieler.

13. Grundregeln: Während des Spiels darf über dessen Gang weder gesprochen noch irgendein Zeichen gemacht werden. Bemerkungen, die den Spielverlauf beeinflussen, führen zum Verlust des Spiels für die schuldige Partei. Den Parteien ist das laute Zählen der Trümpfe und Augen verboten. Vorzeitiges Bedienen (Vorwerfen) ist ebenso wenig

gestattet wie das herausfordernde Ziehen einer Karte. Jeder Stich ist von dem betreffenden Spieler sofort aufzunehmen und abzulegen. Das Wegnehmen der Stiche darf nur in der Weise erfolgen, daß auch die zuletzt zugegebene Karte von allen Mitspielern deutlich gesehen werden kann. Andernfalls muß der letzte Stich auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder ausgespielt wurde. Alles sonstige Nachsehen und Nachzählen der Stiche ist nicht gestattet. Das Vermischen der Stiche ist auch noch nach Beendigung des Spiels untersagt. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, alle Bestimmungen der Skatordnung zu beachten und zu befolgen. Wer diese Grundregeln verletzt, kann im Wiederholungsfalle nach erfolgter Verwarnung vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

14. Abrechnung: Der Spieleinsatz beträgt je nach vorheriger Vereinbarung $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ oder 1 Pfennig für den Wertpunkt. Alle Gewinne oder Verluste sind nach jedem Spiel zu begleichen oder schriftlich festzuhalten, damit nach Beendigung des Skatens Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung ermittelt werden können.

15. Gewinnstufen: Bei Spielen mit Skataufnahme gibt es nur drei Gewinnstufen: Spiel einfach, Schneider und Schwarz. Jede Stufe zählt bei der abschließenden Berechnung nur einen Punkt. Schneider wurde die Partei, die nur 30 oder weniger Augen erreichte. Schwarz blieb die Partei, die keinen Stich erhielt. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist die betreffende Partei nur Schneider. Bei Handspielen kommt die Gewinnstufe Hand hinzu; außerdem sind die zusätzlichen Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt bei Handspielen möglich. Sie werden aber nur dann berechnet, wenn die Ansage tatsächlich vor Spielbeginn erfolgte. Erreicht der Spieler in einem derartigen Falle die vorher angesagte Gewinnstufe aber nicht, so verliert er das Spiel mindestens in der gemeldeten Gewinnstufe. Die zusätzliche Gewinnstufe Offen wird nur bei offenen Farbhandspielen berechnet, wobei ohne vorherige Ankündigung auch die Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt mit gewertet werden.

Aus der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spalten, der erreichten Gewinnstufe und dem Grundwert des Spiels ergeben sich nach Spielende die Gewinn- oder Verlustpunkte. Bei verlorenen Spielen mit Skataufnahme werden die Punkte verdoppelt; bei verlorenen Handspielen werden die Verlustpunkte jedoch nicht doppelt berechnet.

16. Grand ouvert: Der Grand ouvert ist immer ein Handspiel; der Skat bleibt also unberührt liegen. Der Grundwert des Grand ouvert ist 36; im Höchstfall rechnet daher ein Grand ouvert mit vier Buben 10 Fälle: mit Vieren, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10 = $10 \times 36 = 360$ Punkte. Die fehlende Gewinnstufe Offen wird durch den hohen Grundwert des Spiels ausgeglichen.

Der Alleinspieler muß wie bei allen offenen Spielen seine zehn Karten vor Spielbeginn auslegen; dann spielt in jedem Falle Vorhand aus. Da es im Skatspiel grundsätzlich keinen Kartentausch unter den Gegenspielern gibt, ist auch beim Grand ouvert ein solches Verfahren nicht angängig. Der Alleinspieler muß alle zehn Stiche erhalten, um zu gewinnen.

Ein Grand ouvert darf nicht nur dann gespielt werden, wenn er in jedem Falle gewonnen wird.

Im Skat kann jedes Spiel gewonnen oder verloren werden; es muß somit einem Skatspieler auch gestattet sein, einen Grand ouvert zu riskieren, der bei ungünstigem Kartensitz verloren wird.

17. Abgekürztes Spiel: Grundsätzlich sollte jedes Spiel zu Ende gespielt werden. Falls jedoch in Ausnahmefällen die letzten Stiche offen gespielt werden, gelten folgende strenge Regeln: Durch das Auflegen oder Vorzeigen der letzten Karten zeigt der Alleinspieler in jedem Falle an, daß er alle weiteren Stiche machen will. Trifft das nicht zu, so gehören alle Reststiche den Gegenspielern. Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn er in jedem Falle alle weiteren Stiche selbst macht; andernfalls gehören alle Reststiche dem Alleinspieler. Bei offenen Nullspielen, offenen Farbhandspielen und offenen Groß-

spielen darf ein Gegenspieler nur dann durch offenes Spiel abkürzen, wenn sich der Verlust des Spiels für den Alleinspieler ohne weiteres aus der Kartenverteilung ergibt. Das vielerorts noch übliche Schenkungsangebot widerspricht dem sportlichen Charakter des Skatspiels und ist abzulehnen.

18. Falsches Ausspielen: Bei sämtlichen Spielen spielt Vorhand zum ersten Stich aus. Im Laufe des Spiels ist dann stets der Spieler am Ausspielen, der den vorhergehenden Stich erhielt. Ein ausgespieltes Blatt darf in keinem Falle zurückgenommen werden. Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel für die schuldige Partei mit den bis dahin eingebrochenen Stichen und Augen. Die andere Partei gewinnt in diesen Fällen in der Gewinnstufe Spiel einfach, wenn nicht die von ihr bereits eingebrochenen Stiche und Augen schon eine höhere Gewinnstufe bedingen. Die schuldlose Partei kann Weiterspiel verlangen, um gegebenenfalls eine höhere Gewinnstufe zu erreichen; in diesem Falle gilt der Fehler als nicht begangen. Wurde im Verlaufe des Spiels ein Stich aufgenommen und abgelegt, ohne daß vorher das falsche Ausspielen bemerkt wurde, so gilt das Ausspielen als rechtmäßig.

Ebenso gilt falsches Ausspielen beim letzten Stich nicht als Verstoß gegen die Skatordnung, da sich dadurch am Spielverlauf nichts mehr ändern kann.

Auch beim unberechtigten Ausspielen ist zu beachten, daß ein bereits gewonnenes Spiel durch falsches Ausspielen nicht mehr verloren werden kann.

19. Ungleiche Kartenzahl trotz richtiger Kartenverteilung: Trotz richtiger Kartenverteilung kann im Laufe des Spiels bei beiden Parteien eine ungleiche Kartenzahl vorhanden sein. Der Alleinspieler hat beispielsweise zuviel oder zuwenig Blätter in den Skat gelegt. Ein Spieler hat bei einem Stich doppelt oder gar nicht zugegeben. Schließlich kann ein Kartenblatt aus anderen Gründen in Verlust geraten sein. In allen diesen Fällen gewinnt die Partei mit der richtigen Kartenzahl

in der Gewinnstufe Spiel einfach, falls sie nicht bereits eine höhere Gewinnstufe erreicht hatte oder nachweisen kann, daß diese bei regelrechtem Spiel sicher erreicht worden wäre. Wird eine verloren gewesene Karte, die im bisherigen Verlauf des Spiels noch nicht in Frage kam, wieder aufgefunden, so darf diese nur mit Genehmigung des Alleinspielers beim nächsten Ausspielen angezogen werden. Das trifft auch für die Fälle zu, bei denen die Karte eines Gegenspielers dem anderen Gegenspieler durch Herabfallen sichtbar wurde.

20. Überreizte Spiele: Jedes Spiel muß bei der Schlußabrechnung mindestens den beim Reizen gebotenen Wert erreichen, sonst ist es auch in den Fällen verloren, wo der Alleinspieler mehr als 60 Augen erhielt. Dieser Fall kann eintreten, wenn im Skat fehlende Spalten liegen oder eine notwendige Gewinnstufe nicht erreicht wurde. Findet der Spieler, der aufgrund fehlender Spalten gereizt hat, im Skat einen Buben, durch den sich der gebotene Spielwert verringert, so muß auf jeden Fall ein Spiel angesagt werden, das dem gebotenen Reizwert und der Zahl der nunmehrigen Spalten entspricht. Ein solches mindestens rechnungsmäßig mögliches Spiel muß auch dann angesagt werden, wenn der Spieler das überreizte Spiel sofort verloren geben und sich strecken will.

Anders liegt der Fall bei Handspielen, wo die unwillkommene Spalte im Skat erst nach Beendigung des Spiels aufgefunden wird. Erreicht bei der nunmehrigen Berechnung das Spiel nicht den Reizwert, so muß der Alleinspieler so oft den Grundwert des ausgeführten Spiels bezahlen, bis mindestens die gebotene Punkthöhe erreicht wird.

Der Alleinspieler kann es sich bei überreizten Spielen leisten, selbst Schneider zu bleiben, wenn er den zum Spielgewinn notwendigen Schneider der Gegenspieler nicht erreicht, da der Fall Schneider grundsätzlich nur einmal berechnet werden kann.

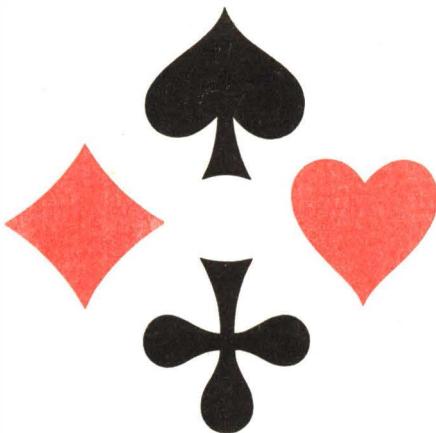
21. Skateinsicht während des Spiels: Besieht während des Spiels ein Spieler oder ein sitzender Teilnehmer den Skat, so gilt das Spiel als beendet und für die andere Partei in der Gewinnstufe Spiel einfach als

Die Skatordnung

gewonnen, falls die schuldige Partei das Spiel nicht vorher schon gewonnen hatte. Die schuldlose Partei kann jedoch Weiterspiel unter Annulierung des Verstoßes gegen die Skatordnung fordern, wenn sie eine höhere Gewinnstufe erreichen möchte.

22. Abweichende Spielgebräuche: Kontra, Rekontra, Ramsch, Bockrunden und Revolution gehören nicht ins Skatspiel, da sie sich mit dessen Bedeutung als Denksport und sinnvolle Freizeitgestaltung nicht vereinbaren lassen.

Kleines
Skat-
Lexikon



abgeben	zum letzten Spiel die Karten geben
abgeben, einen Stich	die Gegenpartei erhält den Stich
abheben	verändern der durch das Mischen entstandenen Reihenfolge der Karten
abrunden	beim sofortigen Auszählen die Spielwerte auf volle Pfennigbeträge berechnen
abwerfen	eine ungünstige Karte in den Stich der Gegen- partei geben, wenn nicht bedient werden muß
Alleinspieler	der Spieler mit dem höchsten Reizgebot
Alte, der	der Kreuz-Bube, höchster Trumpf
anbieten	Zählaugen vorspielen

Das Skatlexikon

ansagen	Bekanntgabe der Spielart durch den Alleinspieler
anschreiben	den Spielwert in die Spielliste eintragen
anspielen	als erster ausspielen
anziehen	eine Karte ausspielen
As, das	die höchste Karte jeder Farbe
Atout	früher gebrauchtes Fremdwort für Trumpf
auf die Dörfer gehen	nicht Trumpf ziehen, sondern Asse und Zehnen der Farben spielen
aufnehmen	in den Skat einsehen
Augen	Zählwerte der Karten
Augen schonen	der Gegenpartei nur Mittelkarten zum Stechen anbieten
aus der Hand	ein Spiel ohne Einsicht in den Skat
auslosen	vor Spielbeginn die Sitzordnung festlegen
ausreizen	bis zum höchstmöglichen Reizwert bieten oder halten
ausspielen	das Hinlegen der ersten Karte zu jedem Stich
austeilen	die Karten zum Spiel geben

Das Skatlexikon

baden gehen	verlieren
bedienen	zu Trumpf eine Trumpfkarte, zu Farbe die entsprechende Farbkarte zugeben
Beikarte	die Karten, die nicht Trumpf sind
bekennen	bedienen
besetzte Karten	Karten einer Farbe, von der man noch niedrigere hat, zum Beispiel besetzte Zehn = Zehn und Dame
bieten	reizen, durch Ansagen der Reizwerte den Alleinspieler feststellen
billiges Spiel	ein Spiel mit niedrigem Reiz- oder Spielwert
blanke Karte	die einzige Karte einer Farbe
blank spielen	eine Farbe anziehen, von der man nur eine Karte hat
blank spielen, sich	von zwei Karten einer Farbe eine ausspielen oder zugeben, so daß eine Karte blank wird
Blatt	die Karten eines Spielers
bluffen	den Gegner täuschen
Bockrunde	unzulässige Verdoppelung aller Spielwerte innerhalb einer Runde nach besonderen Anlässen

Das Skatlexikon

Bube	Kartenbild in der französischen Spielkarte, auch Wenzel, Unter, Junge
buttern	wimmeln, schmieren, brocken
Cœur	Herz, Farbe im französischen Kartenspiel
Dame	Kartenbild in der französischen Karte
Daus	die dem As entsprechende Karte im deutschen Bild
drücken	nach Einsicht in den Skat zwei Karten beiseite legen
darunterbleiben	nicht übernehmen oder stechen
Eckstein	Karo, Schellen
Eichel	die dem Kreuz entsprechende Farbe im deutschen Bild
einpassen	Kein Spieler bietet achtzehn, das Spiel wird nicht gewertet. Der nächste Geber gibt ein neues Spiel.
Einzelblatt	blaue Karte
erhöhen	ein Spiel von höherem Wert ansagen, als geplant oder schon genannt war
Fehlfarbe	eine Farbe, die man nicht in seinem Blatt hat
fetter Stich	Stich mit sehr vielen Zählaugen, zwanzig und mehr

Das Skatlexikon

Flöte	eine lange, möglichst geschlossene Farbe
fordern	Trumpf ziehen
frühstücken	den Mitspielern in die Karten sehen
geben	die Karten zum Spiel verteilen
Gebot	der angesagte Reizwert
Gegenspieler	die beiden gegen den Alleinspieler stehenden Spieler
geschlossene Farbe	die Kartenfolge einer Farbe ohne Lücken in der Rangordnung
Gewinnstufen	den Spielwert erhöhende Faktoren (Hand, Schneider, Schwarz, offen)
Grand	Großspiel, nur die Buben sind Trumpf
Grand ouvert	offenes Grand-Hand-Spiel, das teuerste Spiel im Skat
Grün	die dem Pik entsprechende Farbe im deutschen Bild
Grundwert	für die einzelnen Spielarten festgelegte Zahlen zur Errechnung des Reiz- und Spielwertes
halbe Miete	ein Stich mit drei Vollen (Assen und Zehnen)
halten	einem Reizgebot zustimmen

Das Skatlexikon

Handspiel	ein Spiel ohne Skataufnahme
Herz	Farbe im französischen Kartenspiel
Hinterhand	Spieler, der die dritte Karte zum Stich gibt
hochtreiben	durch immer höheres Reizen den Mitspieler zum höchstmöglichen Reizgebot herausfordern
Junge	Bube, Wenzel, Unter
Karo	Farbe im französischen Kartenspiel
Kiebitz	ein ungebetteter Zuschauer und Ratgeber
König zu dritt	König und zwei niedrigere Karten derselben Farbe
Kontra	Spielwertverdoppelung durch die Gegenspieler; ist nicht in der Skatordnung enthalten und abzulehnen
Kreuz	Farbe im französischen Kartenspiel
kurze Farbe	Farbe, von der ein Spieler wenige Karten hat
kurzer Weg	der Alleinspieler sitzt unmittelbar hinter dem Ausspielenden, also in Mittelhand
lange Farbe	Farbe, von der ein Spieler mehrere Karten hat
langer Weg	der Alleinspieler sitzt in Hinterhand
Leerkarte	Lusche, Karte ohne Zählaugen

Das Skatlexikon

legen, sich	sich verlorengieben
Lusche	Karte ohne Zählaugen
Matador	alte Bezeichnung für Spitzen
mauern	ein sicheres Spiel nicht ausreizen
mischen	die Reihenfolge der Karten verändern
Mittelhand	Spieler, der die zweite Karte zum Stich gibt
nachbringen	eine eben gespielte Farbe sofort noch einmal ausspielen
Nebenkarte	Beiblatt
Null ouvert	offenes Nullspiel
Nullspiel	Spielart, in der der Alleinspieler keinen Stich machen darf
Ober	die der Dame entsprechende Karte im deutschen Bild
offene Spiele	die Karten müssen vom Alleinspieler vor dem ersten Ausspielen offen aufgelegt werden
ouvert	offen
passen	nicht oder nicht höher reizen oder ein Reizangebot ablehnen
Pik	Farbe im französischen Kartenspiel

Das Skatlexikon

Pimpe	Lusche, Karte ohne Zählaugen
Punktwert	Spielwert in Punkten
quetschen	drücken
Re	Das ist eine weitere Verdoppelung des Spielwertes durch den Alleinspieler nach Kontra. Widerspricht der Skatordnung und sollte im Interesse eines sportlichen Spiels überall abgelehnt werden.
reinigen	ungünstige Karten abwerfen
reizen	bieten, Vorgang zur Feststellung des Alleinspielers
Reizfaktor	Anzahl der Spalten plus Gewinnstufen
Reizwert	Reizfaktor \times Grundwert
Rot	die dem Herz entsprechende Farbe im deutschen Bild
Runde	Anzahl der Spiele, die der Zahl der Mitspieler entspricht
Schellen	die dem Karo entsprechende Farbe im deutschen Bild
schenken	von der Skatordnung nicht erlaubter Vorschlag der Gegenspieler zur Abkürzung eines Spiels
Schippen	Pik, Grün

Das Skatlexikon

schmieren	wimmeln, brocken
schneiden	eine angespielte Farbkarte nicht mit dem As übernehmen
Schneider	Gewinnstufe, bei der eine Partei dreißig Augen oder weniger in ihren Stichen hat
Schreiber	der Spieler, der die Liste führt
Schwarz	Gewinnstufe, bei der eine Partei keinen Stich erhalten hat
Seeger-System	Leistungsbewertung bei Skatturnieren
senken	drücken
sitzenbleiben	ein wenig aussichtsreiches Spiel spielen müssen, weil man leichtsinnig 18 gereizt hat und die beiden Mitspieler sofort gepaßt haben
Spielwert	der Punktwert des Spiels
Spitzen	die Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge, beginnend mit Kreuz-Bube
Spritze	siehe Kontra
Standkarten	die noch im Spiel befindlichen jeweils ranghöchsten Karten einer Farbe, wenn kein Trumpf mehr bei der Gegenpartei ist
Stärke	hohe Trumpfkarte

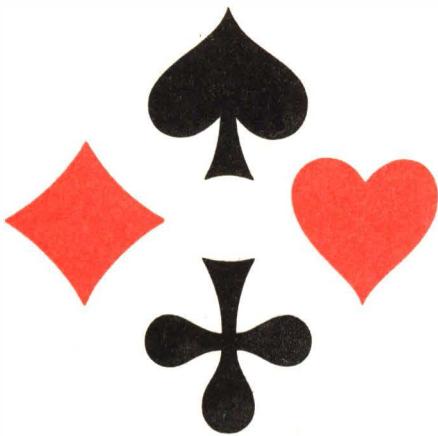
Das Skatlexikon

stechen	eine Farbkarte mit Trumpf an sich bringen
Stechfarbe	Fehlfarbe
Stich	die drei Karten, die von den Spielern in der Reihenfolge Vorhand, Mittelhand und Hinterhand gespielt werden
strecken	sich verlorengegeben
Supra	weitere Verdoppelung des Spielwertes durch die Gegenspieler nach Re
taufen	ansagen, den Gegenspielern die Spielart bekanntgeben
Treff	Eichel, Kreuz
Trumpf	Karten mit Sonderrechten, mit denen man Farbkarten stechen kann
übernehmen	beim Bedienen von Farb- oder Trumpfkarten eine ranghöhere Karte zugeben
überreizen	Spielwert erreicht nicht den Reizwert
überstechen	in Hinterhand eine von Mittelhand gestochene Karte mit höherem Trumpf an sich nehmen
Unter	die dem Buben entsprechende Karte im deutschen Bild, auch Wenzel, Junge
unterm As spielen	ausspielen von Mittelkarten einer Farbe, obwohl das As vorhanden ist

Das Skatlexikon

vergeben	die Karten falsch verteilen
verwerfen	eine falsche Karte spielen bzw. ausspielen, ohne an der Reihe zu sein
Viertelskat	ein Wertpunkt = $\frac{1}{4}$ Pfennig
Vorhand	Spieler, der die erste Karte zum Stich ausspielt
vorwerfen	eine Karte spielen, ohne an der Reihe zu sein
was liegt, liegt	eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden
weglegen	drücken, einen Stich ablegen
Wenzel	Bube, Unter, Junge
Wertpunkte	Summe aller Spielwerte eines Spielers, entspricht den Endzahlen der Spielliste
Wimmelfinte	dem Gegenspieler in Mittelhand eine Karte vorspielen, die ihn zum Wimmeln verleiten soll
wimmeln	in den Stich des Partners hohe Zählaugen geben, auch schmieren oder brocken
Zinken	verbotene, versteckte Zeichen, welche die Karten von der Rückseite kenntlich machen
zugeben	bedienen
Zwickmühle	jeder der Gegenspieler sticht eine andere Farbe

Inhalts- verzeichnis



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
<i>I. Einführung in das Skatspiel</i>	9
Aus der Geschichte des Skatspiels	10
Die Skatkarte	16
Die Kartenverteilung	18
Spielarten	21
Die Trumpfkarten beim Farbspiel	23
Bedienen	24
Das Reizen	29
Großspiele und Nullspiele	43
Gewinnstufen	46
Handspiele	47

Inhaltsverzeichnis

<i>II. Die Spielpraxis</i>	51
Die Beurteilung der Karten	52
Farbspiele	53
Nullspiele	56
Grand	58
Grand ouvert	62
Überreizen	67
Der Alleinspieler	74
Drücken	80
Hinweise für den Alleinspieler bei Farbspielen	90
Übernehmen und Stechen	97
Abwerfen und Schneiden	102
Das Zusammenspiel der Gegenspieler	103
Die richtige Karte ausspielen	106
Übernehmen, Zugeben und Abwerfen	112
Nicht auf den eigenen Mann schneiden	116
Wimmeln	117
Hinweise für den Alleinspieler beim Grand	124
Hinweise für die Gegenspieler beim Grand	135
Der Alleinspieler beim Nullspiel	141
Die Gegenspieler beim Nullspiel	149
Abrechnung	154
Kontra dem Kontra	161

Inhaltsverzeichnis

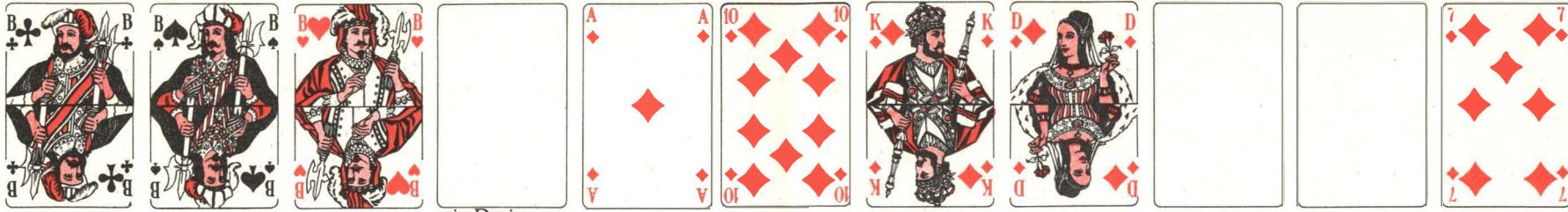
Entscheidungen des Skatgerichts	167
Einiges über Skatturniere	184
Die Skatordnung	191
Kleines Skat-Lexikon	203

III. Beilagen

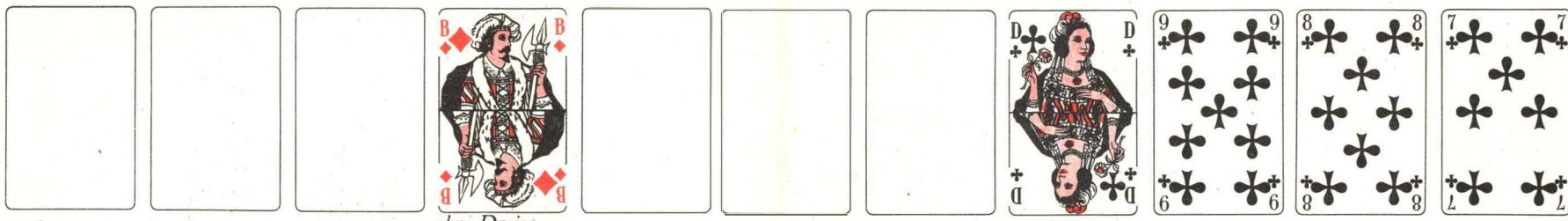
- Beispiele für das Reizen
- Spielliste für Skatwettspiele

Die fachliche Beratung
übernahm freundlicherweise der Sekretär des Skatgerichts
und Leiter des Altenburger Spielkartenmuseums
Kurt Schulze.

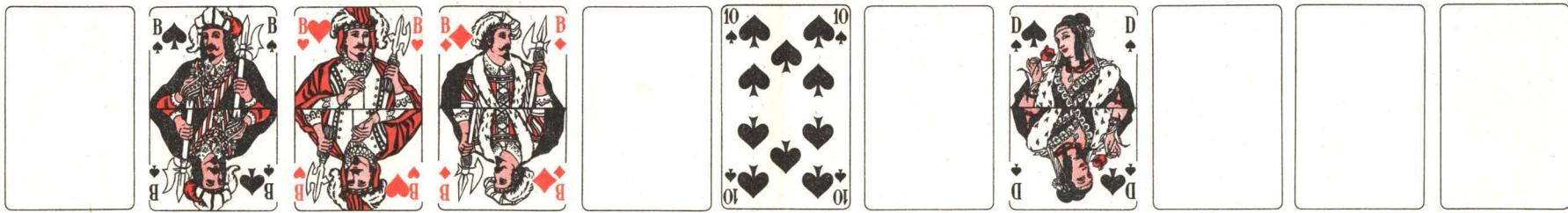
Alle Rechte vorbehalten · 2. Auflage · 21. bis 30. Tausend
Verlag Tribüne Berlin
1193 Berlin, Am Treptower Park 28-30
(516) – 2202 – Lizenz 2 – 230/72 – ES 23 L
Lektor: Anita Ullrich
Gestaltung: Helmut Wengler
Korrektor: Ruth Köhler
Hersteller: Barbara Hawelitschek
Die Abbildungen der Spielkarten
erfolgten nach Vorlagen
des VEB Altenburger Spielkartenfabrik.
Printed in the German Democratic Republic
Fotosatz: Interdruck, Leipzig
Druck: Tribüne Druckerei, Berlin (Offsetrotationsdruck)
Buchbindereische Verarbeitung:
VEB Buch- und Offsetdruck Leipzig
Dieses Buch ist über den Literatur- und Vordruckvertrieb
des FDGB, 7153 Markranstädt,
Bahnhofstraße 12, und durch den Buchhandel zu beziehen.
Bestell-Nr. 6854327
EVP: 9,90 Mark



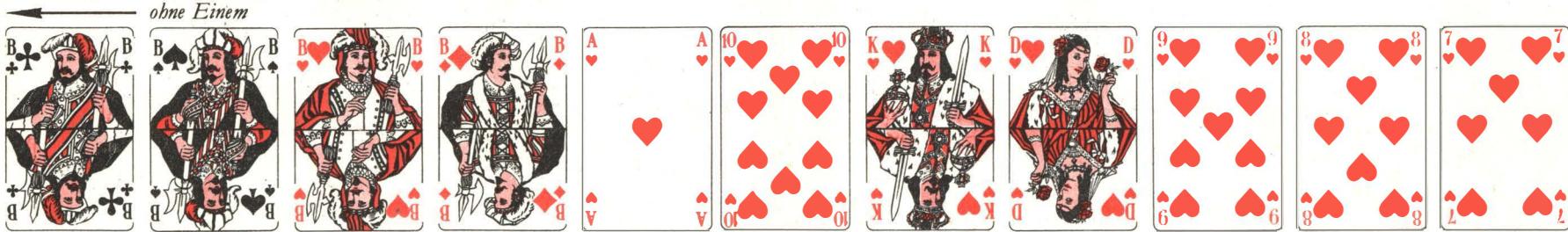
mit Dreien



ohne Dreien



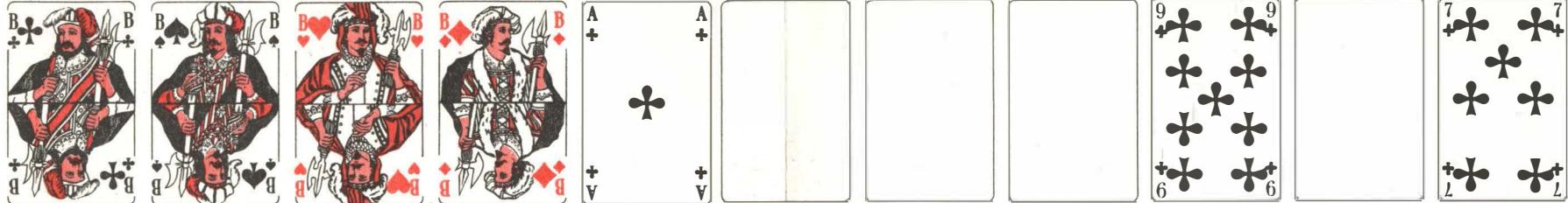
ohne Einem



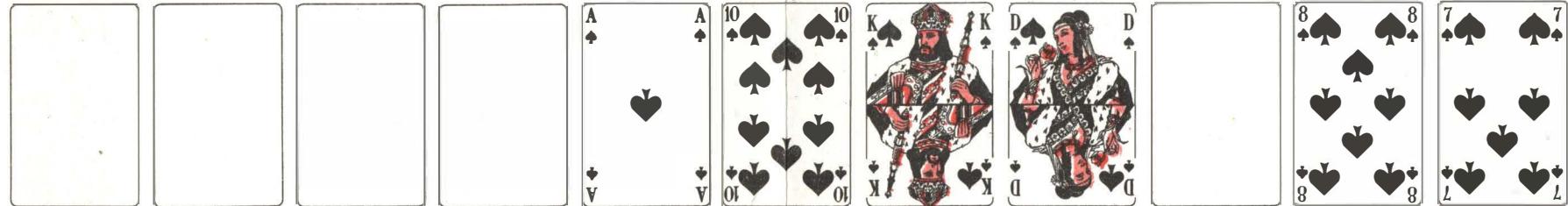
mit Elfen



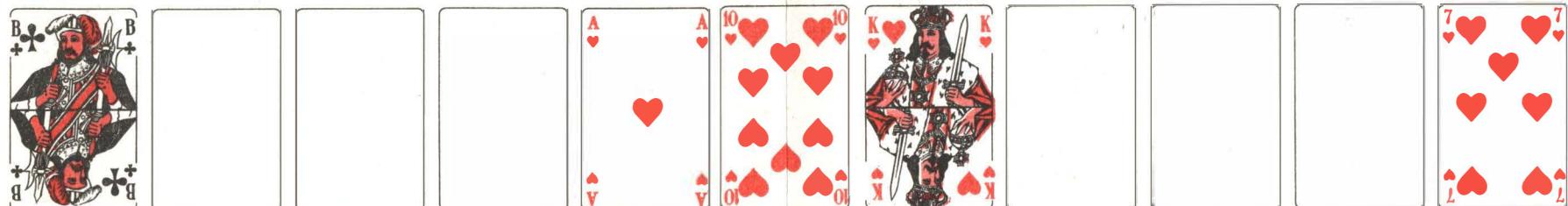
ohne Elfen



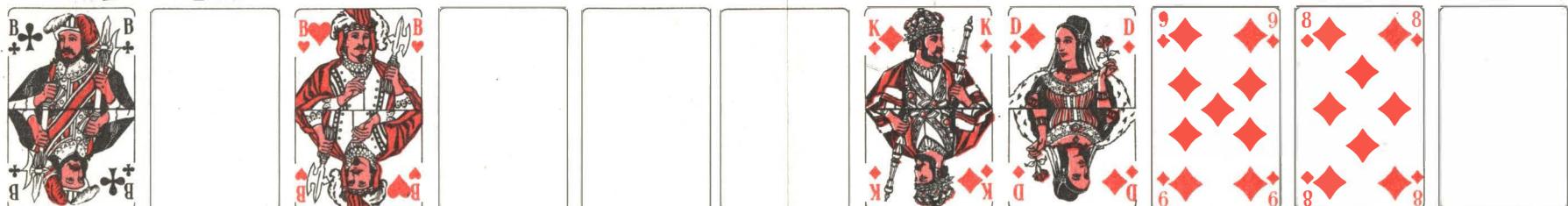
mit Fünfen



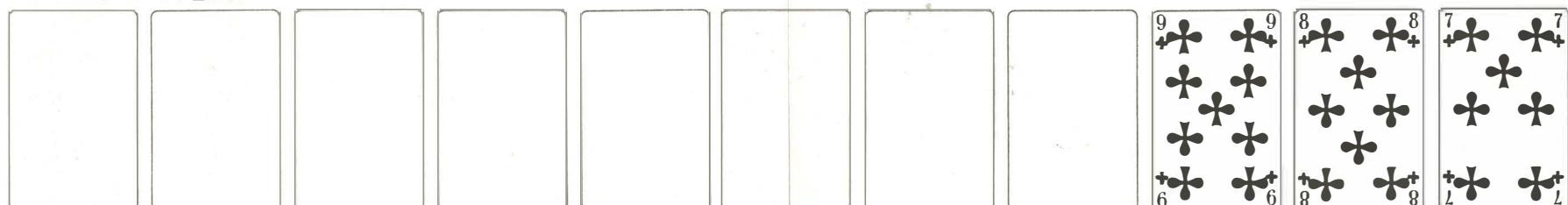
ohne Vieren



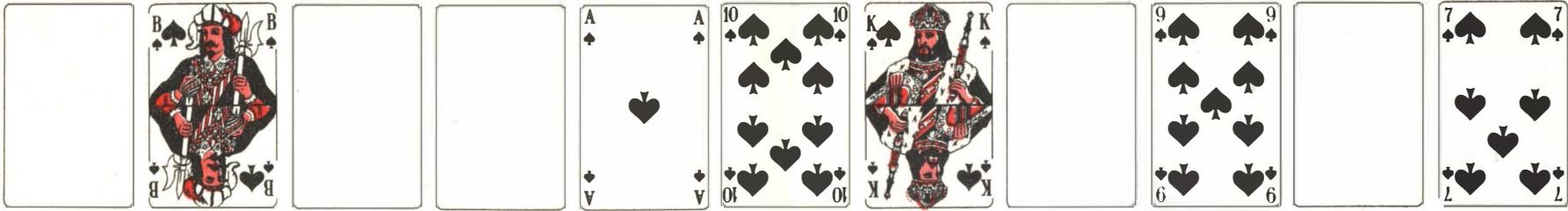
mit Einem



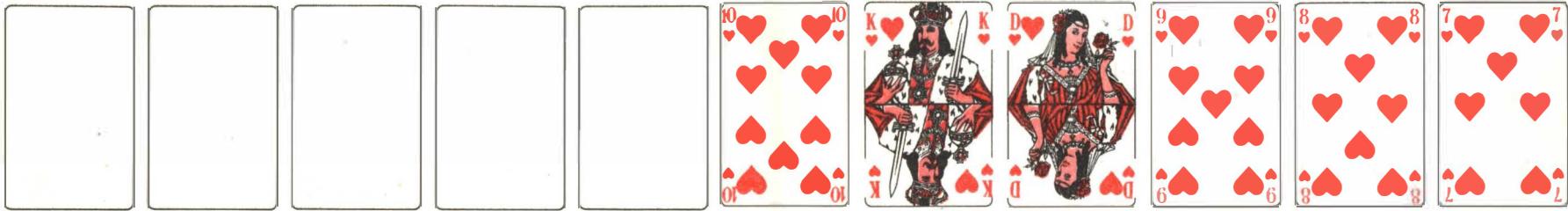
mit Einem



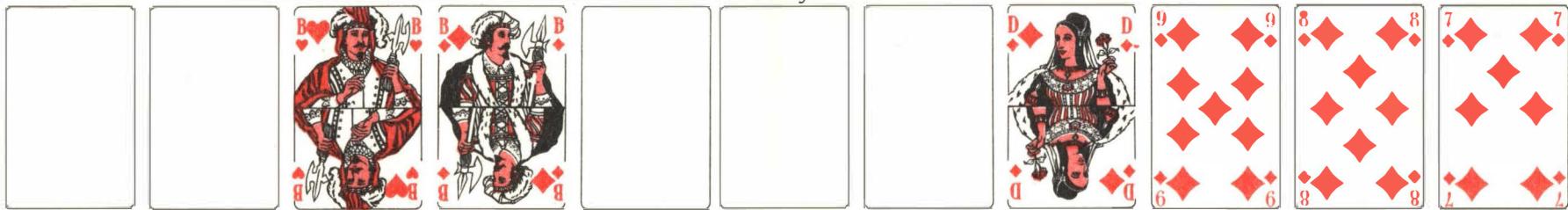
ohne Achten



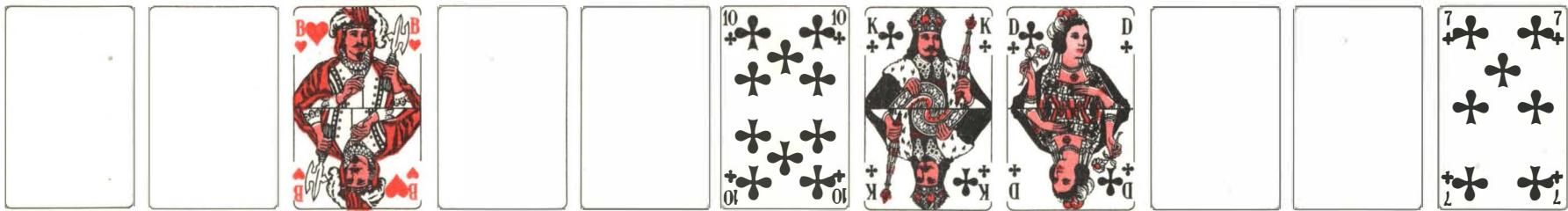
← ohne Einem



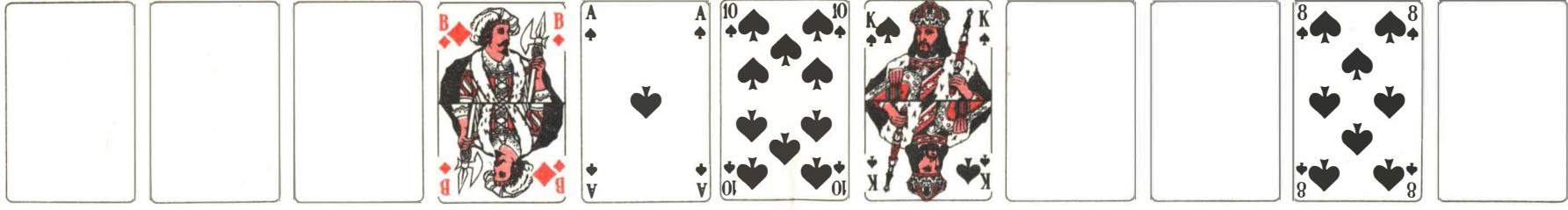
← ohne Fünfen



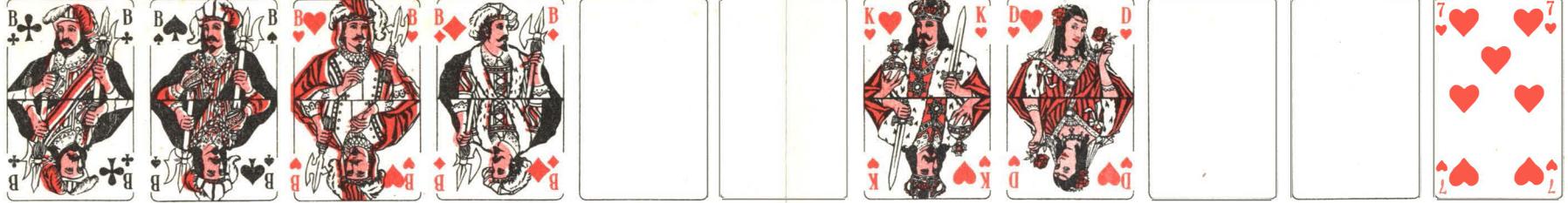
← ohne Zweien



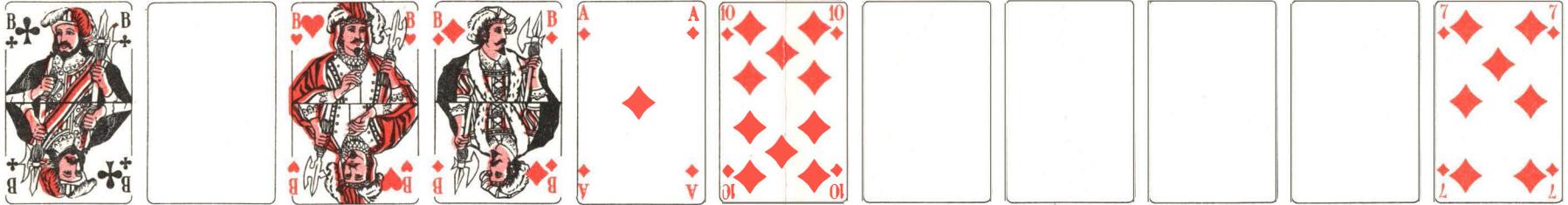
← ohne Zweiern



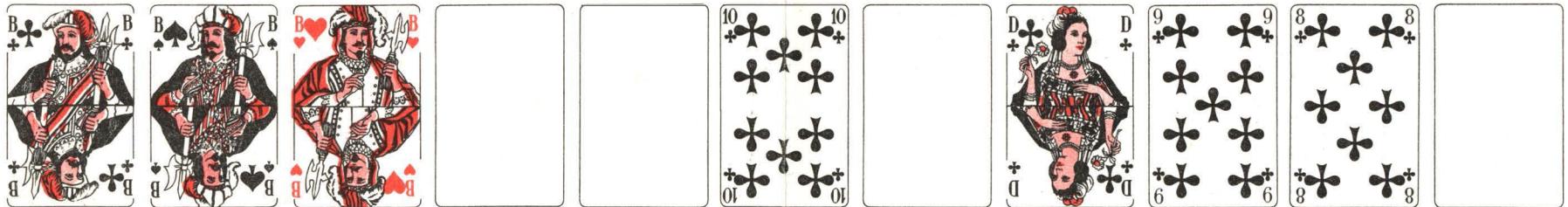
← ohne Dreien



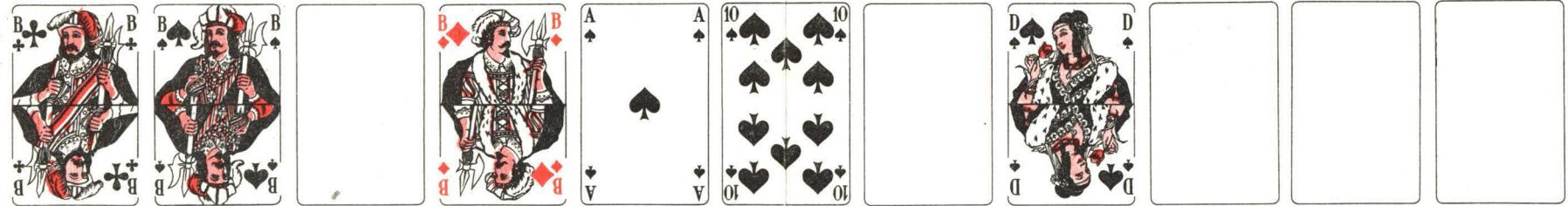
mit Vieren



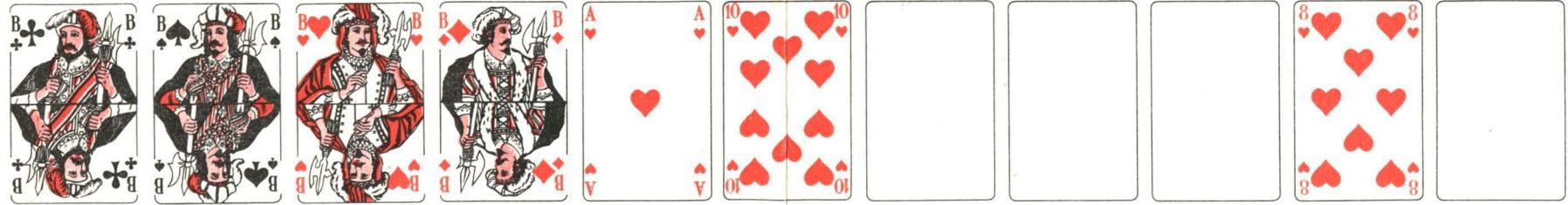
mit Einem



mit Dreien



mit Zweien



mit Sechsen

Serie
Spieltag

Spielliste für Tisch Nr.

Nach Vorschrift des Skatgerichtes Altenburg

Die Angaben für Spätze, Schneider usw. müssen bei jedem Spiel genau eingetragen werden, weil nur hiernach bei der Prüfung der Liste der Spielwert berechnet wird.
Achtung! Es zählen: Null = 23, Nullhand = 35, offenes Null (Null ouvert) = 46, offenes Nullhand (Null ouvert Hand) = 59 Punkte; Großspiel (Grand) = 24, offenes Großspiel (Grand ouvert) = 36 Punkte.

Verlorene Spiele mit Skataufnahme sind doppelt abzuschreiben.

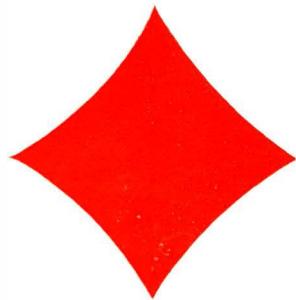
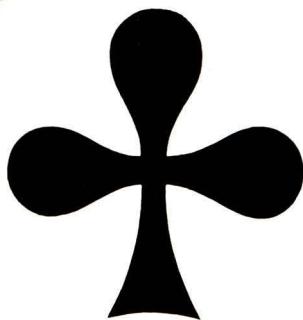
Der Kartengeber muß immer die vorherigen Spieldaten in der Liste nachprüfen. Mangelhaft geführte Listen sind ungültig!

Das Nachzählen der Stiche während des Spiels und das Einspielen des Skates vom Kartengeber ist verboten.

Nr. als Muster! Lfd. Nr. der Spiele	Bezeichnung der Spiele	Spitzen	Gewinnstufen		Spielwert plus oder minus	Bitte deutliche Namens- und Wohnungsangabe!								
						Name (Listenführer):	Name		Name		Name			
			Start-Nr.	Start-Nr.		Start-Nr.	Start-Nr.		Start-Nr.		Start-Nr.			
			1. Platz	gew.	verl.	2. Platz	gew.	verl.	3. Platz	gew.	verl.	4. Platz	gew.	verl.
1	Schellen	2	+			+ 36	Kartengeber			+ 36	1			
2	Großspiel	2				- 144				Kartengeber			- 144	1
3	Null					- 46	- 46		1			Kartengeber		
4	Eichel	4	+			- 72	- 118		2					Kartengeber
5	Rot	3	+	+	+	+ 80	Kartengeber			+ 116	2			
6	Null offen					+ 46	- 72	1	Kartengeber					
7	Grün	1				+ 22						Kartengeber	+ 22	1
8	Nullhand		+			- 35			+ 81		1	Kartengeber		
9						Kartengeber								
10							Kartengeber							
11								Kartengeber						
12									Kartengeber					
13							K.							
14								K.						
15									K.					
16							K.					K.		
17								K.						
18									K.					
19										K.				
20											K.			
21							K.							
22								K.						
23									K.					
24										K.				
25							K.							
26								K.						
27									K.					
28										K.				
	Übertrag:													

Lfd. Nr. der Spiele	Bezeichnung der Spiele	Spitzen	Gewinnstufen					Spielwert plus oder minus	Bitte deutliche Namens- und Wohnungsangabe!							
			ohne mit	Handspiel	Schneider	Schneider ausgesgt	Schwarz		Name (Listenführer):	Name		Name		Name		
									Start-Nr.	Start-Nr.		Start-Nr.		Start-Nr.		
									1. Platz	gew. verl.	2. Platz	gew. verl.	3. Platz	gew. verl.	4. Platz	gew. verl.
	Übertrag:															
29								K.								
30										K.						
31												K.				
32															K.	
33								K.								
34										K.						
35												K.				
36															K.	
37								K.								
38										K.						
39												K.				
40															K.	
41								K.								
42										K.						
43												K.				
44															K.	
45								K.								
46										K.						
47												K.				
48															K.	
Ergebnis																
plus gewonnene Spiele $\times 50$																
zusammen																
minus verlorene Spiele $\times 50$																
Endergebnis																
Unterschriften																

Nach beendigtem Spiel ist die Spielliste in Gegenwart sämtlicher Mitspieler aufzurechnen, eigenhändig deutlich von jedem Teilnehmer zu unterschreiben und einem Mitglied der Spielleitung sofort zu übergeben.



Verlag Tribüne
Berlin

