

Mein Skat-Kompendium

Vom Vereinsspieler zum Turnier- und Ligaspieler





Johannes Kulzer, München

E-Mail: johannes.kulzer@o2mail.de

Stand: August 2024

„Mein Skat-Kompendium“ ist als PDF-Datei kostenfrei verfügbar unter:

<https://skatclub-alter-peter.de/skatkompendium.html>

oder eben auf der Homepage des Alten Peter, Rubrik SKATKOMPENDIUM

Mein Skat-Kompendium



***Wissen und Können, Glück und Mut -
diese Voraussetzungen müssen erfüllt sein
um ein Dein Skat-Spiel erfolgreich zu gestalten***

***„Wer etwas will, der sucht nach Wegen.
Wer etwas nicht will, der sucht nach Gründen.“***

***Die Kunst ist, einmal mehr aufzustehen, als man umgeworfen wird.“
(Winston Churchill)***

Skat-Moral

Verliere lieber ein Spiel als einen Freund.

Unterhaltung und Freundschaft stehen über Leistung und Sieg.

Genieße Deine Gewinnfreude und mäßige Deine Schadenfreude, wenn ein anderer verliert.

Wer oben ist, kann schnell und tief fallen.

Es sollte nicht nur „Ich und der Club“ sein, sondern auch „der Club und ich“.

Denke daran, was Du dem Club geben kannst, nicht nur daran, was der Club Dir geben kann.

Mein ultimativer Skatwitz

Ein Skatspieler gewinnt mit viel Glück ein großes Skatturnier und ein entsprechendes Preisgeld.

Auf dem Rückweg hält er vor einem Kiosk und sieht, dass seine Glückszahlen im Lotto gezogen worden sind; ein Millionengewinn steht ins Haus.

Denkt er sich: „Super“ und eilt freudestrahlend er nach Hause, um seiner Frau von dem Glück zu erzählen.

Dort angekommen sieht er aber einen Krankenwagen vor der Haustüre stehen und ein Notarzt informiert ihn, dass seine Frau einen Infarkt nicht überlebt hätte.

Denkt er sich: „Wenns läuft, dann läuft!“

Gute Sprüche aus dem Leben (auch im Skatspiel anwendbar)

Der Zweifel ist der Weisheit Anfang. („Dazulernen“)

Man geht nie dümmer aus einer Besprechung heraus als hinein („Fortbildung“)

Ein Weg entsteht durch das ständige darüber gehen. („Übung“)

Das Leben ist wie ein Regenbogen: es benötigt Regen und Sonne, um die Farben zu sehen. („Gute und schlechte Tage“)

Was vorbei ist, ist vorbei. Was noch kommt, ist noch nicht da. („Leichenreden“)

Wenn jeder Tag gleich ist, dann lebst Du nur 24 Stunden. („Skat-Meister“)

Kurz vor der Toilette in die Hosen gepinkelt („Spiel knapp verloren“)

Auf diesem Platz hat eine Sau gefrühstückt („permanent schlechte Karten“)

Den Seinen gibts der Herr im Schlaf („Kartenglück“)

Das wars aus Hamburg („Rest zu mir“)

Skat ist kein gerechtes Spiel.

Wer einen Fehler findet, darf diesen behalten.

So ist Skatspielen. Manche Spiele verliert man, manche gewinnen die anderen.

Aus einer Skatspieler-Kneipe



Inhalt

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Einleitung..... | 9 |
| 1.1 | Beipackzettel | 12 |
| 1.1.1 | Selbststudium | 12 |
| 1.1.2 | Nachstudium..... | 12 |
| 1.1.3 | Skatkurs | 12 |
| 1.1.4 | Spielertypen, Zielgruppe..... | 12 |
| 1.1.5 | Aufbau des Buches, Danksagung | 13 |
| 1.2 | Begriffe..... | 14 |
| 1.3 | Abkürzungen..... | 16 |
| 1.4 | Literatur..... | 17 |
| 2 | Skat spielen | 19 |
| 2.1 | Sitzposition..... | 20 |
| 2.1.1 | Vorteile der Vorhand | 20 |
| 2.1.2 | Probleme der Mittelhand..... | 22 |
| 2.1.3 | Vorteile der Hinterhand..... | 22 |
| 2.1.4 | Statistik der Spielpositionen..... | 23 |
| 2.2 | Allgemeine Regeln zum Reizen | 24 |
| 2.2.1 | Sitzposition..... | 24 |
| 2.2.2 | Reizverhalten der Gegner..... | 25 |
| 2.2.3 | Spielstärkenvergleich..... | 25 |
| 2.2.4 | Reizen auf den Skat (Wahrscheinlichkeiten)..... | 26 |
| 2.2.5 | Kreuz-Bube, der Steuermann | 27 |
| 2.2.6 | Annoncen, Signale beim Reizen..... | 27 |
| 2.3 | Reizen nach Punkten..... | 28 |
| 2.4 | Gewinnplan..... | 30 |
| 2.4.1 | Gewinnplan als Alleinspieler..... | 30 |
| 2.4.2 | Gewinnplan als Gegenspieler..... | 31 |
| 2.4.3 | Gewinnplan (Beispiele)..... | 32 |
| 2.5 | Skat drücken | 35 |
| 2.5.1 | Grundsätzliche Überlegungen | 35 |
| 2.5.2 | Typische Situationen | 35 |
| 2.5.3 | Rolle des Gewinnplans beim Drücken..... | 37 |
| 2.5.4 | Ergänzende Regeln zum Drücken..... | 38 |
| 2.6 | Zeitmanagement im Skatspiel | 39 |

| | | |
|--------|--|-----|
| 3 | Spieldurchführung | 43 |
| 3.1 | Sichere Grand-Spiele | 44 |
| 3.2 | Sichere Schneider-Spiele | 48 |
| 3.3 | Blender (oder doch nicht?) | 50 |
| 3.4 | Tempo / Ersatztrümpfe (Alleinspieler) | 55 |
| 3.5 | Trumpf(ab)zug | 58 |
| 3.6 | Spieleröffnung..... | 65 |
| 3.6.1 | Spieleröffnung zum Alleinspieler in Mittelhand (Partner in Hinterhand) | 68 |
| 3.6.2 | Spieleröffnung zum Partner in Mittelhand (Alleinspieler in Hinterhand) | 70 |
| 3.6.3 | Beispiele „Anspiel Gegenspieler auf Partner in Mittelhand“ | 72 |
| 3.7 | Blank spielen | 76 |
| 3.7.1 | Gründe um Blank zu spielen..... | 76 |
| 3.7.2 | Gründe um nicht Blank zu spielen | 77 |
| 3.7.3 | Beispiele zu „Blank spielen“ | 78 |
| 3.8 | Gegenspiel..... | 83 |
| 3.8.1 | Grundsätze für das Gegenspiel | 83 |
| 3.8.2 | (Un-)geschriebene Regeln im Gegenspiel (Farbspiel) | 83 |
| 3.8.3 | Anmerkungen zum Grand-Spiel | 87 |
| 3.8.4 | Endspiel | 87 |
| 3.9 | Schneiden (Alleinspieler, Gegenspieler) | 88 |
| 3.9.1 | Taktik beim Schneiden durch den Alleinspieler | 88 |
| 3.9.2 | Taktik beim Schneiden durch die Gegenspieler | 90 |
| 3.10 | Unterzug | 91 |
| 3.11 | Rolle des Beiblatts | 93 |
| 3.11.1 | Die Vollen..... | 93 |
| 3.11.2 | Die Bilder | 96 |
| 3.11.3 | Die Luschen | 96 |
| 3.12 | „Gang über die Dörfer“ / Abspiel / Einschub..... | 97 |
| 3.12.1 | Beispiele zum Thema „Gang über die Dörfer“ / Abspiel / Einschub | 99 |
| 3.13 | Zwingende Verteilungsvermutung | 102 |
| 3.14 | „Stiller Schneider“ | 106 |
| 3.15 | Bluffs und Finten..... | 108 |
| 3.15.1 | Beispiele zum Thema „Bluffs und Finten“..... | 111 |
| 3.16 | Kabinetstücke mit der Zehn | 117 |

| | | |
|-----|---|-----|
| 4 | Null-Spiele | 121 |
| 4.1 | Alleinspieler..... | 122 |
| 4.2 | Blanke 8 oder 4er-Zug | 124 |
| 4.3 | Gegenspieler | 126 |
| 4.4 | Beispiele und Übungen..... | 128 |
| 4.5 | Lösungen zu den Null-Beispielen | 135 |
| 5 | Schwierige Spiele (geringe Gewinnchancen) | 139 |
| 5.1 | Schwierige Grands | 140 |
| 5.2 | Schwierige Farbspiele | 146 |
| 5.3 | Weitere schwierige Spiele | 150 |
| 5.4 | Übungsblatt „schwierige Spiele“ (Gruppenaufgabe) | 153 |
| 6 | Skat und Wahrscheinlichkeiten | 159 |
| 6.1 | Interessante Wahrscheinlichkeiten im Skat..... | 160 |
| 6.2 | Kombinierte Wahrscheinlichkeiten | 165 |
| 6.3 | Wahrscheinlichkeit gegen Statistik | 167 |
| 6.4 | Statistiken im Skat | 168 |
| 7 | Skat und Psychologie | 171 |
| 7.1 | Leiden eines Skat-Spielers in der Corona-Zeit..... | 172 |
| 7.2 | Leiden eines Skatspielers, der nie was richtig machen kann..... | 174 |
| 7.3 | Psychologische Aspekte im Skat..... | 175 |
| 7.4 | Skat-Weisheiten..... | 179 |
| 7.5 | Zehn nicht-technische Ratschläge | 182 |
| 7.6 | Angewandte Psychologie beim Skat | 183 |
| | 7.6.1 Alleinspiel..... | 183 |
| | 7.6.2 Gegenspiel..... | 185 |
| 8 | Skat-Regeln..... | 187 |
| 8.1 | Skat-Regeln für die Praxis | 188 |
| 8.2 | Der Spielablauf – regeltechnisch gesehen | 189 |
| 8.3 | Ausgewählte Situationen | 191 |
| 8.4 | Skat-Schiedsrichter..... | 193 |
| 9 | Turnier-Skat..... | 197 |
| 9.1 | Ligaspielbetrieb im Skat..... | 199 |
| 9.2 | Teamspiel | 202 |
| 9.3 | Online-Skat | 204 |

| | | |
|--------|---|-----|
| 10 | Skat-Aufgaben und -Test..... | 207 |
| 10.1 | Skat-Aufgaben | 208 |
| 10.1.1 | Spielevergleich..... | 208 |
| 10.1.2 | Farbspiele | 209 |
| 10.1.3 | Grand-Spiele..... | 211 |
| 10.1.4 | Null-Spiele..... | 212 |
| 10.2 | Erklärungen zu den Skat-Aufgaben..... | 215 |
| 10.2.1 | Spielevergleich..... | 215 |
| 10.2.2 | Farbspiele | 217 |
| 10.2.3 | Grand-Spiele..... | 218 |
| 10.2.4 | Null-Spiele..... | 220 |
| 10.3 | Skat-Test..... | 222 |
| 10.4 | Lösungen zum Skat-Test..... | 238 |
| 11 | Anhang..... | 243 |
| 11.1 | Bedeutung der Kartenbilder..... | 244 |
| 11.2 | Die Skatschule..... | 246 |
| 11.3 | Interview mit Thomas Kinback..... | 247 |
| 11.4 | Interview mit Dr. Siegfried Harmel..... | 249 |
| 11.5 | Zahlen, bitte! 2,75 Billiarden – Skat und Zufall..... | 251 |
| 11.6 | Die unglaubliche Kartenverteilung..... | 254 |
| 11.7 | Kuriose Kartenverteilungen | 255 |
| 11.8 | Wünsch Dir was!..... | 259 |

1 Einleitung

Ich war ein (unter-)durchschnittlicher Skat-Spieler.

Wie komme ich dann dazu, andere über das hoch-komplexe Skat-Spiel auf fortgeschrittener Ebene zu unterrichten? Gar ein Buch darüber zu schreiben?

Nun, die Geschichte ist ganz einfach.

Einen ersten Kontakt zum Skat-Spiel bekam ich als 17-jähriger im Jugendzentrum. Ein dritter Spieler fehlte, so musste ich einspringen. Anfängerglück machte mir das Spiel sympathisch.

Dann der übliche Werdegang ohne Zeit für Skat: Bundeswehr, Studium, Beruf, Heirat, Hausbau, Scheidung.

Im Alter von 40 die Neu-Orientierung: ein Urlaub brachte mir nicht nur die Philippinen als zweite Heimat, sondern mich auch wieder zum Skat-Spiel zurück. Denn an meinem zweiten Wohnort auf den Philippinen wurde heftig Skat gespielt. Täglich trafen sich dort bis zu 20 deutsche „Expats“ und Urlauber um sich mit Bier und Skat die Zeit zu vertreiben, ein Kneipier aus Braunschweig, ein Hotelier aus Hamburg, ein Straßenbahn-Fahrer aus München, ein Feinmechaniker aus dem Saarland, ein Erntehelfer aus Australien, ein LKW-Mechatroniker aus dem Ruhrpott, ein Eisdienbetreiber aus Gießen, ein Gärtner aus dem Schwarzwald, ein Ex-Feldwebel aus Nordbayern und viele andere mehr. Ein bunter Strauß an Wandervögeln. Skat und Bier vereinte sie alle.

Sofort begann mich das Spiel wieder in seinen Bann zu ziehen. Mit einem Haken: ich wurde zwar besser, kam aber nie an drei oder vier besonders gute Spieler heran. Das ließ mich nicht ruhen.

So entschloss ich mich 2006, einem Skat-Verein beizutreten um dort mein Spiel zu verbessern. In vielen Jahren in den Skat-Vereinen Jahn Bogenhausen und Alter Peter München konnte ich mich zwar zum Turnier- und Ligaspieler fortentwickeln, zu Meisterehren hat es aber nur im regional nahegelegenen Umfeld gereicht. Und ich musste leider feststellen, dass „Fortbildung“ oder das sich auseinandersetzen mit der umfangreichen Skat-Literatur im Münchner Raum, ja in ganz Südbayern einfach nicht „in“ war. Man spielte einfach. Stolz, wenn eine Liste gut gelaufen war; bei Missergebnissen war das fehlende Kartenglück schuld.

Eine gewisse Wende stellte sich ein, als der Verein Alter Peter 2012 in die Landesliga aufstieg und der damalige Vorstand Jochen Diebel etwas tun wollte, um nicht gleich wieder nach unten durchgereicht zu werden. Nachdem mir schon in der Bundeswehr ein Talent zum Gestalten von Unterrichten attestiert wurde und ich auch beruflich zuletzt als Senior-Redakteur im Manual-Bereich für Computer tätig war, übernahm ich zusammen mit Richard Waschkowski die Organisation und Gestaltung der Fortbildungsrunde „Skat 2016“ mit dem Ziel in 4 Jahren Oberliga-reif zu werden. Untertitel: „Vom Vereinsspieler zum Turnier- und Ligaspieler“, in Anlehnung an einen Skat-Kurs der VG80 von Hans Kusmierz aus dem Jahr 2000. So trafen sich 8 Liga-interessierte Spieler des Vereins einmal im Monat zu Theorie (aus den Skat-Lehrbüchern und -Kursen entnommen) und Praxis, auch unterstützt von externen Referenten und Mentoren.

Der Erfolg stellte sich ein. 2016 Aufstieg in die Oberliga, eine zweite Mannschaft wurde gebildet, 2017 sogar der Aufstieg in die Regionalliga. Seither ist der Turnier- und Liga-Betrieb fester Bestandteil beim Alten Peter.

Die Schulung ruhte danach, die Verbandsgruppe interessierte sich nicht weiter für meine Unterlagen, Fortbildung wurde weiterhin totgeschwiegen. Die Langeweile der Corona-Jahre brachte mich auf Nachfrage des dortigen Vorstandes Hans-Werner Dünnebacke dazu, bei meinem zweiten Verein, Jahn Bogenhausen, eine ähnliche Fortbildung anzubieten. Überrascht vom Interesse der dortigen Spieler begann ich meine Unterlagen aus der Zeit beim Alten Peter neu zu sortieren, zu ergänzen, zu überarbeiten und über eineinhalb Jahre hinweg erneut zu präsentieren.

Aus den nun gut sortierten Unterlagen ein Buch zu formen war mein nächstes Ziel. Das Ergebnis liegt Euch vor mit der Bitte, es nicht verstauben zu lassen, sondern auch an interessierte Nachwuchs-Talente weiterzugeben.

Ich bin immer noch ein (hoffentlich jetzt über-)durchschnittlicher Skat-Spieler.

Aber ich weiß jetzt, wo meine Grenzen liegen, habe ein breit gestreutes Fachwissen und lerne immer noch aus meinen verlorenen Spielen. Die Fähigkeiten der besten Skatspieler lassen sich nicht allein durch Schulung und Studium erlernen. Angeborene Fähigkeiten, Denk- und Merkvermögen, Logik mathematisches Denken und langjährige Erfahrung ergänzen bei diesen Könnern das erlernbare Grundwissen.

Und Spielen, vom Jugendalter an, wo die Lernfähigkeit noch am Größten ist. Leider kommen die Meisten von uns erst „im Alter“ auf der Suche nach spielerischer Ergänzung der Routine (wieder) zum Skat, so wie ich auch.

Viel Spaß wünsche ich Euch beim Lesen, Lernen, Anwenden und Weitergeben des grundlegenden und weiterführenden Wissens über das Skat-Spiel.

Johannes Kulzer, München im Juni 2024

Skatverband Region München e.V.

Alter Peter München – Meister der Landesliga Süd 2016

Fünf Jahre ist es her seit der Skatclub Alter Peter in die Landesliga aufgestiegen ist. In der Folgezeit wurde unter Vorstand Jochen Diebel das Liga- und Turnierspiel stark gefördert. Unter der Leitung von Johannes Kulzer und Richard Waschkowski bildete sich eine Fortbildungsgruppe „Skat2016“ von 12 interessierten Landes- und Verbandsliga-Spielern mit dem Ziel zum 50-jährigen Jubiläum des Vereins im Jahr 2016 den Aufstieg in die Oberliga Bayern zu schaffen.

Einmal im Monat wird seither ein Thema des Skatspiels im kleinen Kreis diskutiert, teilweise mit Unterstützung durch externe Referenten. Aber auch das Spiel kommt nicht zu kurz. Unter Beobachtung durch Mentor Mike Hornbrook (spielte Bundesliga) werden die Spiele einer Serie analysiert und beurteilt.

Das Spiel der Teilnehmer hat sich seither deutlich verbessert und stabilisiert, Martin Rudolf und das „Eigengewächs“ Thomas Gradl wurden zu Leistungsträgern in der 1. Mannschaft.

Als erstes Ergebnis hat auch unsere 2. Mannschaft 2015 den Aufstieg in die Landesliga erreicht, eine 3. Mannschaft spielt weiterhin in der Verbandsliga. In den Ligamannschaften sind somit die Hälfte der 29 Vereinsmitglieder engagiert. Turniersiege und eine bayerische Senioren-Meisterschaft durch Willy Buschner runden das positive Vereinsbild und die Arbeit der Vorstandschaft ab.

Nach Mittelfeldplätzen und einem Beinahe-Aufstieg gelang in diesem Spieljahr „zielgenau“ die Meisterschaft und der Aufstieg in die Oberliga Bayern mit sehr guten 25:5 Punkten und 2 Punkten Vorsprung auf den Zweitplatzierten. Die spielerische Ausgeglichenheit beider Mannschaften ist unsere große Stärke. Bezeichnend dafür ist, dass die 2. Mannschaft den Aufstieg geschafft hat während die nominell stärker besetzte 1. Mannschaft mit großem Engagement, aber wenig Kartenglück, einen achtbaren 4. Platz erreichte.

www.skatclub-alter-peter.de

Johannes Kulzer



Alter Peter 2: Udo Kapp, Heiko Dunsch, Stefan Preiß, Heinz Müller, Johannes Kulzer

Skatverband Region München e.V.

Skat-Fortbildung – einmal etwas anders

Wenn von Skat-Ausbildung oder –Fortbildung gesprochen wird, so denkt man darunter zunächst einmal an das Heranführen von Jugendlichen an unser schönes Kartenspiel. Dass es auch anders geht, zeigten sechs Münchner Senioren und eine Seniorin im Durchschnittsalter von 72 (!) Jahren.

Dabei ging es weniger um das Erlernen der Skat-technischen Grundlagen, sondern mehr um die Entwicklung vom langjährigen, aber erfolglosen Vereinsspieler hin zum Turnier- oder Ligaspieler oder wenigstens darum, aus dem Tabellenkeller der Vereinsmeisterschaft in das Mittelfeld aufzusteigen.

Mehr als ein Jahr lang trafen sich so die Lernwilligen von Jahn Bogenhausen, Alter Peter und Herz-Bube München sowie Feldkirchen 2-mal monatlich Senioren-gerecht an einem Nachmittag im gemütlichen Lokal „Casa Mia“ im Münchner Norden. Unter der fachkundigen Leitung von Johannes Kulzer (Bogenhausen) und unterstützt von den Regionalliga-Spielern Thomas Gradl und Mike Hornbrook (beide Alter Peter) wurde dabei 1,5 Stunden lang thematisch orientierte Skat-Theorie für Fortgeschrittene vermittelt. Natürlich standen die Skat-Techniken und –Spielweisen im Mittelpunkt der Betrachtungen. Hinzu kamen die Skat-relevanten Aspekte der Wahrscheinlichkeitstheorie und der Psychologie. Weitere Informationen, z.B. zum Schiedsrichterwesen und zu Turnier-Gepflogenheiten rundeten die Schulungseinheiten ab.

Aber auch die Praxis kam nicht zu kurz: in 2 Gruppen wurde jeweils 2 Stunden lang unter Beobachtung der Mentoren Skat gespielt. Fehlerhafte Spielweisen wurden korrigiert. Einzelne Spiele wurden analysiert.

Die Begeisterung der Teilnehmer wuchs mit jeder Unterrichtseinheit, Abwesenheiten gab es nur aus wichtigem Grund oder Krankheit. Auch der Wunsch nach Fortsetzung der Runde bestätigt diesen Eindruck. Fragt man nun nach dem Erfolg der Teilnehmer, so mussten die Mentoren erkennen, dass ein Lernen im hohen Alter nicht mehr so einfach ist („was Hänschen nicht lernt, ...“). Über Jahre hinweg praktizierte, fragwürdige Spiel- und Denkweisen waren ebenfalls nur schwer auszumerzen. Geduldige Wiederholungen einzelner Aspekte der Skat-Theorie und wiederholte Hinweise an die Teilnehmer im Spiel zeigten dann aber doch Erfolge und Einsichten.

Zu guter Letzt gab es einen Skat-Test und eine Wertungsliste als Abschluss der Fortbildung. Überraschender Gesamt-Gewinner war der 82-jährige Bernd Ellermann mit überragender Spielleistung und stabilem Test-Ergebnis. Dazugelernt haben alle Teilnehmer im Rahmen ihrer Möglichkeiten.



Hinten v.l.n.r.: Michael Endraß, Erika Seubert, Bernd Ellermann, Wolfgang Fleischer, Detlev Osterode, Martin Behnert; Vorne: Thomas Gradl, Johannes Kulzer; Es fehlen: Klaus Bauer, Mike Hornbrook

1.1 Beipackzettel

Skat als Medizin zu verstehen, wäre doch etwas zu hoch gegriffen. Manchmal habe ich aber den Eindruck, Skatspieler könnten aber ganz gut eine Medizin gebrauchen, etwa gegen den entstehenden Bluthochdruck beim Spielen eines Grand ohne vier. Oder ein Beruhigungsmittel, wenn der Mitspieler auf die gespielte Zehn nicht wie gewünscht einsticht, sondern sogar schmiert. Was wäre das Hausmittel gegen Schnappatmung wenn das blanke As zum Spielgewinn abgestochen wird? Wie wäre es mit einem Beruhigungsmittel nach einem Skatabend, wenn die Gedanken noch um die Spiele kreisen und man einfach nicht einschlafen kann?

Dabei ist die beste Medizin doch, wie in so vielen Bereichen des Lebens, ein fundiertes, breit gestreutes Fachwissen und die Gewissheit, dass nach schlechten Tagen auch wieder gute Tage kommen und umgekehrt.

„Mein Skat-Kompendium“ vermittelt einem geübten Spieler dieses Fachwissen. Das Grundwissen um das Skatspiel wird vorausgesetzt und teilweise wiederholt. Deshalb auch dieser Beipackzettel, der die verschiedenen Anwendungsgebiete und Lernwege zum fundierten und dann auch erfolgreichen Skatspiel beschreibt.

1.1.1 Selbststudium

„Mein Skat-Kompendium“ ist zum Selbststudium geeignet. Jedes Kapitel behandelt ein Thema aus dem unerschöpflichen Skat-Universum, stellt die Grundsätze und Regeln heraus und erläutert diese in Beispielen. Aber wie bei jedem Selbststudium bleibt nur ein Teil der Information in uns haften. Deshalb ist die Praxis des Spieles von großer Bedeutung und dazu gehört auch das

1.1.2 Nachstudium

„Mein Skat-Kompendium“ folgt zwar in seinen Inhalten in etwa dem Ablauf von Skatspielen. Die einzelnen Kapitel sind aber in sich abgeschlossen und können isoliert nachgearbeitet werden.

Jeden Spielabend geht etwas schief. Entweder man missachtet eine Regel, trifft falsche Annahmen oder die gegnerischen Spielkarten stehen mal wieder absolut gegen das eigene Spiel. Hier empfehle ich, die betreffenden Kapitel nachzuarbeiten und das bestehende Wissen zu ergänzen. Nur durch regelmäßige Wiederholung vertieft sich das Gelernte und bleibt abrufbar.

1.1.3 Skatkurs

„Mein Skat-Kompendium“ ist aus zwei Skat-Kursen entstanden. Es lässt es sich auch für einen erneuten Skatkurs als Unterlage einsetzen. Eine Teilnehmerzahl von 6 bis 8 Personen halte ich für einen Kurs als optimal um intensiv auch auf die unvermeidlichen Fragen und das „ja, aber“ eingehen zu können. Aber auch die Kursteilnehmer müssen sich darüber im Klaren sein, dass nur der Kursbesuch allein nicht genug ist.

Jedes Kapitel (auf unterster Ebene) behandelt ein Thema des Skatspiels und kann normalerweise in 1,5 Stunden präsentiert werden. Für die Beispieldarstellung empfehlen sich große Spielkarten im Format 15 mal 10 cm, einzelne Kartenpäckchen oder Seniorenkarten. Manche Themen (z.B. „Wahrscheinlichkeit“ oder „Null-Spiele“) benötigen aufgrund ihres Umfangs zwei Unterrichtseinheiten. Mit den Skat-Aufgaben, dem Skat-Test und dem praktischen Spiel unter Beobachtung stehen auch Kontrollmechanismen für den oder die Mentoren zur Verfügung. Einzelne Themen können auch herauskopiert und verteilt werden.

Nachdem „Mein Skat-Kompendium“ Stoff für mehr als 30 Unterrichtseinheiten enthält, ist die gute Planung für einen vollständigen Skat-Kurs unbedingt erforderlich. Selbst bei einem Rhythmus von einer Unterrichtseinheit alle zwei Wochen zieht sich so ein Kurs schnell über mehr als ein Jahr hin. Eine Beschränkung auf ausgewählte Einheiten (ein kleiner Skat-Kurs) kann sinnvoll sein.

1.1.4 Spielertypen, Zielgruppe

Die meisten Spieler aus meiner Skat-Umgebung sind „**Freizeit-Spieler**“. Sie spielen um des Spielens willen. Ihnen geht es um die Geselligkeit, um interessante Freizeitgestaltung und um die Freude, wenn sich Kartenglück einstellt. Man findet sie in der Vereinstabelle zumeist im (unteren) Mittelfeld. Sie spielen aus Spass an der Freude mit möglichst wenig Geldeinsatz, weil sie in der Regel eben auch kein Preisgeld gewinnen. Ich freue mich über diese Spieler, *sie sind die Brühe in der Skat-Suppe* und ihre Fehler, meist im Gegenspiel, lassen mich so manchen „Dackel“ noch gewinnen. Im gemeinsamen Gegenspiel kann ich aber zumeist nicht auf sie bauen.

Zu dieser Gruppe gehören auch die „**möglichst zu Null-Spieler**“, die risiko-behaftete Spiele scheuen wie der Teufel das Weihwasser, gemäß dem Motto: „die Null muss stehen“. *Sie sind das Haar in der Skat-Suppe*. Sie sind einerseits entgegenkommend, weil ich gegen sie an viele Spiele komme, andererseits giftig, weil ich durch ihre defensive Spielweise auch mal gegen eine Trumpf-Übermacht laufe und in manchen Spielen chancenlos bin.

Im Gegensatz dazu gibt es die wirklichen „**Könner**“, mit zum Teil herausragenden, manchmal angeborenen, Fähigkeiten. Sie beherrschen das Skat-Spiel und stehen in der Vereinstabelle verdient stets ganz oben. *Sie sind die Würze in der Skat-Suppe*. Sie sind im Preisgeld fast immer dabei. Gegen sie ist Vorsicht geboten, schwache Spiele zerreißen sie in der Luft.

In meiner Umgebung schätze ich die Gruppe der Könner auf ca. 10% und die Gruppe der Freizeit-/zuNull-Spieler auf ca. 50% der Vereinsmitglieder. Bleiben ca. 40% übrig, ich bezeichne sie mal als „**arrivierte Spieler**“. *Sie sind die Einlage in der Skat-Suppe.* Man findet sie je nach Erfahrungsstand und Kartenglück im Mittelfeld der Vereinstabelle. Saisonal bedingt reichen ihre Karten auch zum Titel eines Vereinsmeisters. Sie sind häufig im Preisgeld vertreten, begehrt als Ligaspieler und kommen in Turnieren auch mal aufs „Stocker!“.

Aus meiner Erfahrung heraus unterscheide ich in dieser Gruppe vier grundlegende Spielertypen:

1. Die „**Erfahrenen**“, die so manch anderem Spieler überlegen sind weil sie seit der Jugend spielen, oft angelernt von den Eltern. Sie gehen das Ganze aber, möglicherweise aus beruflichen oder familiären Gründen, nicht so engagiert an und sind mit ihrem Leistungsvermögen zufrieden.
2. Die „**Vielspieler**“ beziehen ihre weiterführenden Informationen aus möglichst vielen Spielen. Sie spielen entweder fast täglich, im Verein, im Internet und auch in der Skat-App. Das Problem ist: es gibt Milliarden von Spielen und die große Menge ihrer Spiele verschwindet wieder im Grau des Bewusstseins. Natürlich prägen sich viele Spiele und Taktiken ein und es gibt déjà-vu-Erlebnisse, aber der Erfahrungsschatz erweitert sich nur marginal, ihr Spiel bleibt „in sich gefangen“. Ihre teilweise fragwürdigen Spielzüge begründen sie mit ihrer Erfahrung aus vielen Spielen.
3. Die „**Analysten**“ merken sich einzelne, interessante Spiele und analysieren sie, teilweise mit Gleichgesinnten, bis ins letzte Detail. Diese Spiele vergessen sie nicht. Das Problem ist: In den Milliarden von Spielen kommen diese Spiele und Konstellationen nur selten wieder vor. Und ob sie sich genau dann noch an die Analyse erinnern?
4. Zu guter Letzt gibt es viele interessierte und lernbereite Spieler, die gerne mal Vereinsmeister werden möchten. Aber, aus welchem Grund auch immer fehlt ihnen das Geschick, manchmal eben auch das Fachwissen, um ihr Vorhaben erfolgreich zu gestalten. Ich nenne sie die „**Motivierten**“. Sie versuchen auf unterschiedlichen Wegen ihr Fachwissen, ihre Risikobereitschaft und ihr Spielgeschick zu verbessern. **Speziell diesen Spielern soll „Mein Skat-Kompendium“ zu besserem Skatspiel verhelfen.** Es vermittelt ihnen das nötige weiterführende Fachwissen. Es benennt die Regeln, mit denen die meisten Skat-Spiele erfolgreich gestaltet werden können. Anschauliche Beispiele erklären die Regeln. Hier ist das geballte Fachwissen vieler Autoren unter dem Gesichtspunkt „Vom Vereinsspieler zum Turnier- und Ligaspieler“ anschaulich aufbereitet. Die konsequente Anwendung dieses Wissens verbessert ihr Spiel erheblich und macht sie auch im Kreis der Könner, Erfahrenen und Analysten zu gern gesehenen Mitspielern. Das Problem ist: Leider kommen viele Lernende erst im „Alter“ wieder zum Skatspiel zurück. Und mit zunehmendem Alter wird es immer schwieriger, aus den eingeübten Bahnen auszubrechen und eigene Fehler zu korrigieren.
Allen interessierten Lesern wünsche ich viel Spass und Erfolg mit „Mein Skat-Kompendium“.

Nachwort:

Natürlich ist diese Klassifizierung eine schwarz/weiss-Malerei. Manche Spieler lassen sich nicht in dieses Schema einordnen oder sehen sich in mehreren Gruppen, z.B. die immer noch motivierten oder analysierenden Könner. Trotzdem definiert sie meine Zielgruppe, also wer sich vorrangig für „Mein Skat-Kompendium“ interessieren sollte.

1.1.5 Aufbau des Buches, Danksagung

Auch wenn ich „Mein Skat-Kompendium“ als mein privates „Werk“ zur Verfügung stelle, so stammt doch das Wenigste aus meinen eigenen Erkenntnissen. Es sind viele andere Quellen und Personen, die mir die Inhalte dafür vermittelt haben, sei über Skat-Kurse (bei Thomas Kinback und von Hans Kusmierz), über das Internet (z.B. Skat-1x1, Skat-Forum, Euroskat), über Bücher (z.B. von Wolfgang Rui und Dr. Rainer Gößl), oder aus persönlichen Unterlagen (z.B. von Richard Waschkowski, Johann Käferlein und Albert Vosseler).

Vielen Dank an diese Skat-Persönlichkeiten und -Fachquellen.

Alle Inhalte wurden von mir zu Unterrichtseinheiten zusammengestellt und überarbeitet oder redigiert. Ich bitte um Verzeihung, wenn mir dabei Fehler unterlaufen sein sollten, ich einen Autor nicht erwähnt oder ein Copyright missachtet haben sollte. Dank gebührt auch meinen Korrekturlesern vom Alten Peter.

Abschließend noch der Dank an das Skatspiel selbst, das mich nun lange Jahre intensiv begleitet, mir viele Stunden der Arbeit, des Spieles, der Freude und des Leidens gegeben hat. Und nicht zuletzt den vielen Skat-Freunden, die ich sonst nie getroffen hätte und die mit mir in freundschaftlicher Weise „die Klängen gekreuzt“ haben. Dieses Buch sei ihnen zum Dank dafür gewidmet.

Zu guter Letzt

Auch im Zeitalter des Genderns habe ich mir erlaubt, „Mein Skat-Kompendium“ in der hergebrachten männlichen Form zu schreiben. Nichtsdestotrotz möchte ich damit alle Skat-Liebhabenden, egal welchen Geschlechts und welcher sexuellen Ausrichtung, gleichermaßen ansprechen.

Und weil wir im Skat stets „per Du“ sind bleibt es in diesem Buch auch bei dieser vertraulichen Ansprache.

1.2 Begriffe

Alte, Der

Der Kreuz-Bube im Skatspiel.

Ausreizen

Bis zum maximal möglichen Reizwert des Blattes bieten.

Bluffs und Finten

Versuch der Täuschung der Gegenspieler oder auch des Alleinspielers.

Doppelläufer

As-10 in einer Farbe (nicht in der Trumpf-Farbe).

Ersatztrumpf

Gerät der Alleinspieler in Trumpfnot, dann zieht er normalerweise seine längste starke Nebenfarbe (As-10-König), um seine eigentlichen Trümpfe zu schonen. Diese Ersatztrümpfe können von den Gegenspielern nur dann gestochen werden, wenn sie dafür einen „echten“ Trumpf opfern.

Fehlkarten

Karten, die von Gegenspielern ohne Trumpfeinsatz gestochen werden können.

Geschützte Fehlkarten können nicht direkt gestochen werden (z.B. Dame bei As-D).

Ungeschützte Fehlkarten können direkt gestochen werden (z.B. Lusche allein).

Gabel (2-er Gabel)

Situation, bei der ein Spieler mit einer Position hinter dem anderen Spieler (bei noch zwei zu spielenden Karten) Karten mit der Wertigkeit 1 und 3 führt, während der andere Spieler Karten mit der Wertigkeit 2 und 4 führt.

Beispiel: Der Alleinspieler hält in den letzten beiden Karten Herz-10 und Herz-D

- Der Gegenspieler hält Herz-As und Herz-K.
- Kommt der Alleinspieler zum Ausspiel, so erhält der Gegenspieler beide Stiche.
- Kommt der Gegenspieler zum Ausspiel, so erhalten beide Seiten einen Stich.

Diese Situation kann zufällig entstehen. Gute Spieler können sie auch herbeiführen.

Gegenfarbe (Thema „Gegenspiel“)

Gegenfarbe zu Kreuz ist Pik und umgekehrt. Gegenfarbe zu Herz ist Karo und umgekehrt. Das Anzeigen der Gegenfarbe wird zumeist von den Gegenspielern im Grand, aber auch im Farbspiel verwendet, um dem Partner die eigene starke Farbe (mit As) anzuzeigen. Das Ausspiel der Gegenfarbe zur angezeigten Farbe wird den Alleinspieler voraussichtlich zum Einstechen bringen.

Hebereizung

Man „hebt“ durch einen höheren Reizwert seinen Gegner über die Farbe, die man nicht als Trumpf haben möchte

Lusche

7, 8, oder 9 einer Farbe. Es gibt 12 Luschen in einem Skat-Spiel.

Normalverteilung

- Bei 7 Trümpfen ist eine Verteilung 2-2 oder 3-1 normal (aber 4-0 ist nicht selten)
- Bei 6 Trümpfen ist eine Verteilung 3-2 oder 4-1 normal.
- Bei 5 Trümpfen ist eine Verteilung 3-3 oder 4-2 normal.
- Stehen alle Trümpfe dagegen: **Extremverteilung**.

Nullheber / Nullblocker

Hebereizung bis oder über 23 um ein Null-Spiel möglichst zu verhindern.

Rollmops (bunter Hund, Wollkopf)

Kartenblatt mit 2 Buben, dazu 2 Karten in jeder Farbe.

Stehkarten

Beikarten des Alleinspielers, die von den Gegenspielern nicht durch höhere Karten derselben Farbe erobert werden können. Sie können also nur mit Trumpf gestochen werden (z.B. Asse, Kombination As-10-König, 10 nachdem das As gefallen ist).

Unterzug

Spielen einer schwächeren Karte (Lusche), um den Gegenspieler absichtlich ans Spiel zu bringen (z.B. Einschleiben oder auch spielen einer Trumpf-Lusche auch wenn ein starker Trumpf vorhanden ist).
Beispiel: Spieler in Mittelhand hat As, König und 7. Bei Anspiel von 8, 9 oder Dame dieser Farbe wird die 7 beigegeben, um As und König für die nächsten Züge „hoch“ zu spielen.

Überstich

Der Einstich eines Spielers (Alleinspieler oder Gegenspieler) wird von einer höheren (Trumpf-)Karte der Gegenpartei „übernommen“ bzw. „überstochen“.

Volle

As und 10. Es gibt 8 Volle in einem Skat-Spiel.

Wimmelfinte

Die so genannte „Wimmelfinte“ soll den Gegner zum „Wimmeln“, „Schmieren“ oder „Laden“ verleiten. (Beispiel: Ausspiel 1. Kreuz-B, 2. Herz-B, wenn man auch noch den Pik-B führt)

Zählregel / Punkteregel

Einschätzung des eigenen Blattes vor dem Reizen durch Punktvergabe für Trümpfe, Beiblatt und Position.

1.3 Abkürzungen

Folgende Abkürzungen werden in der Skat-Literatur und auch hier verwendet:

- VH Vorhand
- MH Mittelhand
- HH Hinterhand
- AS Alleinspieler
- GS Gegenspieler
- (!) Guter Zug, gewinnbringend
- (?) Schlechter Zug, vereitelt den Sieg oder „schneider“

ISKO Internationale Skat-Ordnung und Skat-Wettspielordnung

Oftmals wird folgende Notation für einen Spielzug gebraucht:

3. Herz-7, Herz-As (AS), Kreuz-B (-13)

** bezeichnet den n-ten Spielzug

***** gespielte Karten (AS: Karte des Alleinspielers)

* Punktestand des Alleinspielers (+nn) bzw.
der Gegenspieler (-nn) nach dem Spielzug

1.4 Literatur

Meine Erkenntnisse für dieses Buch greifen neben der eigenen Erfahrung auf folgende Quellen zurück:
(„in Gänsefüßchen mein privater Kommentar, meine Erfahrung mit dem Werk“)

Internationale Skatordnung und Skat-Wettkampfordnung, DSKV 2018
„Die Skat-Regeln“

„Besser Skat spielen“ von Wolfgang Rui, 2011
(ebook, kostenfrei zu beziehen unter www.skat-extra.de, Rubrik Bücher)
„Sehr gut zum Nacharbeiten“
Zitiert als „Rui“

„Das große Skatvergnügen: die hohe Schule des Skatspiels“ von Frank Schettler, Günter Kirschbach
(Deutscher Skatverband, 1999, ISBN 3-00-004415-9)
„Auch ein Kompendium“

„Skat wie er leibt und lebt“ von Frank Schettler
(Chemnitzer Verlag, 2013, ISBN 978-3-944509-01-3)
„Mehr ein Lesebuch zum Skat, viele Geschichts- und Randthemen, z.B. Kontra und Ramsch“

„Skat für Fortgeschrittene“ von Frank Krickhahn, 2005 (www.humboldt.de)
„Nicht leicht zu lesen, teilweise sehr detailliert“

„Gläserne Karten“ von Manfred Quambusch (nur noch antiquarisch erhältlich)
„Ein interessantes Lesebuch“

„Skatkurs für Aufsteiger“ von Gerhard Lech
Humboldt Verlag ISBN 978-3-8690-64-4

„Der Skatfuchs“ von Dr. Rainer Gößl, 2019 (www.skatfuchs.eu)
E-Book ISBN 978-3-96633-954-4
„(Zu) sehr an Zahlen und Statistiken orientiert“
Zitiert als „Skatfuchs“

Skat-Forum im Internet: www.32karten.de.
„Interessante Problemsammlung und Meinungs austausch“

Skripten und eigene Erfahrungen aus den Skat-Seminaren von Thomas Kinback
(www.skat-seminare.de)
„Sehr lehrreich und detailliert in der Spielanalyse, dadurch aber auch anstrengend“

Skriptum des Skat-Seminars von Hans Kusmierz (Skatverband Region München, Jahr 2000)
„Vom Hobbyspieler zum Turnierspieler“
„Einfach geschriebenes Papier ohne grafische Darstellungen“

„Der Skatfreund“, Zeitschrift des DSKV (www.dskv.de)

2 Skat spielen

Die großen Fragen in jedem Skat-Buch:

- Wie gewinne ich meine Spiele?
- Wie verhalte ich mich im Gegenspiel?

Dies sind die zentralen Fragen und Probleme in den folgenden Kapiteln.

Dem Ablauf eines Skatspieles folgend geht es in den folgenden Kapiteln um

1. Die **Spieleinleitung** von der Sitzposition bis zur Spielansage (dieses Kapitel)
2. Die **Spieldurchführung** vom Ausspiel, vom Gegenspiel bis hin zu speziellen Themen und Betrachtungen
3. Die **Null-Spiele**, die eine gewisse Sonderstellung einnehmen und entsprechend anders zu spielen sind
4. Die **schwierigen Spiele**, die sich z.B. aus schlechten Findungen ergeben

2.1 Sitzposition

Zwei Hennen sitzen auf einem Ast im Baum.

*Kommt ein Fuchs und fragt: „was macht ihr“. „Wir sitzen nur so rum, schauen in die Luft und tun nichts“.
Das ist gut, denkt sich der Fuchs, setzt sich unten an den Baum und tut dasselbe.*

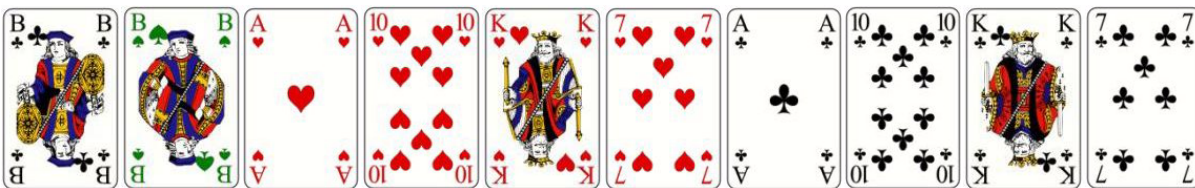
*Kommt ein Hase und fragt: „was macht ihr“. „Wir sitzen nur so rum, schauen in die Luft und tun nichts“.
Das ist gut, denkt sich der Hase, setzt sich unten zum Fuchs und tut dasselbe.*

Da kommt ein Jäger, erschießt Fuchs und Hase und geht mit seiner Beute weg.

„Siehst Du“, sagt da die eine Henne zur anderen, „ich habe dir doch gesagt: rumsitzen, in die Luft schauen und nichts tun kannst Du Dir nur in einer gehobenen Position leisten“.

Also: Wenn man nicht gerade über ein „gehobenes“ Spiel verfügt, dann kann die Sitzposition (auch: Spielposition) für den Spieler eine entscheidende Rolle bei der Gestaltung und bei den Gewinnchancen von Spielen haben.

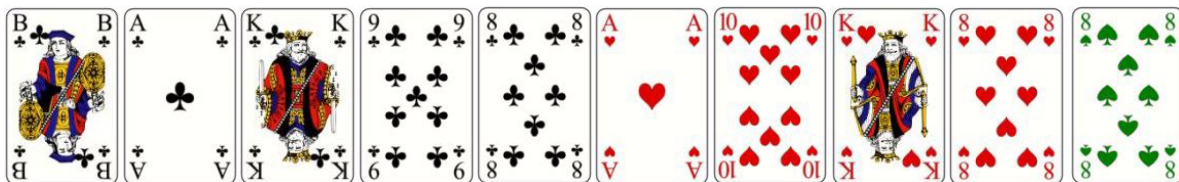
Klassisches Beispiel ist der 2-Farben Grand mit 2 Buben, der in Vorhand manchmal ein Grand Ouvert, jedenfalls nicht zu verlieren ist. In Mittelhand oder Hinterhand wird aber zumeist ein Farbspiel gespielt, weil der Grand zu verlieren ist (siehe auch die Themen: „Sichere Grand-Spiele auf [Seite 44](#) und „Tempo“ auf [Seite 55](#)).



So ist es in Vorhand ein Grand Ouvert. Wenn aber nicht wenigstens der Kreuz Bube (und ein weiterer Bube) vorhanden ist, dann muss der Grand in Vorhand über die Farben gespielt werden um unverlierbar zu sein. Mittelhand und Hinterhand: Kreuzspiel.

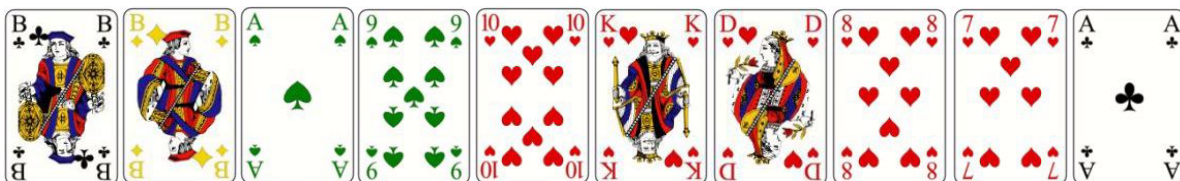
2.1.1 Vorteile der Vorhand

Bei Farbspielen ist im Allgemeinen **ein Trumpf weniger erforderlich** als bei Mittelhand oder Hinterhand.



In Vorhand kann bedenkenlos 2-mal Trumpf gespielt werden. In Hinterhand geht das bei 2-maligem einstechen nur einmal. Bei einer Verteilung 4-1 der Trümpfe ist hier 2-mal Trumpf spielen gefährlich. Abwurf der Pik-8 im 2. Zug dann, wenn „nichts“, d.h. nur wenige Augen, angeboten wird.

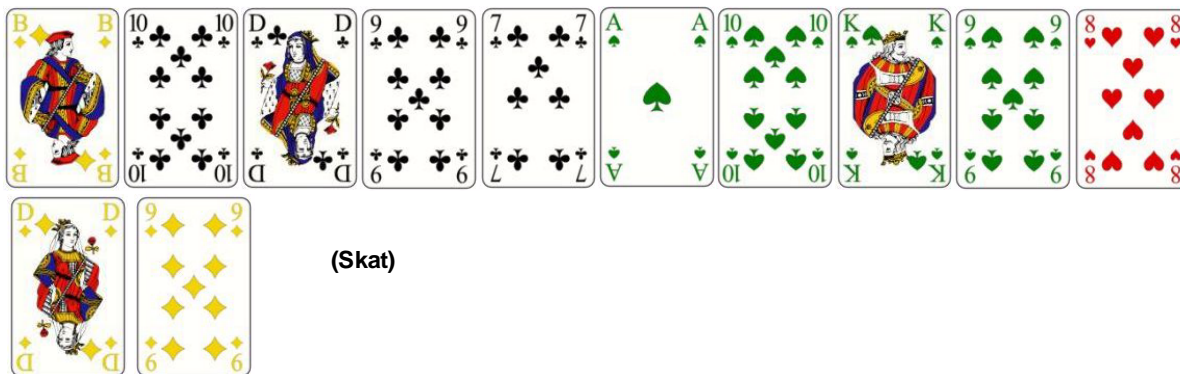
Bei Grand-Spielen ist im Allgemeinen **ein Bube weniger erforderlich** als bei Mittelhand oder Hinterhand.



Anspiel: Herz-D (Aufbau der Stehkarte); dann Einstich/Abwurf; dann Kreuz-B, Herz-10.

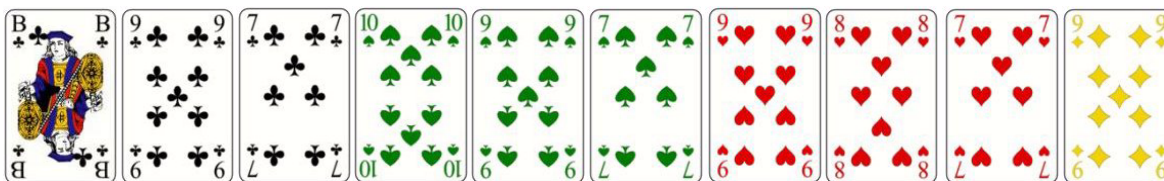
In Mittelhand oder Hinterhand ist das natürlich nur ein Herz-Spiel.

Bei Farb- und Grand-Spielen kann das Abstechen der Beikarte verhindert bzw. entschärft werden.



Das Kreuz-Spiel ist nur in Vorhand gut zu steuern. In Mittelhand oder Hinterhand kommt man mit den Trümpfen zu kurz; es droht der Abstich der Pik-10. Andererseits sind die Pik-Karten auch Ersatztrümpfe.

Bei Null-Spielen kann eine kurze Karte ohne 7 (z.B. 8, evtl. auch 9) angespielt werden, bevor die faule Karte zum Stechen gezwungen wird.



Wer in dieser Situation zwei hohe Karos findet, hat Pech gehabt. Ein Abwurf der 9 ist praktisch unmöglich. Es bleibt die Hoffnung, dass Karo-7 und -8 auf einer Hand stehen und der andere Gegenspieler ebenfalls Karo führt. In Vorhand kann sofort die blanke 9 gespielt werden, um diese Chance zu nutzen.

Bei Null-Spielen kann bei langer Karte ohne 7 die blanke Sieben abgezogen werden, bevor sie später zum Spielverlust führen kann.



Wer sich in dieser misslichen Lage befindet, kann in Vorhand die Herz-8 ziehen, mit der Hoffnung, dass die beiden verbleibenden Herzen verteilt sind.

Bei der Spielbeurteilung nach der Zählregel von Thomas Kinback zählt Vorhand einen halben Punkt mehr (siehe das Thema „Reizen nach Punkten“ auf [Seite 28](#)).

Günstig ist es, wenn Mittelhand und Hinterhand ohne Reizgebot gepasst haben. Beide zeigen damit, dass sie kein Spiel oder ein schwaches Blatt haben, was für eine gleichmäßige Farbenverteilung und/oder eine günstige Skatfindung sprechen könnte, aber nicht muss.

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

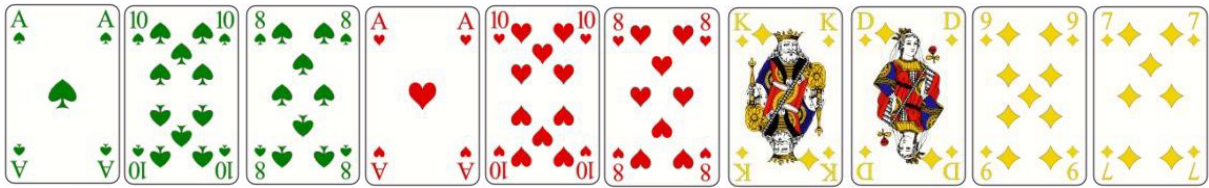
Ein Problem der Vorhand: Kein Anspiel bei Null-Spiel bei nicht genügend geschlossener Karte.



In Mittelhand und Hinterhand unverlierbar. In Vorhand hat die 9 der kürzeren Farben die besten Gewinnchancen (Reizung beachten).

2.1.2 Probleme der Mittelhand

Wenn ein Spiel nur dann gewonnen werden kann, wenn bei schwacher Trumpfkarte mindestens ein Einstich auf eine Fehlfarbe erfolgen muss, bevor die Karte aufgeklärt ist.



Wer hier zwei kleine Kreuzen findet (und wieder drückt) muss auf eine günstige 2-2-Kartenverteilung in Pik (+28) und Herz (+28) hoffen und benötigt wenigstens den Einstich auf ein Kreuz-Bild (+7) für den Sieg.

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

Merke: (Nicht nur) in Mittelhand ist es gefährlich, mit einem schwachen Blatt „anzureizen“.

In Mittelhand ist man vom Ausspiel an in der Zwickmühle zwischen den Gegenspielern und kann sich gegen einseitige Kartenverteilungen oft nicht wehren.

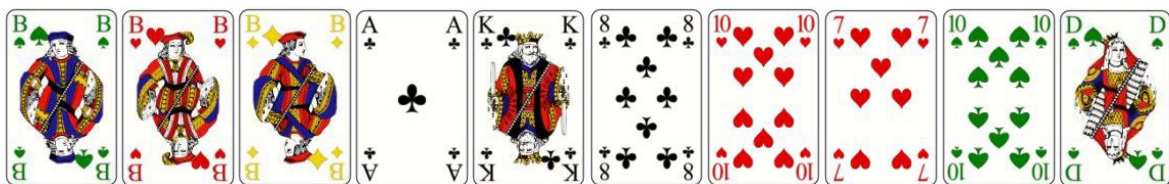
2.1.3 Vorteile der Hinterhand

Bereits vor dem ersten eigenen Reizgebot hat man wichtige Informationen:

Einer hat bereits gepasst.

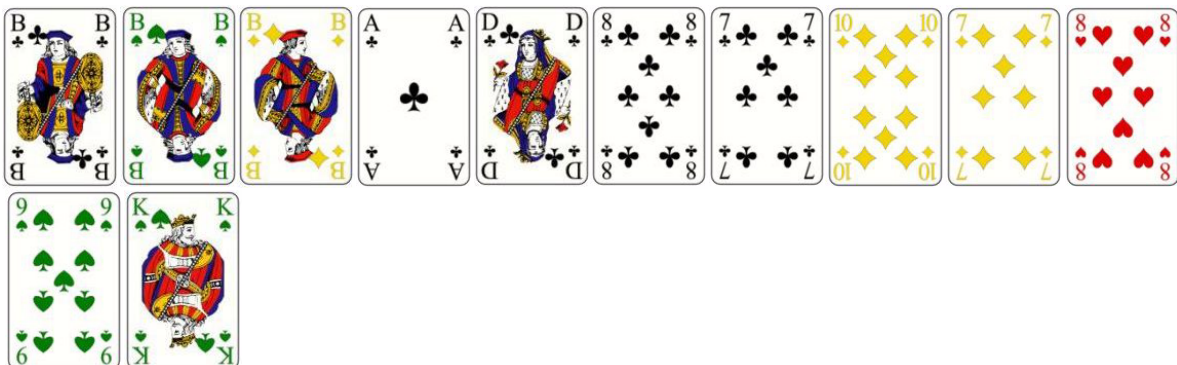
Evtl. kennt man bereits einen Reizwert.

Besser für Farb- und Grand-Spiele, die durch Freispielen der **besetzten 10** zu gewinnen sind.

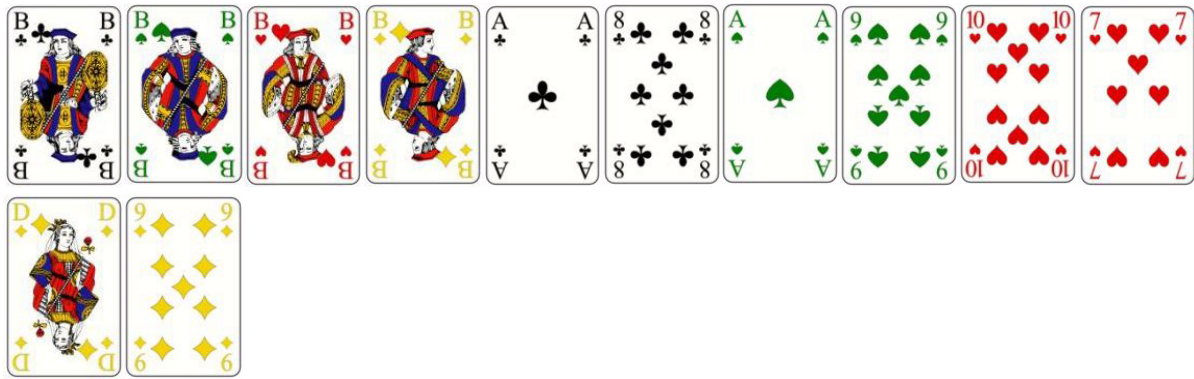


Wenn bei Kreuz-Spiel z.B. Karo-10 und -Dame gedrückt sind, dann gewinnt Hinterhand, wenn die Trumpfkarten 3-2 verteilt sind, eine 10 freigespielt und nicht abgestochen wird.

Mehr Optionen bei Farb- und Grand-Spielen mit starker Trumpfkarte, aber schwachem Beiblatt, besonders die Grand-Spiele mit mehreren Spitzen.



Kreuz ist Trumpf! Ein Grand kann verloren gehen (Zählregel nach Thomas Kinback).



Grand! Drücken: Karo-Dame und -9.

2.1.4 Statistik der Spielpositionen

Neuere Untersuchungen im „Skatfuchs“ zeigen, dass sich die Gewinn-Quote bei Farbspielen in den unterschiedlichen Spielpositionen nur unwesentlich unterscheidet. Aus folgender Tabelle (von 67 Millionen Farbspielen) ist ersichtlich, dass die Spielposition allgemein bei den Farbspielen keinen wesentlichen Einfluss auf die Gewinn-Quote (in %) hat.

| Trümpfe | Vorhand | Mittelhand | Hinterhand | Max. Differenz | Vorhand Mittelhand |
|---------|---------|------------|------------|----------------|--------------------|
| 1 | 6,3% | 7,6% | 12,7% | 6,4 | -1,3 |
| 2 | 8,8% | 11,5% | 14,1% | 5,3 | -2,7 |
| 3 | 21,2% | 24,4% | 25,7% | 4,5 | -3,2 |
| 4 | 41,9% | 43,5% | 45,5% | 3,6 | -1,6 |
| 5 | 64,7% | 62,2% | 65,8% | 3,6 | +2,5 |
| 6 | 83,9% | 83,0% | 85,1% | 2,1 | +0,9 |
| 7 | 93,2% | 93,4% | 94,2% | 1,0 | -0,2 |
| 8 | 95,6% | 96,5% | 96,9% | 1,3 | -0,9 |

Die **Hinterhandposition** ist statistisch gesehen für den Alleinspieler am Günstigsten.

Diese Zahlen stehen im Gegensatz zur bisherigen Lehrmeinung, die die Vorhand bevorzugt. Vielleicht sollte man eher die Nachteile der Mittelhand sehen, als große Unterschiede zwischen Vorhand und Hinterhand zu betonen.

Die Vorhandposition hat nur beim klassischen 5-oder 6-Trümpfer ihre Vorteile gegenüber Mittelhand (Tempo-Problem bei Trumpfstand 3-3 oder 3-2). Sonst schneidet sie statistisch gesehen häufig am Schlechtesten ab (möglicherweise wird in Vorhand aufgrund der Position mehr riskiert).

Bei den Grand-Spielen ist es hingegen wegen der Trumpflänge etwas anders; bekanntlich kann man manche Grands nur in Vorhand spielen und sicher gewinnen (siehe Thema: „Sichere Grand-Spiele“ auf [Seite 44](#)).

2.2 Allgemeine Regeln zum Reizen

Überarbeitet aus „Skat 1x1“.

Das richtige Einschätzen der Stärke des eigenen Blattes gehört zu den wichtigsten Voraussetzungen für einen guten Skatspieler. Leider ist es aber auch eine der schwierigsten Teildisziplinen des Spiels.

Dabei möchte ich die kommenden Aussagen nicht als konkrete Handlungsanweisungen verstanden wissen. Es geht ausschließlich darum, euch Hilfen an die Hand zu geben, euer Risiko besser abschätzen zu können. Die Entscheidung, welches Risiko ihr eingehen möchtet, kann und will euch niemand abnehmen.

Die Stärke eines Blattes ist nicht immer gleich zu bewerten. Sie ist abhängig von drei Variablen: der **Sitzposition**, dem **Reizverhalten** der Gegenspieler und der eigenen **Spielstärke** im Verhältnis zur Stärke der Gegner. Manchmal spielt es auch eine Rolle, ob man ein Turnier („Hopp oder Top“) oder an einem von vielen Spielabenden des Vereins spielt.

2.2.1 Sitzposition

Der Ausspieler sitzt in Vorhand (VH), der nächste in Mittelhand (MH) und der letzte Spieler in Hinterhand (HH). Die günstigste Position ist die des Ausspielers (siehe z.B. den unverlierbaren Grand mit den ersten beiden Buben und 4 Vollen auf [Seite 44](#)). Der **VH-Spieler** hat die **Initiative**, er bestimmt den ersten Stich. Der Ausspieler lenkt das Spiel, er bestimmt die Richtung in seinem Sinne und zu seinem Vorteil. So kann er bei Farbspielen durch einen Trumpf zwei Trümpfe der Gegner aus dem Spiel nehmen und dadurch die Gefahr von Abstichen verringern. Desweiteren kann der VH-Spieler viel leichter verhindern, dass er bei einer relativ schwachen Trumpfkarte „zu kurz“ kommt (zu kurz ist ein Alleinspieler, wenn er nach eigenen Abstichen weniger oder schlechtere Trümpfe als der stärkere der beiden Gegner hat). Manche Farbspiele sind sogar fast nur in Vorhand zu gewinnen. Zum Beispiel ein solcher 5-Trümpfer:



Ein Herz-Spiel ist (trotz 10 Punkten nach der Zählregel) eigentlich nur in VH und in der Hoffnung, dass die Trümpfe 3-3 stehen, zu gewinnen.

Auch bei Null- oder Null Ouvert-Spielen kann die VH ein großer Vorteil sein. Eine blanke 8 ist als Ausspieler so gut wie nie ein Problem, in MH oder HH kann sie zum Verlust des Spiels führen. Gerade Null-Spiele liefern aber auch einige Beispiele, dass der VH-Platz manchmal auch ein Nachteil sein kann. Folgendes Beispiel kann nur in MH oder HH als Null Ouvert gespielt werden. In VH hat man ein Ausspiel-Problem.



Die VH hat noch ein weiteres Plus. Beim Reizen darf der VH-Spieler gegen beide Gegner „hören“. Das heißt: sie müssen sich zuerst erklären. Hat VH eine grenzwertige Karte, die man reizen kann aber nicht muss, kann er erst mal abwarten, wie die anderen Spieler agieren. Passen beide, steigen seine Chancen, sein Blatt durch gute Karten im Skat maßgeblich zu verbessern. Wird er gereizt, kann er aussteigen und dem anderen ein womöglich schwer zu gewinnendes Spiel überlassen.

Das „Hören“ kann darüber hinaus vor einem fast sicheren Spielverlust bewahren. Für den zugegeben seltenen Fall, dass beide Spieler dasselbe Spiel reizen (z.B. einen einfachen Pik), kann der Hörende bei 22 passen und dem Kontrahenten das Problem bescheren. Aus unerfindlichen Gründen lassen sich viele Skatspieler diesen Vorteil allerdings nehmen, halten die 22 noch, und wundern sich, dass ihnen ihr Pik-Spiel um die Ohren fliegt.

Ein solches Reizverhalten ist definitiver Unsinn! **Ein Spieler, der bei 22 nicht Pik spielen will, wird ohnehin weiter reizen.** Also solltet ihr als Hörende auf keinen Fall euren Reizwert noch halten.

Aber auch **Hinterhand** hält einige Pluspunkte bereit. Zwar haben die Gegner die Initiative, aber dieser eigentliche Vorteil kann auch ein Nachteil sein. Oft hat der VH-Spieler ein schwieriges Ausspiel. Er kann seinem Partner in MH eine 10 blankstellen oder dem Alleinspieler eine besetzte 10 hochspielen. Öffnet er von einer langen Farbe ohne Ass, ist sein Partner diese womöglich frei und der potenzielle Abstich geht ins Leere. Spielt er ein As aus, kann der Alleinspieler dies unter Umständen zum gewinnbringenden Abstich nutzen, spielt er unterm As oder gar unter As 10 aus, wird Hinterhand eventuell eine blanke Lusche „billig“ abwerfen.

Mit anderen Worten: die Initiative kann auch zum Fluch werden, wenn dem Ausspieler, der zu diesem Zeitpunkt des Spiels naturgemäß nur wenig Informationen über die Kartenverteilung hat, ein spielentscheidender Fehler unterläuft. Ein solcher Fehler ist, nebenbei bemerkt, oftmals gar kein Fehler im klassischen Sinn des Wortes, da der arme Tropf eine Entscheidung trotz „ungenügender Datenbasis“ treffen muss. Er macht also keinen Fehler, er spielt nur zufällig eine falsche Karte aus. Aber genau die kann dem Alleinspieler evtl. schon zum Sieg verhelfen.

Mehr „Ärger“ verspricht die **Mittelhand**. Fehlende Reizinformation behindert. Ca. **70%** aller verlorenen Alleinspiele werden in Mittelhand gespielt

2.2.2 Reizverhalten der Gegner

Skat ist ein **Informationsspiel**. Je mehr Informationen der Skatspieler erhält, desto genauer kann er die Verteilung der Karten und die Gegner einschätzen und dadurch mehr richtige Entscheidungen treffen. Das erfordert jedoch vom Reizen an seine volle Aufmerksamkeit. Denn beim Reizen werden die ersten wichtigen Informationen übermittelt.

Dabei gilt es zwei Aspekte zu beachten.

Zum einen die **Reizwerte** der Gegner - sie geben Aufschluss über potenzielle Kartenverteilungen - und zum anderen die **Reizweise** der Gegner, denn sie erzählt viel über deren Spielphilosophie.

Ein guter Skatspieler passt niemals bei einem willkürlichen Reizwert. Allerdings sind die Aussagen einer Reizung fast nie eindeutig. So heißt eine 22er Reizung nicht zwangsläufig, dass der entsprechende Spieler einen einfachen Pik spielen wollte. Er kann einen schwachen Pik ohne zwei, drei oder vier aus Angst vor einem schwarzen Buben im Stock abgebrochen haben. Möglich wäre auch, dass er seinem Partner die Farbe seines As anzeigt oder er will verhindern, dass der Alleinspieler einen einfachen Herz tauft (die sogenannte **Hebereizung**: man „hebt“ seinen Gegner über die Farbe, die man als Trumpf nicht haben möchte). Die bekannteste Hebereizung ist der „**Nullblocker**“ (man reizt bei einem guten, aber nicht perfekten eigenen Spiel über 23 um ein Null-Spiel der Gegner zu verhindern).

Allerdings ist nicht jede Reizung gleich zu bewerten. Reizt ein aggressiver, angriffslustiger Spieler hat das weit weniger Aussagekraft als die gleiche Reizung eines Defensivspezialisten. Deshalb ist die genaue Beobachtung des Reizverhaltens für erfolgreiches Skatspiel unerlässlich.

Im Allgemeinen empfiehlt sich, sein Reizverhalten ein wenig dem Charakter des Tisches anzupassen. Gegen „Bullys“ bleibt euch ohnehin kaum etwas anderes übrig, als das Visier ein wenig zu öffnen. Ihr werdet sonst überrollt und bekommt kaum ein Spiel. Gegen Defensivspieler ist eine etwas langsamere Gangart angeraten.

Ein bisschen Mut ist sicherlich angebracht, aber wenn dieser in Übermut umschlägt, kommt oft eine alte Weisheit zum Tragen: *Helden sterben jung!*

Ein ungeschriebenes Gesetz beim Skat besagt: „**Es gibt keine drei Spiele**“. Wenn alle drei Spieler meinen, ein gewinnbares Spiel auf der Hand zu haben, gewinnt meist keiner der drei. Hört Hinterhand also schon zwei Reizungen, dann sollte er sich seine Karten noch mal ganz genau darauf anschauen, ob sie auch kleineren oder größeren „Unfällen“ standhalten denn Abstiche und Überstiche sind jetzt von der Ausnahme zum Regelfall mutiert.

2.2.3 Spielstärkenvergleich

Bessere Spieler reizen etwas offensiver, da sie über mehr Erfahrung und Spielvermögen verfügen, um auch in schwierigen Situationen die richtigen Entscheidungen zu treffen. Ebenso logisch erscheint, dass sie die Palette spielbarer Spiele erweitern, wenn sie schwächere Gegner am Tisch ausmachen. Sie hoffen auf Fehler, die ihnen ermöglichen, Spiele, die eigentlich auf Verlust stehen, dennoch zu gewinnen.

Die Lebenserfahrung lehrt uns beim Skat wie im richtigen Leben, dass man die lautesten Schreihälse fast nie ernst nehmen muss. Sie haben es meist nötig, zu schreien und zu meckern, weil ihnen die Souveränität und Klasse fehlt. Das versuchen sie durch Einschüchterung der Gegner wett zu machen. Insofern: bei Meckerköppen die Ohren auf Durchzug stellen oder, wenn es zu unangenehm und beleidigend wird, die Spielleitung informieren.

Die richtig guten Spieler erkennt ihr in der Regel daran, dass sie Fehler ruhig und schlüssig erklären. Das Bewusstsein ihrer Stärke verleiht ihnen die Souveränität. Tritt ein Spieler so auf, ist Vorsicht geboten. Zu hohe Reizwerte werden von diesen Spielern meist bestraft.

Aber auch guten Spielern gegenüber lautet die oberste Maxime: Bange machen gilt nicht. Und wenn ihr die entsprechenden Karten bekommt, müsst ihr sie reizen. Selbst auf die Gefahr hin, auch mal ein Spiel zu verlieren. Aus Niederlagen könnt ihr lernen und von einem verlorenen Spiel geht die Welt nicht unter.

Vorsicht ist ein guter Ratgeber, Angst ist es nicht!

2.2.4 Reizen auf den Skat (Wahrscheinlichkeiten)

Eine beim Skat häufig gehörte traditionelle Regel lautet: „Man reizt nicht auf den Skat.“ Aber keine Regel ohne Ausnahme („Reize **nie** nur auf den Skat“). Würdet ihr nicht auf den Skat reizen, könntet ihr jedes Spiel aus der Hand spielen. Tatsächlich sind jedoch die wenigsten Blätter schon fertig. Die Frage ist nur, welche Verstärkung das Blatt noch braucht und wie wahrscheinlich es ist, diese zu bekommen. Dazu lohnt ein Blick in die Mathematik: Euch fehlen 22 Karten, zwei davon findet Ihr im Skat. Nun müsst Ihr Euch nur noch fragen, welche bzw. wie viele Karten euer Blatt so verstärken, dass ihr ein ordentliches Spiel bekommt.

Ein erster Einstieg in die „**Wahrscheinlichkeiten beim Skat**“ (siehe auch [Seite 159](#)):

Anzahl Karten, die das Spiel verbessern Wahrscheinlichkeit, eine davon (zwei davon) im Skat zu finden

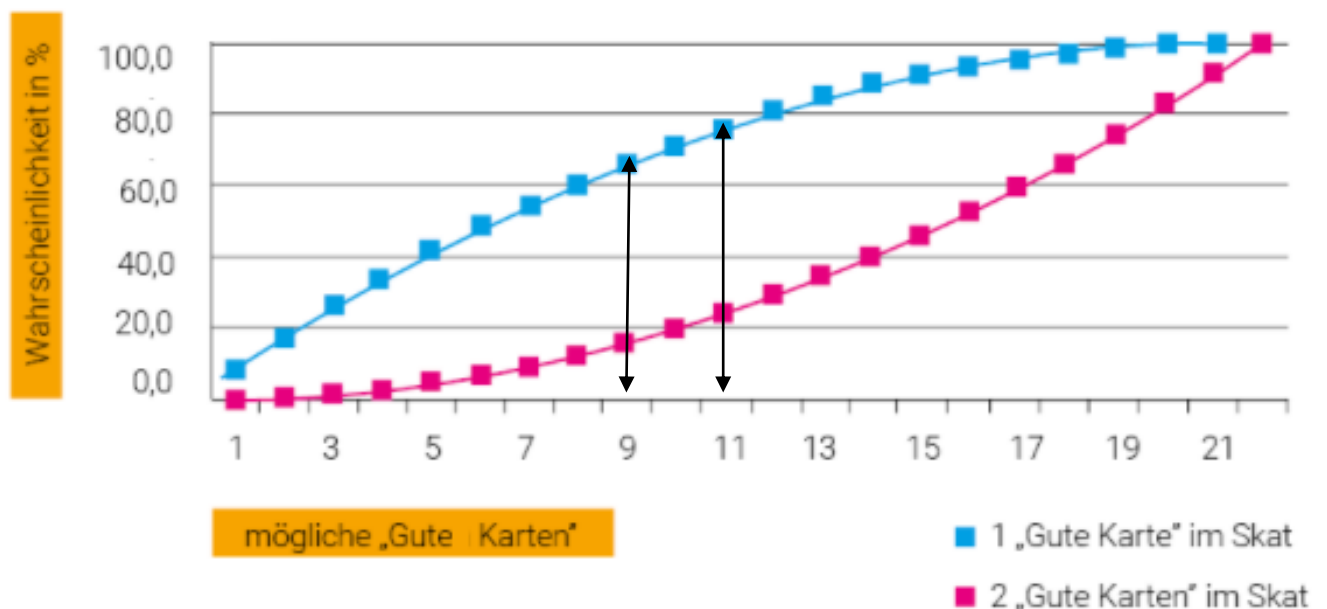
| | | |
|----|--------|----------|
| 13 | 84,4 % | (33,8 %) |
| 12 | 80,5 % | (28,6 %) |
| 11 | 76,2 % | (23,8 %) |
| 10 | 71,5 % | (19,5 %) |
| 9 | 66,2 % | (15,6 %) |
| 8 | 60,6 % | (12,1 %) |
| 7 | 55,5 % | (9,1 %) |
| 6 | 48,1 % | (6,5 %) |
| 5 | 41,1 % | (4,3 %) |

D.h. ab 7 helfenden Karten ist die Wahrscheinlichkeit über 50% eine davon im Skat zu finden. Wer die Zählregel von Thomas Kinback anwendet wird feststellen, dass es zumeist 9 bis 11 helfende Karten gibt.

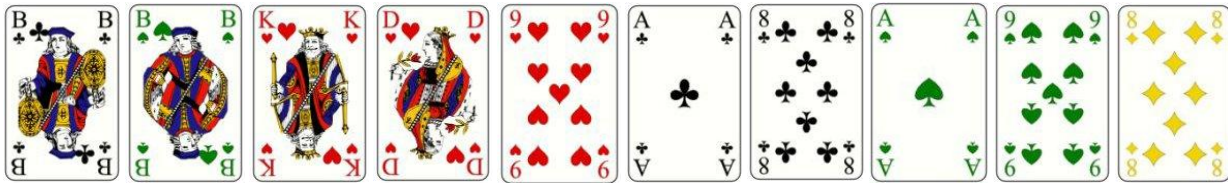
Die Wahrscheinlichkeit, eine davon zu finden ist mehr als 66% oder zwei Drittel bei 8,5 Punkten.

Eine Bestätigung der Zählregel. Natürlich bleibt es offen, welche Karte man findet.

Die Wahrscheinlichkeit, keine passende Karte zu finden berechnet sich aus obiger Tabelle zu 100% - „erster fetter %-Wert“. Z.B. wird man bei 9 helfenden Karten in 2 von 3 Fällen (66,2%) eine, in einem von 6 Fällen (15,6%) 2 helfende Karten und in einem von 3 Fällen (100% - 66,2% = 33,8%) eben nichts helfendes finden.



Beispiel



Bei diesem Blatt würden 9 bis 10 Karten eine Verstärkung bedeuten (welche Karten wären dies?). Die Wahrscheinlichkeit, dass eine davon im Skat liegt, ist 66% (9 Karten) bzw. 70% (10 Karten). Zwei passende Karten findet man sogar zu 16% bzw. 19%. Keine passende Karte findet man zu 34% bzw. 30%.

Negative Auswirkungen

Je nach Reizen können sich die Wahrscheinlichkeiten verändern. Manche Karten im Skat können natürlich auch „Killerkarten“ sein, z.B. ein schwarzer Bube bei Spielen geplanten Spielen ohne Buben. In der Regel jedoch stehen die Chancen recht gut, eine brauchbare Karte im Skat zu finden.

Buben in der Hand Wahrscheinlichkeit, einen (zwei) Buben im Skat zu finden

| | |
|---|--------------|
| 0 | 33,8% (2,6%) |
| 1 | 26,0% (1,3%) |
| 2 | 17,7% (0,4%) |
| 3 | 9,1% |

2.2.5 Kreuz-Bube, der Steuermann

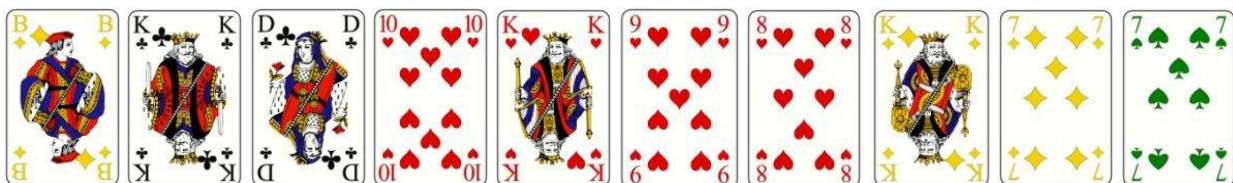
Der Kreuz-Bube ist der höchste Trumpf und nur dieser verspricht die so wichtige **Spielkontrolle**. Wer den höchsten Trumpf hat, hat die Chance, das Spiel zu leiten, es flexibel zu gestalten und ihm in kritischen Situationen unter Umständen im Endspiel noch eine Wendung zu geben. Den Kreuz-Bube gleich zu Beginn des Spieles ins Feld zu schicken ist nur in Ausnahmefällen sinnvoll, z.B. bei Trumpfabzug mit mehreren Buben. Besser entfaltet er seine Stärke gegen Ende des Spieles. Seid ihr nicht oder nicht mehr in seinem Besitz, habt ihr als Alleinspieler weit weniger Möglichkeiten, bei gefährlichen Kartenverteilungen eure Spielweise zu variieren. Mit dem Kreuz-Buben heißt auch einen Punkt mehr im Zählsystem, also eine höhere Gewinn-Chance.

2.2.6 Annoncen, Signale beim Reizen

Bekanntlich ist das Übermitteln von Informationen über sein Blatt durch Sprechen verboten. Mit einer Ausnahme: dem Reizen. Beim Reizen ist es nicht nur erlaubt, es ist unvermeidlich. Aber Vorsicht, auch der Alleinspieler wertet diese Informationen aus. Siehe auch das Thema „Reizverhalten der Gegner“ auf [Seite 25](#).

Starke Farbe, Freifarbe

Zumeist erfährt man beim Reizen die starke Farbe im Blatt eines Spielers (und findet sie durch einen Blick in das eigene Blatt bestätigt). Oftmals erkennt man, dass man das Spiel nicht bekommt und kann dann versuchen, dem Partner die Farbe zu signalisieren, die er ausspielen kann („der letzte Reizwert des Partners soll angespielt werden“). Ist dies zufällig auch die lange eigene Farbe, dann sollte man sie auch ausspielen in der Hoffnung eines Abstiches durch den Partner. Beispiel in Vorhand: Mittelhand reizt 18, Vorhand passt, Hinterhand reizt 20, und passt dann. Mittelhand spielt Kreuz.



In diesem Fall kann es sich lohnen, Herz zumindest mit einem Bild auszuspielen.

Noch krasser wird es bei folgendem Reizverhalten von Hinterhand: Vorhand passt, Hinterhand: „dann hast du auch noch 22“ (ohne 20 zu sagen) und passt. Der ausgelassene Spielwert soll signalisieren „diese Farbe bin ich frei“. Dann ist es zwingend erforderlich die Herz-10 zu spielen in Erwartung des Abstiches von Hinterhand. Und evtl. Schmierung auf die eigene 10, wenn Mittelhand zwei oder alle 3 Herzen führt.

Sprungreizung

Will der Reizende (Mittelhand oder Hinterhand) verhindern, dass sich die Gegenspieler über starke Farben informieren, dann kann er die Sprungreizung verwenden, also Reizwerte auslassen („18, 20, 30 ,40...“) (ISKO § 3.3.2).

Reizt aber ein Gegenspieler, so kann der Gereizte aber diesen Informationsaustausch nicht verhindern

2.3 Reizen nach Punkten

Überarbeitet nach Thomas Kinback.

Die 8,5-Punkte-Regel ist eine **Hilfestellung** für das Reizen von **Farbspielen** (ohne Handspiele).

Sie berücksichtigt die Stärke der Trümpfe und des Beiblattes sowie die Spielposition. Sie berücksichtigt **nicht** den Skat, d.h. die Stärke des Kartenblattes **kann** sich durch die Skataufnahme ändern.

Wenn ein Kartenblatt nach dieser Regel 8,5 Punkte erreicht, dann ist die Gewinnwahrscheinlichkeit etwa 70%.

Ein Kartenblatt **kann/sollte** ausgereizt werden, wenn **8,5** Punkte erreicht werden.

Ein Kartenblatt **sollte** ausgereizt werden, wenn **9** oder mehr Punkte erreicht werden.

Bei höherer Punktzahl als **9** kann auch ein **Handspiel** angedacht werden.

Das Blatt wird *normalerweise* durch die Skataufnahme **besser** („etwas hat man, etwas find' man“).

| Trümpfe | Punkte | Bemerkung |
|----------------------------------|--------|---|
| Jeder Trumpf | 1 | |
| Jedes Trumpf-Volle | 1 | Trumpf-Volle (As und 10) zählen also doppelt |
| Jeder sichere Buben-Stich | 1 | siehe Anmerkung unten |
| Beiblatt (für jede Farbe) | | |
| As | 1 | auch As-Dame oder As-Lusche |
| As-10 | 2 | |
| As-10-König | 2,5 | 10, König bleiben hoch, werden aber gestochen |
| 10-König | 1 | ein Stich |
| 10 ohne As oder König | 0,5 | 10-Dame, 10-Lusche oder 10 blank (drücken) |
| König-Dame-Lusche | 0,5 | König zu dritt, Dreierlänge |
| Position | | |
| Vorhand | 0,5 | Vorhandvorteil im Trumpfspiel |

Sichere Buben-Stiche

Damit sind Buben-Stiche gemeint, die der Alleinspieler bei eigenem Ausspiel **sicher** macht, wobei mindestens ein Gegenspieler Trumpf bedient. Es sind **nicht** die Stiche gemeint, bei denen der Alleinspieler auf nicht-Trumpfkarten einsticht.

Beispiele:

- Kreuz-Bube (1 P.); Kreuz-Bube+Pik-Bube (2 P.); Pik-Bube+Herz-Bube (1 P.);
- Pik-Bube+Herz-Bube+Karo-Bube (2 P.); Herz-Bube+Karo-Bube+Trumpf-As (0 P.);
- Kreuz-Bube+Herz-Bube+Karo-Bube (2 P.);

Beispiele für Kartenblätter

- Kreuz-Bube, Kreuz-10-Dame-9-7, Pik-As-Dame-8, Herz-10, Karo-9 in Hinterhand. (8,5 Punkte)
- Herz-Bube, Karo-Bube, Pik-As-König-Dame-7, Herz-As-9, Karo-10-König in Vorhand. (9,5 Punkte)
- Kreuz-Bube, Pik-Bube, Kreuz-8-7, Pik-8-7, Herz-As-10, Karo-As-10 in Vorhand. (10,5 Punkte)
- 4 Buben, Kreuz-Dame-7, Pik-König-8, Karo-Dame-9 in Mittelhand (10 Punkte)

Anreizen

Meine Erfahrung mit der 8,5-Punkte-Regel zeigt, dass man **weniger** Spiele bekommt als bei einem Reizen aus eigener (fehlender) Erfahrung. Man neigt ohne die 8,5-Punkte-Regel meistens dazu, etwas höher oder auch „auf den Skat“ zu reizen. Dies ist im Vereinsbetrieb möglich und für „bessere“ Spieler erfolgreich (bessere Kenntnis der Gegenspieler), auf höherem Spielniveau (Liga) aber riskant.

Andererseits ist die **Chance** auf einen guten Skat oder eine günstige Verteilung der Karten umso höher, je früher man das Spiel bekommt (je weniger weit gereizt wird). Wichtig ist dabei, dass dann das Spiel auch **folgerichtig abgewickelt** wird (dazu braucht es Erfahrung).

Man kann also ein Spiel mit 8 (oder auch 7,5 Punkten) „**anreizen**“, d.h. 18 sagen (nicht halten). Bekommt man das Spiel dann bei 18 (passe-passe), hat man die Chance auf den Skat, trägt aber auch das Risiko einer Gewinnwahrscheinlichkeit von unter 70% (ohne Skat).
Je besser Euer **Spielniveau insgesamt**, desto größer die Chance, auch ein schwaches Spiel zu gewinnen.

Hält ein Gegenspieler 18, dann sollte man passen.
Spiele unter 7,5 Punkte sollten nur in Ausnahmefällen gereizt werden.

Beachtet auch die „gefährlichen Spiele“ aus dem Thema „Turnier-Skat“ auf [Seite 197!](#)
(erste und letzte 4-8 Spiele einer Liste (weil noch keiner verlieren will), Mittelhandspiele (werden statistisch am Meisten verloren), Kompensationsspiele (nach eigenem Verlustspiel), Spiele ohne Gewinnplan).
In diesem Fall auch Karo-Spiele in Mittel- oder Hinterhand! Buben im Skat! Reizen ohne Buben!

Kontrolle

Die Anzahl der hilfreichen Karten zählen.
Bei 9 oder mehr hilfreichen Karten ist die Wahrscheinlichkeit, eine davon zu finden, 66% oder mehr!
D.h. in 2 von 3 Fällen wird eine hilfreiche Karte gefunden, siehe auch [Seite 26](#).

*[Zählen der Augen auf die abzugebenden Stiche: 72 oder weniger (d.h. 5 Stiche a 14 Augen).
Durch Skataufnahme sollte sich diese Zahl auf unter 60 reduzieren (d.h. ein Stich weniger).]*

Warnung

Je besser (überlegener) Deine Spielpartner sind, umso besser muss Dein Blatt sein, das Du reizt!
Lieber mal passen, als (hoch) zu verlieren. Manche Blätter sind im Gegenspiel besser als im Alleinspiel.

Die 8,5-Punkte-Regel ist auch nur eine Regel mit Ausnahmen und begrenzter Gewinnwahrscheinlichkeit.
Achte auf „Blender“ (siehe Thema „Blender“ auf [Seite 50](#)) und auf Deine Umgebung, sei aufmerksam und flexibel!

5-Punkte-Regel für Grand

Jeder Bube, jedes As und die Vorhand-Position zählen einen Punkt.

Mit 5 Punkten kann man über Grand nachdenken. Ab 6, besser 7 Punkten kann man Grand spielen.

2.4 Gewinnplan

Überarbeitet aus „Rui“.

Die Techniken und taktischen Muster der Spielführung werden oft kombiniert und unterliegen keinem Prioritätenzwang. Sie werden zielorientiert als Teil eines Gewinnplanes oder im Verlauf des Spieles eingesetzt.

Zu Beginn eines Spieles sollten der Alleinspieler, aber auch die Gegenspieler, einen Gewinnplan (oder auch: Spielplan) erstellen. Der Gewinnplan legt, vorrangig für Farb- oder Grand-Spiele die Spielstrategie, d.h. die Kombination von Techniken und taktischen Mustern, fest. Der Gewinnplan, richtig oder falsch gewählt, kann über **Gewinn oder Verlust** eines Spieles entscheiden. Manchmal muss man sich im Spiel einen **neuen** Gewinnplan „B“ zurechtlegen (siehe auch das Thema „Zwingende Verteilungsvermutung“ auf [Seite 102](#)).

Leider gibt es nicht **den** Gewinnplan, der für alle Spiel-Situationen zutrifft. Der Gewinnplan muss individuell, je nach Kartenlage und Spiel, neu erstellt werden.

2.4.1 Gewinnplan als Alleinspieler

Der Gewinnplan **berücksichtigt nur die Verteilungen, die auch zum Erfolg führen können**. Varianten, gegen die man chancenlos ist (z.B. alle Trümpfe dagegen, extremer Stand), werden nicht betrachtet.

Gewinnplan geht vor Schneiderplan. Erst das Spiel gewinnen.

Ab (sicheren) 61 Punkten wird auf „schneider“ gespielt, siehe Beispiele 1 und 2 auf [Seite 32](#).

Einflussfaktoren für den Gewinnplan sind:

- Reizung (wie hoch?, wurden Werte ausgelassen?, wer hat wie weit gereizt?)
- Spielpsychologie (Körpersprache?, Erfahrungen mit den Mitspielern?, Spielertypen?)
- eigenes Kartenblatt (Verteilung?, Stärken und Schwächen?, Sitzposition (Mittelhand?))

Inhalt des Gewinnplans:

- Risikobeurteilung der eigenen Karten (schwieriges Spiel? „Oma-Blatt“?)
- Strategie des (ersten) Ausspiels und der weiteren Kartenfolge
- Verteilungsvermutung der ausstehenden Karten (Strategie bei Normalverteilung? Strategie bei Extremverteilung?)

Manches davon entwickelt sich auch erst im Verlauf des Spiels:

- (Plan zum) Schnippeln (nötig?)
- Reaktion im Überraschungsfall (Notfallplan)
- Besondere Techniken (Abspiel?, Einschub?, zwingende Verteilungsvermutung?)

Resultat des Gewinnplans für den Alleinspieler:

- **Spielauswahl**, d.h. **Entscheidung**, ob Grand, Farbspiel, Null-Spiel (alle Varianten prüfen), siehe unten.
- Skat entsprechend **drücken**, wenn kein Hand-Spiel
- **Ausspiel**-Reihenfolge liegt fest (siehe das Thema: „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#))
- **Reaktion** auf Anspiel der Gegenspieler liegt fest
- **Plan B** bei extremer Verteilung (Ersatztrümpfe, „Gang über die Dörfer“?), auch erst im Spielverlauf

Spielauswahl

Der Gewinnplan des Alleinspielers kann auch einer speziellen Spielsituation unterliegen. Bei einem längerfristigen Turnier, einer Jahreswertung oder im Mannschaftsspiel ist es besser, das sichere (Farb-)Spiel zu wählen. Es bringt auf lange Sicht den besseren Punkte-Ertrag. Bei einem Kurzturnier hingegen spielen auch taktische Gesichtspunkte eine Rolle, die bei einem möglichen Preisgewinn das riskantere, aber ertragreichere (Grand-)Spiel wählen lassen.

Wenn man in seinem Gewinnplan die Wahl hat, dann wählt man die Spiele in folgender Wertigkeit:

- Das **sichere** Spiel (z.B. sicheres Farbspiel vor riskantem Grand).

- Das Spiel, das man **ohne weitere Annahmen** schon fast sicher gewinnt (z.B. bei Null oder Null Ouvert mit As-L-L-L „wenn nicht alle 4 in einer Hand dagegen stehen“, Wahrscheinlichkeit kleiner 9%)
- Das Spiel **mit einer Annahme**, das man gewinnt, wenn die Annahme eintrifft (z.B. „die Buben müssen verteilt stehen“ oder „eine der zwei besetzten 10er muss gehen“)
- Das Spiel, das man nur mit **Glück** gewinnen kann (z.B. mehrere Annahmen) (z.B. „die Trümpfe müssen verteilt stehen und eine bestimmte Farbe muss angespielt werden“)

2.4.2 Gewinnplan als Gegenspieler

Auch die Gegenspieler erstellen einen Gewinnplan, im Prinzip wie der Alleinspieler (siehe auch das Thema: „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)).

Zumindest erstellen sie einen Plan, um den vermuteten Gewinnplan des Alleinspielers zu stören.

Als Alleinspieler kann man versuchen, durch zügiges Ausspiel die Denkzeit für die Gegenspieler zu verkürzen.

- Ein Gewinnplan **berücksichtigt nur die Verteilungen, die auch zum Erfolg führen können**. Varianten, gegen die man chancenlos ist, werden nicht betrachtet.
- Gegenspieler **spielen immer auf Sieg**, solange der Sieg möglich erscheint. Erst dann wird versucht, aus dem „schneider“ zu kommen.

Gegenspieler haben neben den o.g. besonderen Techniken noch weitere Einflussmöglichkeiten:

- Taktisches **Reizen** (Wunschfarbe für den Mitspieler anzeigen, Auslassen von Reizwerten, deren Farbe man frei ist)
- Anzeige der **Gegenfarbe** (zumeist bei Grand, aber auch bei Farbspielen)
- Taktisches **Ausspiel** (Reizfarbe, unter der As zum Mitspieler (Lusche-10-Regel), nicht von der eigenen 10 zum Alleinspieler). Achtung: die 9 wird in diesem Zusammenhang nicht immer als Lusche angesehen!
- **Informationszüge** (z.B. Zeigen der roten Buben zur Rettung einer Trumpf-Vollen, siehe Beispiel 3 auf [Seite 33](#))
Andererseits sind reine Informationszüge ohne Angriff oftmals Tempoverschwendung (z.B. Ausspiel zu Mitspieler bei As-D-9-7: 1. 7-K-Abwurf; 2. 8-Abwurf, As = 2 Abwürfe auf 15 Augen!)
- Alleinspieler mit Angriffszügen oder Drohungen **unter Druck setzen** (z.B. in Kombination mit Informationszügen, Beispiel Ausspiel des Königs zum Alleinspieler bei Kombination 10-K oder D bei 10-K-D, aber auch 7 bei 10-K-7)
- **Luschen-Verwaltung** (Abwurf bei Anspiel des Partners von oben nach unten, also bei 9-8 zuerst die 9, dann die 8; bei Anspiel des Alleinspielers hingegen zuerst die 8, dann die 9)
- Blankstellen des Königs (siehe Beispiel 4 auf [Seite 34](#))

Gewinnplan als Gegenspieler bei Null-Spielen

Auch beim Null-Spiel haben die Gegenspieler weitere Möglichkeiten sich zu informieren (siehe Thema: „Null-Spiele“ auf [Seite 121](#)):

- Blank ausspielen
- Kürzeste Farbe, kleinste Karte
- 4-er-Zug ohne As

Vertiefung

Ein interessantes Beispiel eines komplexen Gewinnplans findet sich in „Besser Skat spielen“ von Rui, Seite 86: „Beispiel TM11: Ein ganz besonderer Grand in Vorhand“. Zum Selbststudium empfohlen!

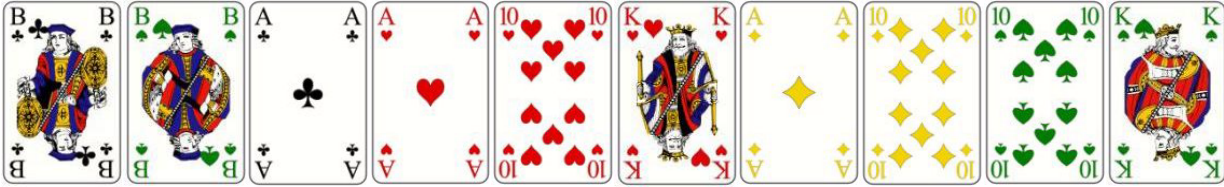
2.4.3 Gewinnplan (Beispiele)

*Halt fest an dem gefassten Plan! Zumal den Freund verwirrt Dein Schwanken.
Doch zeigt sich's klar, wie flach die Bahn, so folge besserem Gedanken.
(Skat in Versen von Paul Renz, 1888)*

Beispiel 1: Gewinnplan geht vor Schneiderplan (Manfred Quambusch)

Ein großer Feind der Skatspieler ist die Gier.

Vorhand spielt mit folgender Karte Grand Hand:



Der Spieler überlegt nicht lange, legt das Spiel auf „schneider“ an und spielt keinen Buben, sondern:

1. Pik-10 (AS), Pik-As, Kreuz-10 (-31, „schneider“ ade!)
2. Karo-K, Abstich Karo-B, Karo-10 (AS) (-47)
3. Kreuz-K, Kreuz-As (AS), Abstich Herz-B (-64, Spiel ade!)

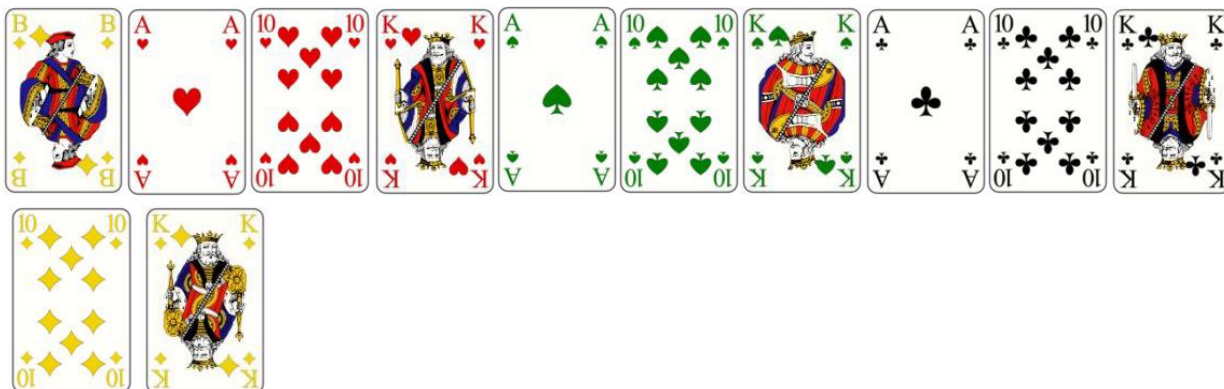
Ende im Gelände. Was mag wohl im Kopf des Alleinspielers vorgegangen sein?

Gewinnplan

Ich habe ein starkes eigenes Spiel in Vorhand. Zuerst Kreuz-B ziehen. Fallen beide Buben, dann Pik-10, sonst von oben, Pik zuletzt. Entscheidung: Grand Hand.

Beispiel 2: Gewinnplan geht vor Schneiderplan (Landesliga 2015)

Vorhand hat nach Skataufnahme bei gehaltenen 18 folgendes Blatt:



Das Drücken von Karo-10 und -König (Ziel: Grand „schneider“) brachte den Alleinspieler schnell in Not:

1. Karo-B (AS), Herz-B, Pik-B (-6)
2. Karo-As, Herz-K (AS), Herz-D (-24)
3. Karo-D, Pik-K (AS), Pik-9 (-31)
4. Karo-9, Kreuz-K (AS), Pik-7 (-35)
5. Karo-8, Herz-10 (AS), Kreuz-8 (-45)
6. Karo-7, Pik-10 (AS), Kreuz-7 (-55)
7. Pik-D, Pik-As (AS), Kreuz-B (-71, Spielverlust)

Gewinnplan

Ich habe ein Trumpf-schwaches Grand-Spiel mit überragendem Beiblatt. Schwierigkeiten kommen auf, wenn alle Buben oder/und ein langes Karo dagegen stehen. Um der langen Karo-Farbe zu entkommen, müssen 2 Assen gedrückt werden und die Karos im Blatt bleiben.

Das korrekte Drücken von 2 Assen führt den Alleinspieler zum sicheren Spielgewinn auch bei angenommenen extremen Spielstand (was unlogisch ist, denn mit dem Stand wäre vom Gegenspieler gereizt worden!).

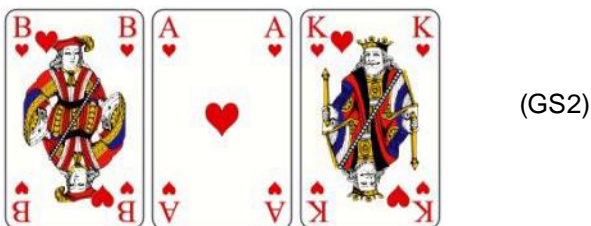
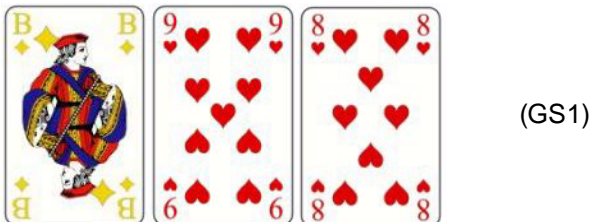
1. Karo-B (AS), Herz-B, Herz-D (-7)
2. Karo-As, Kreuz-D, Karo-K (AS) (-25)
3. Herz-8, Herz-9, Herz-10 (AS) (Herz-As gedrückt, +32)
4. Kreuz-As (AS), Pik-B, Kreuz-9 (-38)
5. Herz-7, Kreuz-7, Herz-K (AS) (+36)
6. Pik-10 (AS), Kreuz-B, Pik-D (Pik-As gedrückt, -53)
7. Karo-7, Pik-7, Karo-10 (AS) (+46)der Rest geht an den Alleinspieler

Beispiel 3: Zeigen der roten Buben zu Spielbeginn

Siehe auch das Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)

Der Alleinspieler erhält das Spiel bei 24 und spielt Herz.

Die Gegenspieler haben folgendes Trumpf-Blatt:



1. Pik-B (AS), Herz-8, Herz-König
Beide Gegenspieler ahnen, dass der Alleinspieler auch den Kreuz-B führt (Reizung: 24).
- 2.a Kreuz-B, Herz-9 (?), Herz-As (!)
GS2 muss Herz-As opfern, um mit dem Herz-Buben einen sicheren Stich zu machen.
- 2.b Kreuz-B, Karo-B (!), Herz-B (!)
Das Herz-As macht einen Stich für die Gegenspieler.

Risiko: wenn der Herz-B nach dem ersten Stich blank stehen sollte (und das As beim Alleinspieler), dann fehlt ein Trumpf-Stich. Deshalb sollte GS2, wenn er **nur 2 Trümpfe** hat, den Herz-B im ersten Stich zugeben (d.h. die Anzeige, dass GS2 nur 2 Trümpfe führt).

Beispiel 4: König blank stellen (im Endspiel)

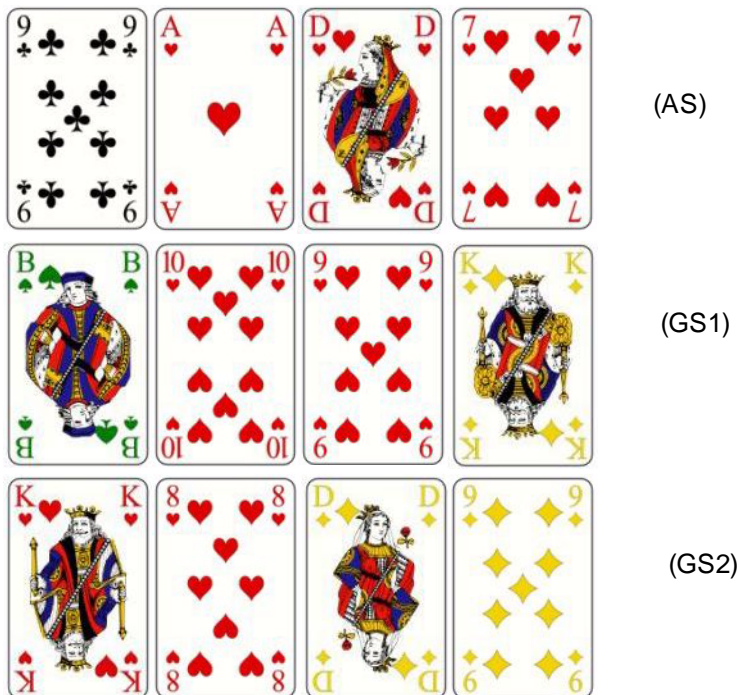
Ein taktisches Muster, das im Endspiel eine Wendung zugunsten der Gegenspieler herbeiführen kann.

Es ist weniger bekannt, weil der König zu Dritt oder zu Zweit theoretisch einen Stich machen kann. Es kostet Überwindung, diese Konstellation aufzulösen. Analoges gilt für 10-Lusche. Solche Kombinationen werden meist bis zum (bitteren) Ende gehalten.

Situation:

Kreuz ist Trumpf.

Der Alleinspieler hat nach dem 6. Stich das As der einzigen noch nicht gespielten Farbe, z.B. Herz.



Der Alleinspieler hat zu diesem Zeitpunkt 40 Augen und braucht die Herz-10 zum Spielgewinn. Er spielt nun seinen letzten Trumpf und bringt sich damit aus taktischen Gründen in Hinterhand, um die Herz-10 zu fangen (Abspiel, Einschub mit nachfolgend taktisch guter Position).

7. Kreuz-9 (AS), Pik-B (GS1), Herz-K (?) oder Karo-D (?) (GS2)

GS2 weiß, dass Herz noch nicht gespielt war, mit diesem Stich alle Trümpfe weg sind und die Gegenspieler vor dem 7. Stich 43 Augen haben. Karo-As und -10 sind gefallen.

Warum aber hat der Alleinspieler seinen letzten Trumpf gespielt und sich in Hinterhand gebracht?

Wo stehen Herz-As und -10?

Steht das Herz-As bei GS1, dann sind mit Pik-B, Herz-As und -K 60 Augen bei den Gegenspielern. Dann wäre es unnötig, den Herz-K zu schmieren. Also besteht die Gefahr für die Gegenspieler, dass die Herz-10 von GS1 gefangen wird.

Also, und das ist Skat-Kunst:

7. Kreuz-9 (AS), Pik-B (GS1), Herz-8 (GS2,!)

8. GS1: Karo-K (!), Karo-D, Herz-7

GS1 kann nun nicht mehr eingeschoben werden, die Herz-10 ist geschützt.

9. GS1: Herz-9, Herz-K, ... Der Alleinspieler kann nun wählen, ob er mit 55:65 (Stich mit Herz-As, Herz-10 dann bei den Gegenspielern) oder mit 40:80 (Abwurf Herz-D, dann Karo-9 von GS2) verliert.

2.5 Skat drücken

Hätte die Pik-Dame statt Karo-10 den Buben genommen, dann wäre vielleicht alles anders gekommen.
Josef Ringelnitz

Nach Skataufnahme wird ein Spielplan (auch: Gewinnplan) erstellt (siehe Thema „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#)). Der Gewinnplan entscheidet auch darüber, welche Karten gedrückt werden. Richtiges Drücken entscheidet mit über **Gewinn oder Verlust** eines Spieles. Manchmal muss der Alleinspieler eine glückliche Verteilung der Karten bei den Gegenspielern annehmen, wenn es um die Wahl der zu drückenden Karten geht (Beispiel: 7-8-K, K behalten oder drücken?).

Zum Thema „Drücken bei Null-Spielen“ siehe das Thema „Null-Spiele“ auf [Seite 121!](#)

2.5.1 Grundsätzliche Überlegungen

Überarbeitet aus „Skatfuchs“.

- Nicht stereotyp drücken, nicht berechenbar werden
- Farbe frei drücken (Einstechen bei Farbspielen mit vielen Trümpfen, Reizfarbe beachten)
- Augen drücken, die man wahrscheinlich nicht nach Hause bringt (schwach besetzte Zehner und Bilder)
- Spielposition beachten (in Hinterhand eher Farbe frei drücken, dafür besetzte 10 oben lassen; nicht so bei Vor- oder Mittelhand)
- Viele Einspielmöglichkeiten oben lassen, z.B. 10-K (bei Grand-Spielen mit wenigen Buben)
- Bei Kombination As-10-K eher die 10 als das As drücken (Finte)
- Ersatztrümpfe nicht drücken
- Die Regeln gelten im Prinzip auch für einen Grand; dort ist aber das Beiblatt zumeist „einfacher“ sortiert (z.B. lange Stehkarte oder viele Volle). Aber Vorsicht auch dort: zuerst auf Gewinn drücken, dann auf „schneider“. Eventuell lässt sich auch durch geeignetes Drücken ein (fast) „sicherer“ Grand erreichen (siehe Thema „Sichere Grand-Spiele“ auf [Seite 44](#)).

2.5.2 Typische Situationen

Farbspiele nach „Krickhahn“ und „Skatfuchs“.

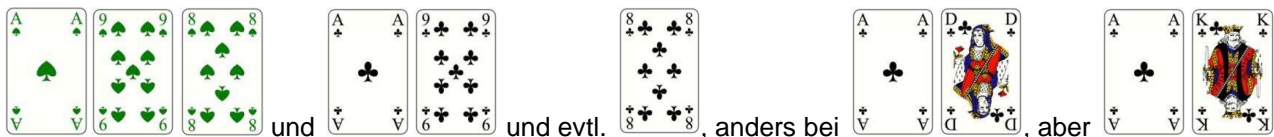
Eine Musterlösung gibt es nicht. Die Wahl ist immer von den eigenen Vorlieben und den vorhandenen Informationen abhängig.

Kombination 10-Lusche mit Lusche oder Kombination 10-Lusche mit Bild.



Empfehlung: Drücke die 10 und die blanke Lusche (bei 10-Lusche/Bild mit blanker Lusche) bzw. die 10 und das blanke Bild (bei 10-Lusche/Bild mit blankem Bild).

Kombination As-Lusche-Lusche mit As-Lusche-Lusche oder -Bild.



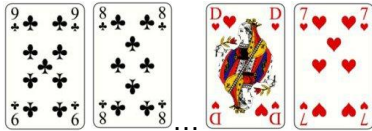
Empfehlung: Drücke die beiden Luschen einer Farbe. Reizfarbe dabei? Anders bei As-D: D und eine Lusche. Aber den König oben lassen (Schneiden möglich). Hohle Asse sind gefährlich!

Kombination König-Lusche mit Dame-Lusche.



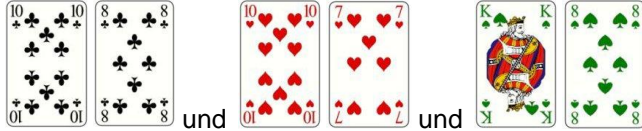
Empfehlung: Drücke Dame-Lusche. König könnte Stehkarte werden. Reizfarbe beachten (und drücken)!

Kombination Lusche-Lusche mit Bild-Lusche



Dame-7 oder Dame-Kreuz? Position? Reizfarbe?

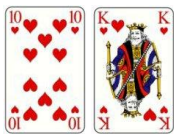
Kombination 10-Lusche mit 10-Lusche und Bild-Lusche.



Zwei Möglichkeiten: Drücke die beiden 10er, es bleiben vier „offene“ Karten, oder drücke Bild-Lusche, es bleiben zwei besetzte 10er. Was ist besser?

6-Trumpf-Spiel kann sich evtl. den Verlust einer 10 leisten. In Hinterhand die 10er oben lassen.

Kombination 10-König.



Nur drücken, wenn keine schlechteren Karten vorhanden sind. 10 drücken, auch bei 10-K-D.

Kombination 10-König mit 10-Lusche.



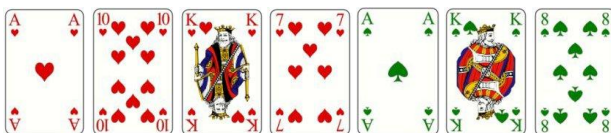
Zwei Möglichkeiten: Drücke 10-Lusche um das Beiblatt zu stärken. 10-König macht voraussichtlich einen Stich. Oder drücke die beiden 10er um die Augen zu sichern?

Kombination 10-Dame mit 10-Lusche.



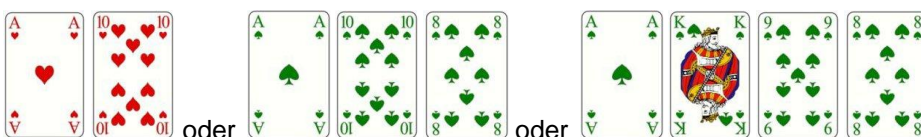
In Vor- oder Mittelhand: drücke die beiden 10er um die Augen zu sichern. In Hinterhand drücke 10-D (Farbe frei machen).

Luxus-Kombinationen, z.B.



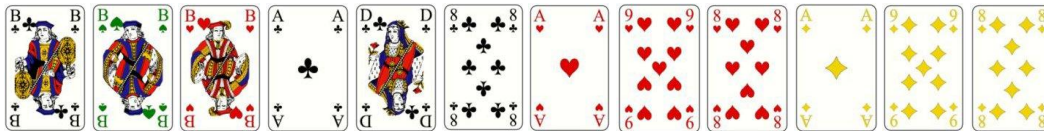
Drücke Herz-10 und Pik-Bild (Herz-10 ist durch Abstich gefährdet). Aber auch: Pik-K und Lusche möglich (Herz als Ersatztrumpf). Gewinnplan beachten!

Luxus-Kombinationen, z.B.



Der Doppelläufer allein geht zu 70% zweimal durch, nicht drücken! Doppelläufer mit einer weiteren Karte geht nur zu 42% zweimal durch, ein Volles drücken. As zu Viert geht zu 79% einmal durch, das Bild drücken.

- Möglichst so drücken, dass die eigene Trumpfkarte und wertvolle Beikarte geschützt bleibt.



Grand oder Farbspiel?

Bei Grand folgender Gewinnplan: Kreuz-D und -8 drücken, 3 Augen können wichtig werden.

Einstich bei Nachspiel von Kreuz, evtl. Schneiden bei 3er-Farbe in Hinterhand. Ein Volles muss gefangen werden um 4 Volle nach Hause zu bringen. Es bleiben dann nur noch 4 Volle und 4 Bilder draußen.

Beispiel: Grand ohne 4



Zum Grand werden die beiden schwarzen Asse gedrückt! Die Wahrscheinlichkeit, dass man 4 Stiche bekommt, beträgt 43%. Der Grand wird auch mit 3 Stichen gewonnen, wenn 3 Bilder der Gegenspieler erobert werden.

Vorsicht mit diesem Grand, abhängig von Jahreswertung oder Turniersituation. Alternativ ist in Vorhand ein Kreuz-Spiel denkbar, mit Drücken der Herzen. In anderer Position evtl. Herz spielen.

2.5.4 Ergänzende Regeln zum Drücken

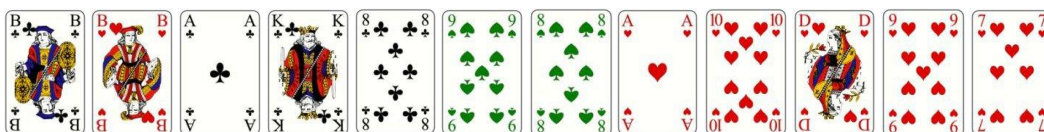
Überarbeitet nach Thomas Kinback.

- Es meist sinnvoll, eher ungeschützte als geschützte Fehlkarten zu drücken. (**Geschützte Fehlkarten** sind solche, die nicht abziehbar sind, z.B. die Dame zum As. **Ungeschützte Fehlkarten** sind also solche, die abziehbar sind, z.B. blanke Lusche.)
- Es erweist es in den vielen Fällen (besonders in Hinterhand) als richtig, die beiden höchsten Zählkarten zu drücken, die **nicht** Stehkarten sind oder werden können



Stehkarten sind Spielkarten des Alleinspielers, die von den Gegenspielern nicht oder nur mit Trumpf gestochen werden können (z.B. Asse, Kombination As-10-König, 10 kann aber auch Stehkarte werden nachdem das As gespielt ist.). Hier also Drücken der Damen oder Dame-10.

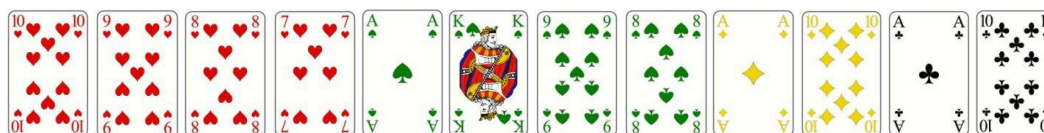
- Volle drücken, deren Verlust (durch Abstich) man sich (vermutlich) nicht erlauben kann. Dafür muss ggf. in Kauf genommen werden, dass eine oder mehrere Fehlkarten im Spiel des Alleinspielers bleiben.



Spielplan: Vorhand Grand, drücken Kreuz-K, Pik-9. Unverlierbar bei richtigem Spiel.

In Mittel- oder Hinterhand Herz-Spiel, Pik-8,-9 drücken.

- In Ausnahmefällen können auch Trumpf-Volle oder -Bilder gedrückt werden.



Herzspiel ohne 5 mit gutem Beiblatt. Was ist zu drücken?

Herz-10 und Pik-K. eigene Augen: $14+53=67$ +2 Damen= 73, Abstich von 1 Vollen möglich.

- Wenn es der Spielplan erfordert, kann (in Hinterhand) eine blanke 10 (der Reizfarbe? [*Eichtest*]) im Spiel bleiben (sehr selten).

Je größer die Not nach Skataufnahme, desto ausgefallener das Drücken
Frank Schettler

2.6 Zeitmanagement im Skatspiel

Bei Turnieren, Ligaspielen und auch im Vereinsbetrieb spielt auch der Zeitdruck eine nicht zu unterschätzende Rolle. Für eine 48-er Serie werden meist **120 Minuten** (evtl. plus Raucherpause) als Zeitgrenze vorgegeben, d.h. 10 min. für ein Kästchen bzw. **2,5 min.** für ein Spiel. Beim üblichen Spielbetrieb ist dieses 2-Stunden-Limit völlig ausreichend. Trotzdem ziehen sich viele Spielrunden in die Länge, weil ein Tisch dieses Limit (weit) überzieht. Auf größeren Turnieren kann die Spielleitung nach dem Limit die Spiellisten einziehen, auch dann, wenn noch nicht alle Spiele gespielt worden sind. In anderen Fällen entsteht durch den dann aufkommenden Zeitdruck störender Stress, weil jeder wissen will, „wann die endlich fertig sind“. Zudem stört der aufkommende Redeschwall der Spieler, die schon auf den Beginn der nächsten Runde warten.

Diese Probleme lassen sich durch ein persönliches Zeitmanagement entschärfen.

Wir diskutieren die Gründe für Zeitmangel und wie man sie umgehen kann

„Leichenreden“

Viele Spiele, besonders verlorene Spiele, nehmen einen Verlauf, der gerne besprochen werden will: schlechte/gute Findungen, extremer Kartenstand, fehlerhaftes Spiel des Mitspielers, Glück/Pech. All das möchten wir als Spieler und Gegenspieler gerne mitteilen und evtl. auch Reaktionen, Lob oder Trost dafür erhalten.

Wir sollten uns bewusst sein, dass damit Zeit verbraten wird und solche Diskussionen kurz halten. Die Zeit, bis das nächste Spiel gegeben ist, muss ausreichen.

Die Zeiten zwischen den Spielserien und das hoffentlich gemütliche Beisammensein danach bieten eine willkommene Möglichkeit, das Erlebte zu verarbeiten, über Glück und Pech zu diskutieren und auch mal richtig seine Gefühle raus zu lassen. Hier sollte das Stressventil sein, über welches man seine Emotionen, die während der Spielserien zur Seite gelegt werden mussten, nach draußen lässt. Der Psychologe wird vielleicht vehement widersprechen und fordern, dass Gefühle sofort „auf den Tisch“ sollten. Aber wir sind hier nicht beim Doc.

„Schwätzer“

Vielleicht nicht so verbreitet, aber ungeheuer lästig, ist der notorische Schwätzer. Dieser Spielertyp nutzt jede Gelegenheit, hauptsächlich aber die Geberpause, zu einem Redeschwall mit nervigen Analysen, zum Erzählen von Witzen und anderen (unabsichtlichen) Ablenkungsmanövern. Solches Plappern kann die Konzentration auf das aktuelle Spiel ungemein stören, und es ist nicht einfach, diese Quellen ganz auszuschalten. Höfliche Bitten, das Gerede einzustellen, werden völlig ignoriert.

Es bedarf dazu bisweilen einer energischen Ermahnung, ggf. sogar durch die Spielleitung oder einen Schiedsrichter. Unterbinde das – sofern es Dich stört – so früh wie möglich.

Sonst plappern sich solche Schwätzer in Ekstase.

„Kiebitze“

Wer kennt sie nicht, die Spieler, die nach Ende ihrer Serie hinter einem Tisch stehen und ihrem Vereinskollegen das (gute oder schlechte) Ergebnis ihres Bemühens unter die Nase reiben, Spiele diskutieren oder einfach reden möchten.

Aber auch der Mitspieler, der nach dem Geben nichts zu tun hat und ihr Spiel mit ansehen möchte, kann ein Stör- und Zeitfaktor sein. Manchmal will er auch nur wissen, wie Du spielst, um daraus Vorteile für sein Spiel zu ziehen, siehe das Thema „Bluffs und Finten“ auf [Seite 108](#).

Unterbinde das – sofern es Dich stört – so früh wie möglich.

(„mach mal 'ne Pause“, „Kiebitz sei still“)

Gewonnene Spiele ohne Schneiderchance zu Ende spielen

Wir alle sollten unsere oder die Augen der Gegenpartei laufend mitzählen und sollten zumeist wissen, ob wir schon gewonnen haben. Wenn das Spiel nicht auf „schneider“ angelegt ist, dann kostet es Zeit, es zu Ende zu spielen. Ein „Sicherheitszug“ noch, falls man sich verzählt haben sollte.

Dann kann man die Restkarten abschenken.

Gleiches gilt für die Gegenpartei, wenn das Spiel schon umgebogen ist, siehe aber auch das Thema „Bluffs und Finten“ auf [Seite 108](#).

Spielt im Zweifelsfall das Spiel zu Ende. Spielabkürzung ist keine Verpflichtung!

„Bremsen“

Anders als beim Schach, wo die verbrauchte Bedenkzeit durch persönliche Zeitmesser registriert wird, gibt es beim Skat nur eine gemeinsame Bedenkzeit. Es gibt aber nun Skatspieler, die absichtlich und regelmäßig mehr Zeit verbrauchen als ihre Kollegen, ganz besonders am Anfang einer Serie. Ich kenne Spieler, die diese Masche anwenden und auch zugeben, dass sie es tun. Nennen wir sie einfach „Bremsen“: Sie legen vor jedem Reizgebot, vor jeder gespielten Karte, und nach jedem eingezogenen Stich „Denkpausen“ ein, und sie lassen sich dabei sehr viel Zeit. Jeden eingezogenen Stich klopfen sie noch dreimal genüsslich auf, bevor sie ihn ablegen und wieder eine „Denkpause“ einlegen. Damit machen sie ihre Mitspieler, die zügiges Spielen gewohnt sind, nervös, bringen sie aus dem Rhythmus, und setzen sie bei fortschreitender Spieldauer unter Druck.

Oftmals sind diese Bremsen Spieler, die selbst **nicht** stressanfällig sind und auch unter Zeitdruck kaum Fehler machen. Auch deshalb provozieren sie künstlich eine Zeitnot, um sich für die letzten Runden der Spielserie einen psychologischen Vorteil zu verschaffen.

Ein solches Verhalten solltest Du – gemeinsam mit ihren betroffenen Mitspielern und wenn nötig mit Hilfe eines Schiedsrichters – so früh wie möglich rügen, besonders dann, wenn Du den Eindruck hast, dass der Spielbetrieb bewusst verzögert wird.

Anders ist es, wenn ihr bei zügigem Spiel ein kritisches Blatt haltet, das ein Nachdenken über Spielplan und taktische Mittel erfordert, auch im laufenden Spiel! Diese Denkzeit steht jedem zu und muss genommen werden.

Entsprechende Aufforderungen der Gegenspieler sollten mit Hinweis auf das sonst zügige Spiel („wir haben genügend Zeit“) begegnet werden.

Als letzten Strohalm setzen manche Spieler auch die Marathon-Denkpause ein. Anders als die notorisch langsamen Spieler (Bremsen), setzt der Marathon-Mann seine Pause nur sehr selten ein. Wenn das Spiel bei „normaler Fortsetzung“ chancenlos ist und nur noch durch einen groben Fehler der Gegenpartei gewonnen werden kann, wird vor der nächsten Karte eine ungewöhnlich lange Pause gemacht, welche die andere Partei aus dem Rhythmus bringen kann (und vielleicht auch soll). Man kennt das ja von vielen Sportarten. Wenn der Gegner überlegen scheint, versucht man, seinen Rhythmus zu stören („Auszeit“). Bei der Marathon-Denkpause wird so mancher Mitspieler durch den empfundenen Ärger aus dem Plan gebracht. Oder er wird so ungeduldig, dass er sich zu einer Äußerung hinreißen lässt, die als „Kartenverrat“ mit Spielgewinn für den Alleinspieler gewertet werden könnte.

In so einem Fall ruhig bleiben, die Karten weglegen und geduldig sein.

Fehlerhafte Listenführung

Bei einfacher und auch bei doppelter Listenführung (auch beim Eingeben über Tablets im SkatGuru) kommt es vor, dass Differenzen in der Liste behoben werden müssen. Dies kostet Zeit. Die Gründe sind vielfältig: ein nicht notierter „schneider“, fehlende Spielansage, falscher Geber, „Leichenreden“, Störungen.

Eine besondere Verantwortung liegt hier beim Schreiber:

- fordere ggf. den Spieler zu einer **Spielansage** auf
- schreibe das Spiel oder auch das Einpassen **umgehend** auf (als Geber solltest Du zur Zeitersparnis aber zuerst geben und dann schreiben!)
- kontrolliere, ob der **richtige Spieler** gibt
- als 2. Schreiber (Platz 3) solltest Du zur Kontrolle nach jedem Spiel den neuen Punktestand des Spielers mit dem 1. Schreiber abgleichen (z.B. „210 mit 5 zu 0“)

Langsame Kartenaufnahme

Ein lästiges Problem! Alle sind bereit, nur eine(r) nimmt seine Karten einzeln auf, steckt sie folgerichtig und beurteilt sein Blatt nach jeder Karte neu.

Vorschlag für eine schnelle Kartenaufnahme und -sortierung (üben an Hand von beliebigen Karten-Beispielen):

- Alle Karten **nach Beendigung des Gebens geschlossen** aufnehmen und auffächern (schützt auch vor Ärger beim falschen Geben (nicht reinschauen))
- Buben dort belassen, wo sie sind (aber zusammenstecken)
- mit **möglichst wenigen** Umsteck-Vorgängen (meist reichen 3-4 Umsteck-Vorgänge) die Karten in die gewünschte Reihenfolge bringen (z.B. rot-schwarz-rot-schwarz)
- die möglich Trumpffarbe evtl. bei den Buben einsortieren
- Wenn man das Spiel erhält, dann den Skat den Farben zuordnen; die (ungeplante) neue Trumpffarbe **nicht** umstecken

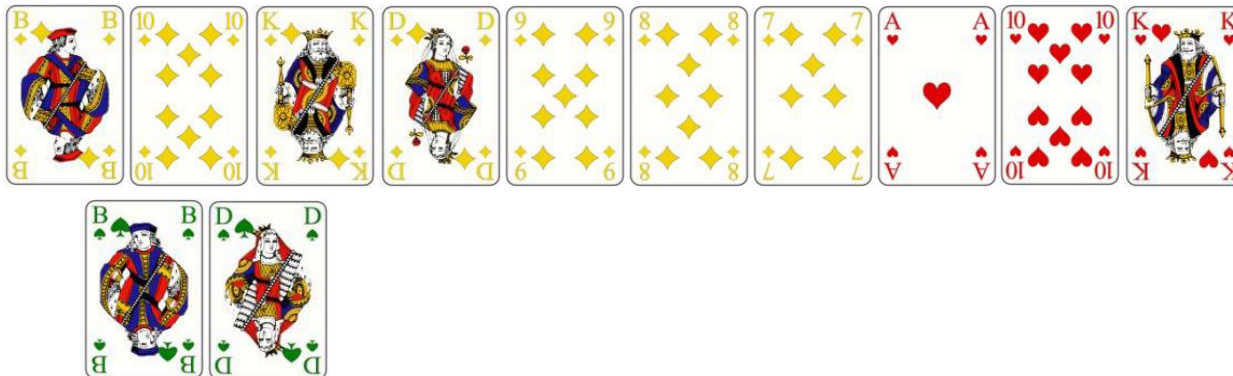
Das Ergebnis ist eine nicht fehleranfällige, stets neue Sortierung, die von einem interessierten Gegenspieler kaum zu lesen ist.

Spielabkürzungen sind ein probates Mittel der Zeitersparnis

ISkO 4.4.1: „Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt.“ Die Gegenpartei kann nicht verlangen, dass das Spiel fortgesetzt wird.

Beispiel: Mittelhand hält 36 und sieht nach Skat-Aufnahme keine Chance, einen Grand oder ein anderes Spiel mit diesem Reizwert zu gewinnen. Karo „schneider“ reicht auch nicht. Er gibt auf („streckt sich“) und erhält den Reizwert (Karo ohne 3 o.ä.) als verloren aufgeschrieben.

Siehe zu diesem speziellen Spiel auch das Beispiel im Thema „Bluffs und Finten“ auf [Seite 112](#).



ISkO 4.4.2: „Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Gegenspielers erfolgen (gemeinsame Haftung).“

ISkO 4.4.3:

„Das Spiel ist beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; ... (gemeinsame Haftung).“

ISkO 4.4.4: „Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten (auch nur an einen Gegenspieler) kürzt der **Alleinspieler** das Spiel ab. Ist es noch nicht entschieden und stimmen alle **Gegenspieler** der Spielabkürzung zu, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe kann nur berechnet werden, wenn sie mit der Spielabkürzung eingefordert wird. **Stimmt ein Gegenspieler nicht zu, ist das Spiel mit den offenen Karten des Alleinspielers fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.**“

Es ist völlig gleichgültig, welcher Spieler noch einen oder mehrere Stiche macht oder welcher Spieler die Karten wegwirft.

Im Gegensatz zu früher (vor 2018) muss keine zutreffende Erklärung mehr abgegeben werden. Sie schadet aber auch nicht. Sie kann der Gegenpartei die Zustimmung erleichtern. Sie muss nicht korrekt sein.

Auf der nächsten Seite findet ihr noch eine Erläuterung dazu aus dem „Skatfreund“.

ISkO 4.4.5: „Ein **Gegenspieler** darf bei einem Farb- oder Grand-Spiel nur dann offen spielen, wenn der **Alleinspieler** unabhängig von der Spielführung keinen Stich mehr erhalten kann. Andernfalls gehören die Reststiche dem Alleinspieler.“

ISkO 4.4.6: „Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen ...“

Spielt im Zweifelsfall das Spiel zu Ende. Spielabkürzung ist keine Verpflichtung!

Das Deutsche Skatgericht

Streitfall Nr. 206



Im Laufe des Spiels legt der Alleinspieler seine Karten offen ohne Erklärung hin. Ein Gegenspieler wirft daraufhin seine Karten offen weg, weil er keinen Stich mehr für seine Partei erkennt. Der andere Gegenspieler ist aber damit nicht einverstanden und möchte weiterspielen.

Wie ist jetzt zu entscheiden?

Matthias Bock
Internationales Skatgericht

Lösung auf Seite 31

Lösung Skataufgabe und Skatgericht ♠♥♦♣

Lösung Streitfall

Streitfall Nr. 206



Nach der neuen Bestimmung ISkO 4.4.4 kürzt der Alleinspieler mit dem Hinlegen seiner Karten das Spiel ab. Mit dieser Spielabkürzung beansprucht er lediglich Spielgewinn. Möchte er zusätzlich eine Gewinnstufe berechnet bekommen, muss er diese mit dem Auflegen der Karten geltend machen.

Wenn die Gegenspieler die Spielabkürzung (mit oder ohne Gewinnstufe) akzeptieren, ist das Spiel so beendet, wie es der Alleinspieler angesagt hat. Fordert der Alleinspieler eine Gewinnstufe und erreicht diese nicht, so wird das Spiel seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es besteht somit keine Verpflichtung, die angesagte Gewinnstufe tatsächlich auch zu erreichen.

Wenn die Gegenspieler mit dem Spielgewinn nicht einverstanden sind, können sie verlangen, dass das Spiel mit den vom Alleinspieler aufgelegten Karten fortgesetzt wird. Der Gegenspieler nimmt seine Karten wieder auf, der Alleinspieler muss sie offen liegen lassen. Ein Kartenverrat liegt nicht vor, da der Alleinspieler für die entstandene Situation verantwortlich ist. Das Spiel wird dann seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Es ist völlig gleichgültig, welcher Spieler noch einen oder mehrere Stich(e) erhalten kann. Ebenso unerheblich ist, welcher Spieler die Karten wegwirft. Maßgebend ist nur, dass ein Gegenspieler Weiterspiel verlangt; also mit der Spielabkürzung des Alleinspielers nicht einverstanden ist.

Fordert der Alleinspieler gleichzeitig mit der Spielabkürzung eine Gewinnstufe ein, muss die Gegenpartei den Nachweis führen, dass der Alleinspieler diese nicht erreicht (umgekehrte Beweislast).

Fordert der Alleinspieler dagegen keine Gewinnstufe ein, so muss er den Nachweis führen, dass die Gegenpartei ggf. »Schneider« oder »Schwarz« wird bzw. geworden ist (ISkO 2.5.10). Das kann und darf allerdings nicht aus dem Kenntnisstand der Kartenverteilung bei den Gegenspielern erfolgen, wenn er erst durch das offene Hinwerfen der Karten Kenntnis davon erhält. Mit dem Zusammenwerfen der Karten der Gegenspieler – und dafür ist der Alleinspieler verantwortlich – kann er den Nachweis nicht mehr erbringen, womit ihm eine Gewinnstufe dann nicht mehr zuerkannt werden kann.

Im Übrigen haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen (ISkO 1.1.5). Wenn also feststeht, dass der Alleinspieler die Gegenpartei »Schneider« spielt bzw. gespielt hat, muss er diese Gewinnstufe auch dann erhalten, wenn sie von ihm nicht ausdrücklich gefordert wird/wurde. Fordert der Alleinspieler mit der Spielabkürzung mehrfach unberechtigt eine Gewinnstufe, so handelt er unsportlich und ist zu verwarren.

Matthias Bock
Internationales Skatgericht

3 Spieldurchführung

Dieses Kapitel beschreibt die Techniken und Taktiken, die in einem Skat-Spiel nach der Spieleinleitung zu beachten sind. Wenig interessant und damit auch nicht Gegenstand dieses Kapitels sind die so genannten „Oma-Spiele“, also Spiele, die aufgrund überragender Karten vom Alleinspieler ohne Betrachtung der Gegenspieler sicher gewonnen werden.

Viele der beschriebenen Techniken erleichtern ein Spiel, weil man frühzeitig erkennt, wie das Spiel zu führen ist um es zu gewinnen, siehe z.B. das folgende Thema „Sichere Grand-Spiele“.

Tempo und Trumpfabzug sind grundlegende Techniken des Alleinspielers. Ihre Beherrschung erleichtert die Spielführung ungemein.

Ohne geplantes Gegenspiel ist ein schwieriges Spiel für den Alleinspieler leicht zu gewinnen. Deshalb gilt das Augenmerk auch dem Gegenspiel und dem Verhalten und der Koordination der Gegenspieler.

Spezielle Taktiken, wie der Unterzug, der „Gang über die Dörfer“, die Verteilungsvermutung aber auch die „Bluffs und Finten“ runden das Kapitel ab.

3.1 Sichere Grand-Spiele

Überarbeitet aus „Rui“ und „Skatfuchs“.

Sichere Spiel sind diejenigen Spiele, die man als Alleinspieler nicht verlieren kann, sofern man sie **erkennt und folgerichtig spielt**. Damit sind nicht die „Oma“-Spiele gemeint, sondern Spiele, die man als Alleinspieler nur dann verlieren kann, wenn man sie nicht erkennt und/oder fehlerhaft spielt.

Wir nehmen für die hier betrachteten **Grand**-Spiele folgende Randbedingungen an:

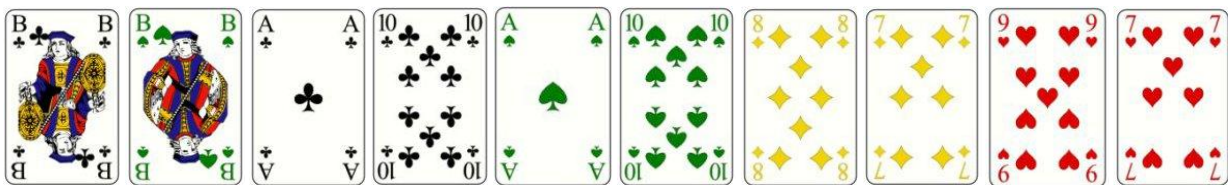
- ungünstigste Verteilung der Restkarten und stärkstes Gegenspiel
- geeigneter Spielplan als Alleinspieler und fehlerfreie eigene Spielweise
- keine weiteren Einschränkungen

Dies ist keine Aufforderung, nur noch sichere Spiele zu spielen! Sichere Spiele müssen (wie z.B. die Eröffnung beim Schach) rasch erkannt werden und führen zu Zeit- und Reizvorteilen.

Sichere Spiele, aber in der falschen Spielposition (z.B. nicht Vorhand), können möglicherweise durch Drücken und geeignete Spieltaktik (fast) sicher gemacht werden.

Auch andere Spiele können durch Skataufnahme und geeignetes Drücken (fast) sicher gemacht werden.

Beispiel 1: in Vorhand



Dies ist ein sicherer Grand Hand (mind. 62 Augen) in **Vorhand**. Zu berechnen anhand der **Positiv- oder auch Negativ-Rechnung**. Die Negativ-Rechnung ist bei sicheren Spielen oftmals einfacher.

Führt man z.B. eine Dame an Stelle einer Lusche, dann sieht das Blatt optisch stärker aus, ist aber nicht mehr sicher (trotzdem spielen!). Der Skat, den man in diesem Fall aufnehmen sollte, wird das Spiel sicher machen. Allgemein sollten die gedrückten Augen die abzugebenden Augen „über-kompensieren“.

Positiv-Rechnung

Wie viele Augen erreiche ich mindestens?

Zu berücksichtigen sind die eigenen Karten, die zugegebenen Karten und die Anzahl eigener Luschen. 12 Luschen sind im Spiel. Danach müssen auch von den Gegenspielern Augen zugegeben werden.

Obiger Grand rechnet sich so:

- 2-mal Buben ziehen: 8 Punkte (+8) und 8 Luschen (mit den eigenen und Skat)
- Kreuz-As und -10 ziehen: 21 Punkte (+29) und 4 Luschen (**alle 12 Luschen sind gespielt**)
- Pik-As und -10 ziehen: 21+12 (4 Damen, +62) und Spielgewinn.

Negativ-Rechnung

Wie viele Augen können die Gegenspieler maximal erhalten?

Zu berücksichtigen sind die Anzahl abzugebender Stiche (mit den abzugebenden eigenen Augen) und die ausstehenden Vollen und Bilder. 8 Volle sind im Spiel. Danach können nur noch Bilder kommen.

Die Negativ-Rechnung ist in der Praxis zumeist einfacher als Positiv-Rechnung.

Obiger Grand rechnet sich so:

- 4 Stiche abzugeben mit 0 eigenen Augen; 4 Volle (-42) + 4 Könige (-58).

Merksatz: So viele Volle wie ich habe (und nach Hause bringe), so viele Stiche (ohne eigenen Augen dazu) kann ich abgeben.

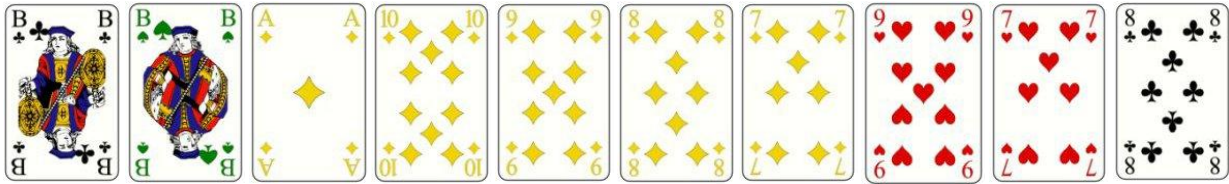
Auch die Vollen im Skat sind eingerechnet. Minimale Zahl eigenerASSE eingerechnet. Keine blanke 10 in Hand.

| | | | |
|---------|-----------|-------------------------|--|
| Beweis: | 1 Volles, | ein Stich abzugeben, | max. 22 Augen |
| | 2 Volle, | zwei Stiche abzugeben, | max. 44 Augen |
| | 3 Volle, | drei Stiche abzugeben, | max. 58 Augen (4 As, 10, K) |
| | 4 Volle, | vier Stiche abzugeben, | max. 59 Augen (3 As, 10, K) |
| | 5 Volle, | fünf Stiche abzugeben, | max. 57 Augen (2 As, 10, 4 K, 3 D) |
| | 6 Volle, | sechs Stiche abzugeben, | max. 54 Augen (2 As, 4 K, 4 D, 2 B) etc. |

In Beispielen: Ein Vorhand-Grand ist sicher bei

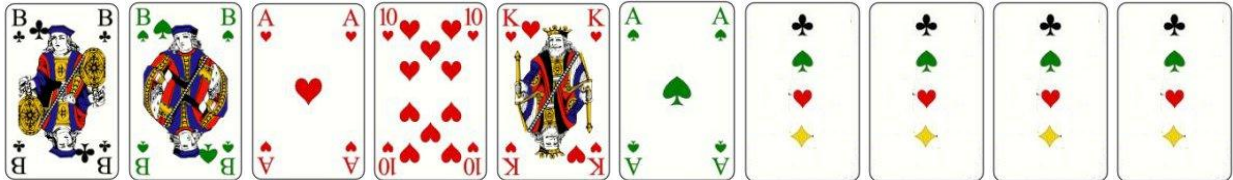
7 Stichen, 3 Volle gehen heim, 3 Luschen gehen weg.

Beispiel 2: in Vorhand (**eine 10 gedrückt**). Maximale Gegnerpunktzahl? Eigene Mindestpunktzahl?



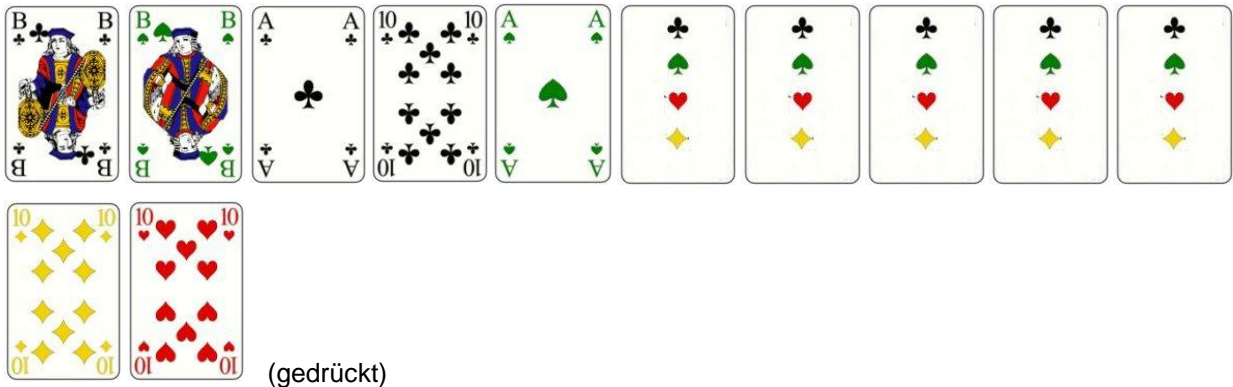
6 Stichen, 4 Volle gehen heim, 4 Luschen gehen weg

Beispiel 3: in Vorhand (**eine 10 gedrückt**). Maximale Gegnerpunktzahl? Eigene Mindestpunktzahl?



5 Stichen, 5 Volle gehen heim, 5 Luschen gehen weg

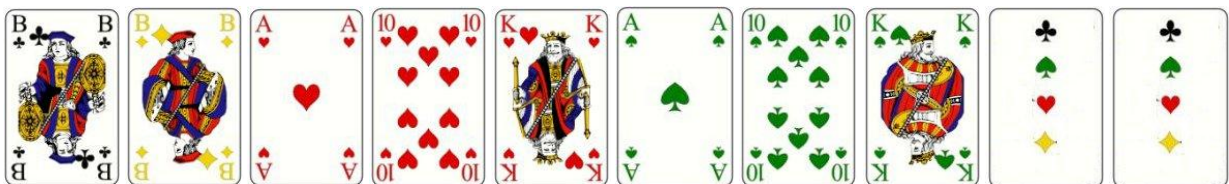
Beispiel 4: in Vorhand (**zwei 10er gedrückt**). Maximale Gegnerpunktzahl? Eigene Mindestpunktzahl?



Abstich

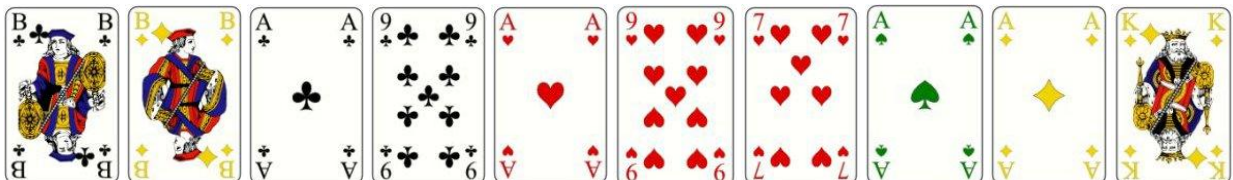
Schwieriger wird die Rechnung, wenn der Abstich eines Vollen eingerechnet werden muss, z.B. bei nicht-geschlossener Bubenfolge. Die Besonderheit dieses Grundmusters besteht darin, dass die Gegenpartei zwar ein Volles erhält, aber der einsteckende Bube eben nur 2 Augen zählt.

In Vorhand (nichts gedrückt). Maximale Gegnerpunktzahl? Eigene Mindestpunktzahl?



In Vorhand (Karo-K drücken, ges. 5 Luschen!). 1. Kreuz-B, 2. Karo-B. 5 Abgabestiche.

Maximale Gegnerpunktzahl? Eigene Mindestpunktzahl?



Farbe zuerst klären

Manche unsichere Spiele, z.B. bei unterbrochener Flöte, können durch die richtige Spieltaktik sicher werden. Manchmal dürfen z.B. die Buben nicht gezogen werden oder die Farbe muss zuerst geklärt werden.

In Vorhand.



1. Pik-7 (AS), Pik-K, Karo-As (-15)
2. Rückstich mit Karo-B
3. Pik-8 (AS), Pik-As, Herz-As (-37)
4. Rückstich mit Herz-B
5. Pik-10 (AS), Kreuz-B, Karo-10 (-59) ? siehe unten

oder auch

5. Kreuz-As (AS), Kreuz-B, Kreuz-K (-54) !!!

aber

5. Pik-10 (AS,?), Kreuz-7, Kreuz-8.

6. Kreuz-As, Kreuz-B, Karo-10 (-60) Spielverlust! (im Skat: Kreuz-D und -9)

Freifarbe verschaffen

Manchmal ist es nötig, sich eine Freifarbe zu verschaffen und dann geeignet abzuwerfen.

In Vorhand. 6 Volle sind bei den Gegenspielern. Bei 3 abzugebenden Stichen gewinnen die nur dann das Spiel, wenn je 3 Volle auf einer Hand stehen.



1. Kreuz-B
2. Karo-7 (AS, !), Karo-As, Karo-10 (-21)
3. Nur dann einstechen, wenn ein Volles angeboten wird, sonst Abwurf Herz-8.

Fatal wäre hingegen:

1. Kreuz-B
2. Kreuz-D (AS,?), Kreuz-10, Pik-As (-24)
3. Karo-As, Karo-10, Karo-7 (-45)
4. Kreuz-7, (Einschub des AS)
- ... Herz-8 (AS), Herz-10, Pik-10 (-65)

Weitere Beispiele

Das E-Buch „Besser Skat spielen“ von Rui und der „Skatfuchs“ eignen sich zur weiteren Vertiefung dieser Theorien. Das Thema „Sichere Spiele“ wird bei Rui an erster Stelle auf 19 Seiten ausführlich behandelt. Grands, Farbspiele und „schneider“-Ansagen werden analysiert.

Der Vorteil der Kenntnis (fast) sicherer Spiele und ihrer Lösungswege liegt in der Ruhe und Gelassenheit, mit der man im Turnierspiel reizt, drückt und spielt, wenn ein derartiges Spiel erkannt wird. Ein wertvoller Vorteil.

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

Die aufgezeigten Muster tauchen immer wieder auf, mal mit dieser, mal mit jener Abwandlung. Es ist ungemein hilfreich, wenn man mit wenigen Blicken zuverlässig einschätzen kann, ob das Blatt sicher ist oder sicher gemacht werden kann. Und selbst ein nicht ganz sicheres Spiel wird zumeist (mit etwas Herzklopfen) gewonnen, weil die Gegenspieler den Gewinnweg nicht erkennen.

Selbst ein fast sicheres Spiel, das man in der Praxis unter Zeitdruck nicht analysieren konnte, prägt sich so ein, das man es im Nachhinein analysieren und „speichern“ kann.

Gewinn-Quote bei Grand-Spielen

Die dominierende Frage bei Grand-Spielen ist der Einfluss von **Buben** und **Assen** auf die Gewinn-Quote.

Folgende Tabelle zeigt die Gewinn-Quote von Grand-Spielen in Abhängigkeit von Buben und Assen. Entnommen dem „Skatfuchs“ (Auswertung von 32,3 Millionen Grand-Spielen).

| | Kein As | Ein As | 2 Asse | 3 Asse | 4 Asse |
|--------------|---------|--------|--------|--------------------|--------------------|
| Keinen Buben | 0,0% | 4,4% | 23,8% | 49,6% | 77,0% |
| Ein Bube | 0,2% | 4,9% | 32,0% | 65,8% | 86,8% |
| 2 Buben | 6,6% | 55,1% | 82,6% | 94,0% | 98,1% |
| 3 Buben | 70,7% | 92,2% | 97,8% | 99,4% | 99,8% ¹ |
| 4 Buben | 88,8% | 96,4% | 99,2% | 99,8% ¹ | 99,7% ¹ |

Ohne Buben sollte man schon 4 Asse halten, um eine reale Gewinnchance zu haben.

Mit 4 Buben ist ein Grand-Gewinn statistisch zu fast 89% möglich, auch wenn man kein As führt.

Nach der Zählregel nach Thomas Kinback mit 5 Punkten (ohne Position) ergibt sich i.A. eine Gewinn-Quote von 90% oder mehr.

Selbst bei 4 Punkten (ohne Position) kommt man schon an die 80%, wenn die Anzahl der Buben dominiert.

Weitere Auswertungen und Untersuchungen im „Skatfuchs“ zeigen, dass die **Vorhand-Position** erstaunlicherweise bei Grand-Spielen nicht den Einfluss hat, der ihr sonst zugeordnet wird.

Insbesondere hat die Hinterhand-Position auch bei den Grand-Spielen leichte Vorteile.

Lediglich beim 2-Buben-Grand ist die Vorhand-Position in kleinem Maß von Vorteil.

¹ Ein Spielverlust in dieser Konstellation ist meiner Meinung nach nur hypothetisch möglich!

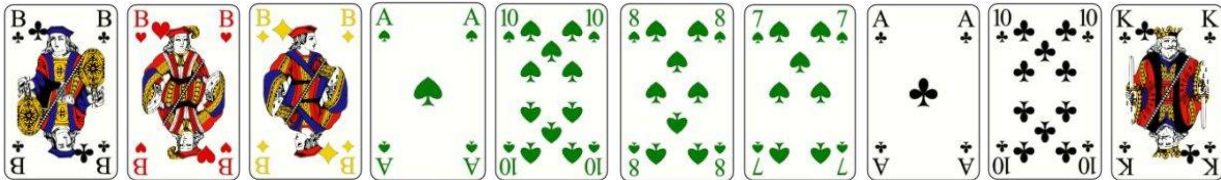
3.2 Sichere Schneider-Spiele

Überarbeitet aus „Rui“.

Sichere Spiel sind diejenigen Spiele, die man als Alleinspieler nicht verlieren kann, sofern man sie erkennt und folgerichtig spielt. Manchmal kann ein Spiel bei richtiger Vorgehensweise auch sicher mit „schneider“ gewonnen werden. Auch andere Spiele können durch Skataufnahme und geeignetes Drücken mit „schneider“ gewonnen werden.

Sichere Schneider-Ansage

Folgendes Beispiel ist in jeder Position ein Grand Hand „schneider“ (Mittelhand)



1. Pik-K, Pik-10 (AS,!), Pik-B (-16)
2. ...
3. ..., Pik-7 (AS), Pik-D, Herz-As (-30, „schneider“)

Oder auch

1. Herz-As, Karo-B (AS), Pik-B (-15)
2. ...
3. ..., Pik-7 (AS), Pik-K, Karo-As (-30, „schneider“)

Oder auch

1. Herz-As, Kreuz-B (AS), Herz-7 (+13)
2. Herz-B (AS), Pik-B, Karo-As (-15)
3. Rückstich mit Karo-B
4. Pik-7 (AS), Pik-K, Karo-10 (-29, „schneider“)

Ein Spiel zum verzweifeln... (Sigi Miksch)

Folgendes Beispiel entstammt der Realität.

Zwei Spieler ringen um den Turniersieg. Das letzte Spiel muss die Entscheidung bringen. Vorhand hat einen einfachen Grand, der nicht Hand gespielt werden kann. Vorhand hält ein Reizgebot 48 von Mittelhand.

Mittelhand führt folgendes Blatt:



Wie kommt Mittelhand ans Spiel?

Grand? Einfach reicht nicht, Vorhand hält 48.

Grand Hand? Sehr riskant.

Herz Hand, nicht genug.

Lösung: Herz Hand „schneider“ angesagt; Reizwert 50. Vorhand passt bei 50.

Die Reizwerte legen einen extremen Kartenstand nahe.

Vorhand eröffnet:

1. Karo-D, Herz-9 (AS,?), Herz-B (-5)
2. Pik-K, Herz-8, Pik-10 (AS) (-19)
3. Karo-As, Kreuz-B (AS), Pik-7 (+13)
4. Herz-7 (AS), Pik-As, Pik-B (-32, schneiderfrei)

Wie muss der Alleinspieler im ersten Stich agieren um das Spiel sicher mit „schneider“ zu gewinnen?

1. Karo-D, xxx (AS,!))

Die Lösung:

1. Karo-D, Kreuz-B (AS,!), Karo-7
2. Herz-9 (AS), Kreuz-As, Herz-B (-13)
3. Rückstich AS
4. Karo-B (AS), Karo-As, Pik-B (-28, „schneider“)

Der erfolgreiche Weg zum „schneider“ (Manuela Weidner)

Ist folgendes Spiel in jeder Position ein sicherer Grand Hand? Durch welches Ausspiel kann es ein „schneider“-Spiel werden? Gilt das für jede Position des Alleinspielers?



1. Pik-7(AS,!), Pik-D, Pik-As

Fallen Pik-As und Pik-Dame (-14) dann ist der „schneider“ sicher.

Ist dies nicht der Fall, dann ergeben sich maximal: Pik-7, Pik-D, Kreuz-As; Pik-As, Karo-As, Pik-8; Pik-B, Kreuz-B, Kreuz-10; also 50 Augen für die Gegenspieler – der Grand ist sicher.

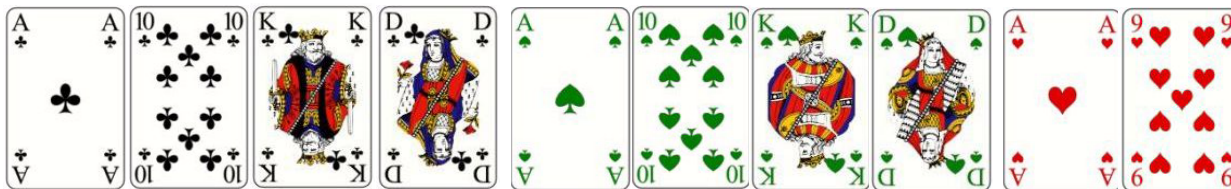
3.3 Blender (oder doch nicht?)

Ein Kartenblatt mit vielen Vollen ist viel wert, aber auch verfänglich!
Der optische Eindruck verdrängt oft die nüchterne Überlegung.

Ein „Blender“ ist ein Kartenblatt, das sehr gut aussieht, aber mit hoher Wahrscheinlichkeit verloren geht.

Bedenke: Ein erhaltenes Glück reizt oft, zu viel zu wagen oder unaufmerksam zu sein

Ein typischer „Blender“ ist folgendes Kartenblatt



Wenn die Buben verteilt sind und Karo nicht lang steht, ist zu befürchten, dass man das Spiel mit 18 erhält. Wenn man dann nicht gerade einen Buben oder eine schwarze Karte findet, wird es schwierig, ein Farbspiel zu gewinnen, weil man in den Trümpfen in jeder Sitzposition sehr schnell zu kurz kommt und auch keine Chance hat, eine schwarze 10 nach Hause zu bringen. Wahrscheinlich muss man sogar seine Trumpf-10 „abliefern“. Findet man die vierte Farbe, dann kann man nicht mal mehr Volle drücken.

Spielt man mit zwei gedrückten Assen Grand, dann kann man mit 53 Augen rechnen (2:1-Verteilung: 80%Wahrscheinlichkeit, dass die 10er durchgehen, also $22+10+10+11=53$ Augen). Rechnet man positiv denkend ein Herz-Bild dazu, dann muss man schon hoffen, dass ein schwarzer König noch durchgeht und selbst dann hat man erst 60 Augen.

Bei Spielverlust (ohne 4) entstehen -170 Punkte im Listenspiel. **Dieses Blatt normalerweise nicht reizen.** Die Gefahr ist groß, dass man das Spiel bei 18 erhält.

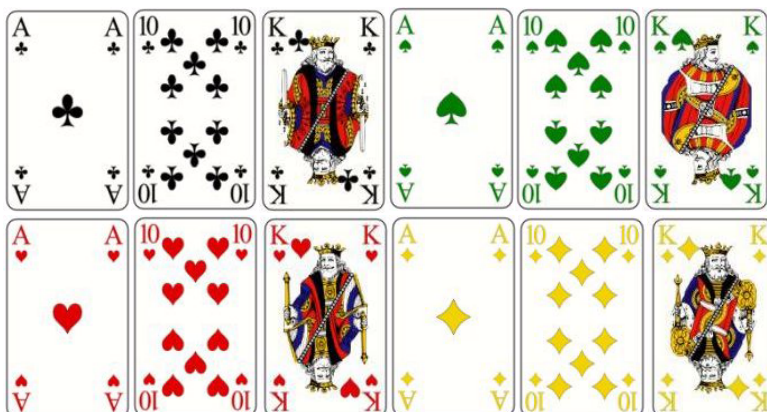
Hat man **statt der Herz-9 die Herz-10**, dann kann der Grand (vorzugsweise in Vorhand) aus eigener Kraft gelingen, wenn die schwarzen Asse gedrückt werden und die Herz-10 durchgeht:

- Wahrscheinlichkeit, dass die Herz-As läuft: 97% bzw. 93% bei Handspiel
- Wahrscheinlichkeit, dass die Herz-10 läuft: 69% bzw. 59% bei Handspiel
- Wahrscheinlichkeit, dass eine schwarze 10 läuft: 53% bzw. 43% bei Handspiel

Wird ein Volles abgestochen, dann muss man (53 Augen + Herz-Bild) wieder hoffen, dass ein schwarzer König noch durchgeht und selbst dann hat man erst 60 Augen.

Bei Spielverlust (Grand ohne 4) entstehen -290 Punkte im Listenspiel. Der Gewinn (+170 Punkte im Listenspiel) macht aber in diesem Fall das Spiel interessant. Im Turnierspiel in Abhängigkeit von der eigenen Turnierposition reizen! Mindestens bis 24, um einen Null abzuwehren. Im Mannschaftsspiel / Vereinsspiel eher nicht reizen.

Auch folgendes Kartenblatt hat seine Tücken

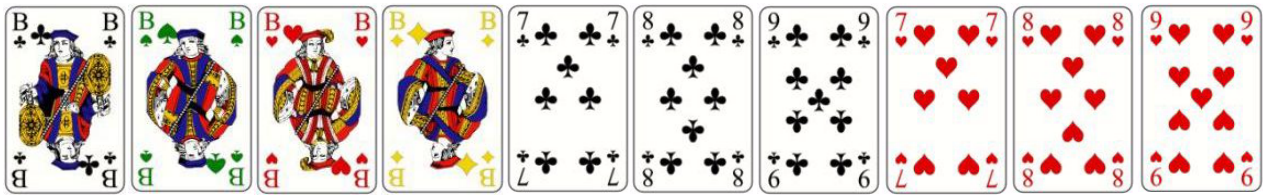


Das sind 100 Augen in der Hand, davon 22 zu drücken. Malen wir den Teufel nicht an die Wand, zumeist wird der Grand ohne 4 gut gehen. Die „normale“ Verteilung der Restkarten (2-2 oder 3-1, 90%) mal angenommen. Aber im Extremfall stehen aber 3 oder 4 Buben mit ein- oder zweimal 7,8,9 der Farbe, von der der Alleinspieler das As gedrückt hat, dagegen. In diesem Fall wird dann aber auch hoch gereizt, meist über 40. Aber auch das ist trügerisch, unterstellt man dem mitreizenden Spieler doch eher einen Null Ouvert evtl. sogar Null Ouvert Hand.

Kein Blender

Kein Blender ist hingegen folgendes Kartenblatt (mit nur 8 eigenen Augen!) in jeder Position. Es gewinnt ein Kreuz-Spiel (Hand), Reizwert 72, wenn wenigstens **ein Volles** gefangen wird. Negativrechnung anwenden: es bleiben dann für die Gegenspieler nur 3 Stiche (5 Volle und ein Bild).

Siehe Thema „Sichere Grand-Spiele“ auf [Seite 44](#)

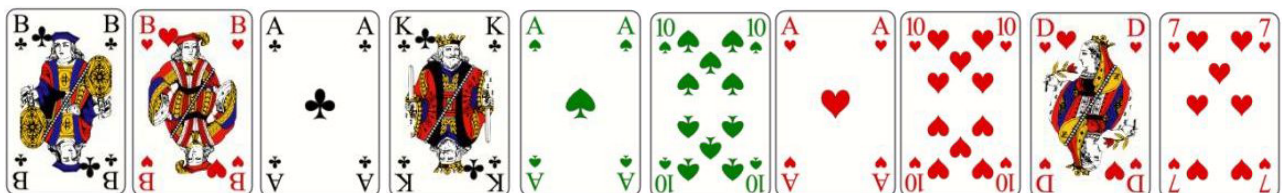


Es gewinnt auch **gegen** den vorherigen Grand ohne 4! Die Spielnotation dazu: (Selbststudium)

1. Pik-D, Pik-As (AS), Karo-B (-16)
2. Kreuz-7, Karo-7, Kreuz-10 (AS) (im Skat: Kreuz-As, Herz-As = +22; Summe: +32)
3. Karo-As (AS), Herz-B, Karo-D (-32)
4. Kreuz-8, Karo-8, Kreuz-K (AS) (+36)
5. Karo-10 (AS), Pik-B, Karo-9 (-46)
6. Kreuz-9, Kreuz-D, Karo-K (AS) (-53)
7. Die Gegenspieler warten noch auf den Abstich einer 10 mit Kreuz-B zum Spielgewinn...

Grand Hand in Hinterhand mit 5 Vollen

Hinterhand hat folgendes Blatt und spielt Grand Hand:



Es sieht alles gut aus: 5 Volle, 2 hohe Buben, lange Herz, keiner reizt. Aber es kommt anders:

1. Karo-As, Karo-7, Herz-B (AS) (+13)
2. Kreuz-B (AS), Karo-B, Pik-7 (+17) - noch ist alles ok.
3. Herz-As (AS), Pik-B, Herz-K (-17) - AS zuversichtlich in den Farben angespielt zu werden
4. Karo-8, Karo-10, Herz-7 (AS) (-27)
5. Karo-K, Kreuz-K (AS), Kreuz-10 (-45)
6. Karo-D, Herz-D (AS), Pik-K (-55) - die rote Ampel beginnt zu leuchten
7. Karo-9, Herz-10(AS,I), Pik-9 (-65) - eine Volle wird erobert, Spielverlust.

D.h. man muss die Vollen auch heim bringen. Hier besteht die Gefahr einer langen Gegenfarbe. Wie kann sich der Alleinspieler dagegen absichern?

*Gute Lehren sind mehr wert als schöne Worte
Jean-Baptiste Moliere*

Erster Lösungsversuch (noch Grand Hand). Aber so:

1. Karo-As, Karo-7, Kreuz-K (AS,!) (-15)
2. Karo-8, Karo-10, Herz-B (AS) (+12)
3. Kreuz-B (AS), Karo-B, Pik-7 (+16)
4. Herz-As (AS), Pik-B, Herz-K (-32)

Noch sind 3 Karo ausstehend. Wenn sie 2-1 verteilt sind gewinnt der Alleinspieler.

Wenn sie, wie in diesem Fall, 0-3 verteilt sind, dann gewinnt der Alleinspieler weil Karo nicht mehr angespielt werden kann.

Wenn sie 3-0 verteilt sind, dann bekommen die Gegenspieler noch Karo-K, Karo-D, Karo-8, Herz-10, Herz-D, Herz-7 (-42) und max. 1 Volles und 2 Bilder und der Alleinspieler verliert.

Das Glück zu fangen und festzuhalten, das ist die größte Kunst

Zweiter Lösungsversuch

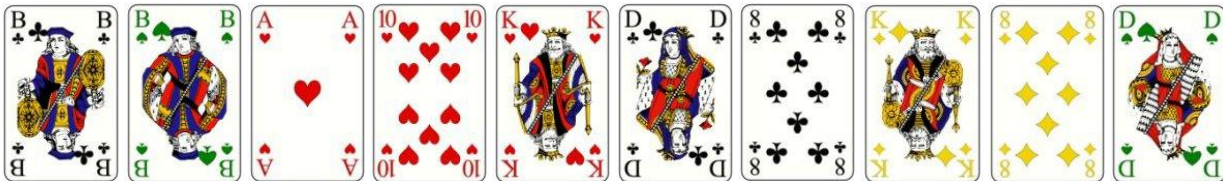
„Wer kann, soll in den Skat schauen“. Zumindest dann, wenn das Spiel theoretisch verlierbar ist. In diesem Fall findet der Alleinspieler im Skat Herz-8 und Herz-9. Das Blatt ist nun



15 Augen werden (praktisch unabhängig von der Findung) gedrückt und der Spielverlauf ist so:

1. Karo-As, Karo-7, Herz-B (AS) (+28)
2. Kreuz-B (AS), Karo-B, Pik-7 (+32) - allein mit 3 Vollen gewinnt der Alleinspieler
3. Herz-10 (AS), Pik-B, Herz-K (-16)
4. Karo-8, Karo-10, Herz-7 (AS) (-26)
5. Karo-K, Herz-8 (AS), Kreuz-10 (-40)
6. Karo-D, Herz-9 (AS), Pik-K (-47)
7. Karo-9, Herz-D (AS), Pik-D (-53) - der Rest geht an den Alleinspieler, Spielgewinn.

Beispiel aus einem Kurs

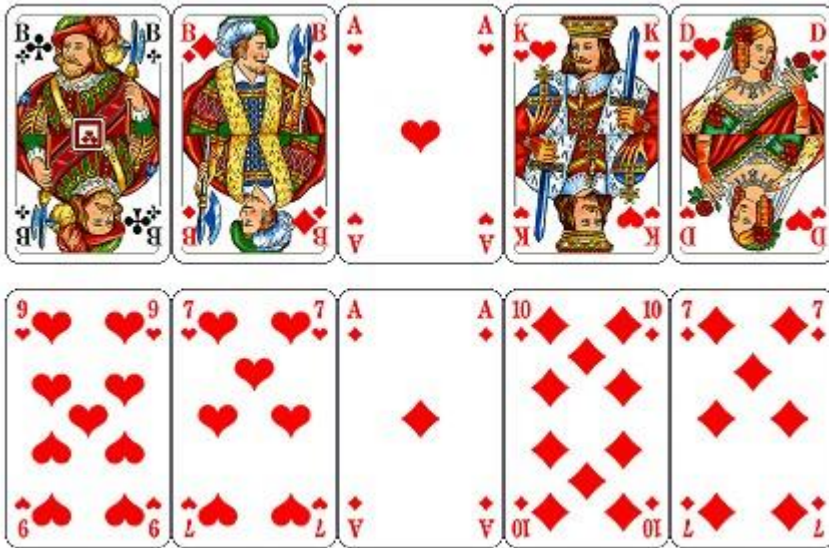


Punkte nach der Zählregel von Thomas Kinback: 9, in Vorhand sogar 9,5.

12 Karten können helfen: Wahrscheinlichkeit eine davon zu finden: 80%, zwei zu finden: 28%.

Ohne Verbesserung durch den Skat gibt dieses Spiel selbst bei einer Trumpf-Verteilung von 3-3 auf Herz einen Trumpf-Stich und 5(!) Farbstiche ab. Nicht zu gewinnen in jeder Farbe. Eine gute Skat-Findung wird benötigt. Z.B. helfen 2 (hohe) Kreuz- oder Karo-Karten zu einer neuen Trumpf-Farbe! Nicht reizen.

Der Grand, der (vielleicht?) keiner ist (aus einem Skat-Blog im Internet)



Auf den ersten Blick ein gutes Blatt. Ein todsicherer Grand. Oder? Die Wahrscheinlichkeit berechnet sich zu 76% Gewinn, 24% Verlust.

Der Grand wird immer genau dann sicher gewonnen, wenn entweder die beiden restlichen Buben verteilt sind oder die Herz 10 blank sitzt. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird der Grand dann sogar „schneider“. Liegen aber sowohl die Buben auf einer Hand und die Herz 10 ist nicht blank, dann wird es schwierig, dieses Spiel zu gewinnen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass sowohl die Bauen als auch die beiden Herzkarten auf einer Hand sitzen, liegt bei weniger als 25% (50% für die Buben, 50% für die Herzkarten und durch den Skat, in dem ja auch noch Buben und/oder Herz liegen können, kommen wir auf unter 25% Gesamtwahrscheinlichkeit, genauer 22%).

Aber selbst dann habe ich das Spiel ja noch nicht verloren. Ich habe immerhin zwei Buben, drei Volle und bin in Vorhand. Bei einem Grand, bei dem Buben und Herz auf einer Hand sitzen, mache ich aus eigener Kraft mindestens 41 Augen:

1. Kreuz-B (AS), Herz-B, Lusche (Skat+4)
2. Herz-As (AS), Pik-B, Herz-8 (-13)
3. Pik-As, Lusche, Karo-B (AS) (+17)
4. Karo-As (AS), Karo-8, Karo-9 (+28)
5. Karo-10 (AS), Karo-D, Lusche (+41)

Für ein Blatt, das auf den ersten Blick so gut aussieht, sind 41 Augen nicht allzu viel. Aber ich mache schlimmstenfalls gerade einmal vier Stiche! Das Blatt ist also ein klassischer Blender. Es gaukelt mir einen großartigen Grand vor. Eine todsichere Sache ist der Grand aber auf keinen Fall.

Immerhin: In mindestens drei von vier Fällen ist der Grand unverlierbar und wird mit großer Wahrscheinlichkeit sogar „schneider“ gespielt. Und selbst im „Fall der Fälle“ habe ich den Grand noch lange nicht verloren. Ich erreiche mindestens 41 Augen aus eigener Kraft, zusätzlich zu den Karten im Skat. Sobald ich mehr Augen zum Stechen angeboten bekomme oder die Karokarten besser verteilt sitzen, kann ich kaum noch verlieren.

Dieses Beispiel zeigt aber, dass es sich lohnt, jedes Blatt noch einmal genau anzuschauen (Zeit!), bevor man sich blenden lässt und plötzlich mit einem verlorenen Spiel dasteht.

Ich habe für mich aus diesem Blatt folgende Schlüsse gezogen:

- Bei einem Preisskat oder Clubabend werde ich damit immer einen Grand (Hand) reizen und spielen.
- Ich werde beim Grand immer in den Skat schauen, wenn es noch möglich ist. Ich muss wissen, was und wie viele Augen im Skat liegen, damit ich im „Fall der Fälle“ genau weiß, wann ich gewonnen habe.
- Bei einem Liga-Spiel oder Mannschaftswettbewerb werde ich vermutlich nur das unverlierbare Herz Hand spielen. Wenn mich aber einer der Gegenspieler über die 30 hebt, werde ich auf Grand gehen (immerhin steigt damit auch die Wahrscheinlichkeit, dass er „ohne 2“ reizt und damit die Buben verteilt sind).

Ein hoffnungsloses Spiel, oder doch nicht?



Keine Buben, kein Spiel? Herz-Spiel mit 4 Trümpfen ohne 4?

9 Punkte auf ein Herz-Spiel nach Kinback, evtl. 9,5 bei Vorhand-Position! Aufgeben oder reizen?

Für die Gegenspieler bleiben nur 2 Volle (und 4 Buben). Bei gleichmäßiger Verteilung wären das 2 Buben und ein Volles (was liegt im Skat?), zusätzlich mögliche Pik- oder Kreuz-Flöte. Wenn nicht die ersten beiden oder 3 Buben zusammenstehen, wird wahrscheinlich nicht gereizt.

- In Vorhand: spielen bei passe-passe. Evtl. sogar 18 halten, dann aber passen
- In Mittelhand, Hinterhand: 18 reizen, dann passen
- Null-Spiel als Notlösung

Im konkreten Fall 2019: Hinterhand, beide passen; Herz-B und Kreuz-K gefunden; Kreuz-10 und Pik-10 gedrückt und locker gewonnen. Kein Blender.

Im konkreten Fall 2021: Vorhand, beide passen; Pik-D und Pik-7 gefunden; Kreuz-10 und Karo-As gedrückt und Null verloren auf Pik (4 dagegen). Pech gehabt, der Blender zeigt sein Gesicht.

Alternative für Risiko-bereite Spieler oder in entsprechender Turniersituation:

Pik ohne 5, Drücken von Pik-10, Herz-10.

Gewinnt mit Karo-Doppelläufer oder wenn die Kreuz-10 freigespielt wird; Herz muss 2-1 stehen.

3.4 Tempo / Ersatztrümpfe (Alleinspieler)

Der **Alleinspieler** ist bei Farb- und Grand-Spielen zumeist bestrebt, die gegnerischen Trümpfe so früh wie möglich aus dem Spiel zu nehmen um das Spiel zu steuern und seine Stehkarten nicht zu gefährden. Dieses Ziel erreicht er üblicherweise durch frühzeitigen Trumpfabzug (ab seinem ersten eigenen Ausspiel). Siehe dazu das Thema „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#).

Die **optimale Trumpfverwaltung** ist die Seele des Skatspiels, besonders bei kritischen Blättern. Es hängt von vielen Faktoren ab, ob man die Trümpfe „von oben“, „von unten“ oder anders („klein-groß-klein“) zieht. Wichtig ist, in den Trümpfen **nicht zu kurz** zu kommen.

Dazu wurde der Begriff **Tempo** (Art und Zeitpunkt des Trumpfeinsatzes) geprägt. Wer viele (und genügend hohe) Trümpfe hat, kann mit **hohem Tempo** spielen, also seine hohen Trümpfe frühzeitig ziehen, bis die Gegner keine Trümpfe mehr haben. Wer nicht viele oder nicht genügend hohe Trümpfe hat, kommt bei „hohem Tempo“ in Gefahr, die gegnerischen Karten nicht mehr stechen zu können und kommt evtl. nicht mehr ans Spiel. Gerade in diesen Situationen ist es wichtig, das Tempo richtig zu dosieren, also im **richtigen Moment das Beiblatt** ins Spiel zu bringen.

Richtig gewähltes Tempo versetzt den Alleinspieler bei **Normalverteilung** der Trumpfkarten in die Lage, das Spiel so abzuwickeln, dass er nur eine bestimmte Anzahl von Stichen (meist 3 oder 4) abgibt und das Spiel damit zumeist gewinnt. Mit dem richtigen Tempo muss man genau wissen, wie oft man Trumpf ziehen muss oder darf und wann man auf seine **Stehkarten (Ersatztrümpfe)** ausweichen muss. Möglicherweise müssen Stehkarten erst aufgebaut werden.

Normalverteilung

- Bei 7 Trümpfen ist eine Verteilung 2-2 oder 3-1 normal (aber 4-0 ist nicht selten [9%])
- Bei 6 Trümpfen ist eine Verteilung 3-2 oder 4-1 normal.
- Bei 5 Trümpfen ist eine Verteilung 3-3 oder 4-2 normal (aber 5-1 ist nicht selten [13%]).
- Stehen alle Trümpfe dagegen: **Extremverteilung**.

Stehkarten (Ersatztrümpfe)

Spielkarten des Alleinspielers, die von den Gegenspielern nicht oder nur mit Trumpf gestochen werden können (z.B. Asse; Kombination As-10-König; 10, nachdem das As gefallen ist).

Merksatz: 2-mal Trumpf spielen ist zumeist nicht verkehrt.

Die Gefahr, dass der trumpfstärke Gegenspieler alle restlichen Trümpfe abholt, entsteht regelmäßig dann, wenn der Spieler seine (wenigen) starken Trümpfe frühzeitig zum Trumpfabzug eingesetzt hat und dann feststellen muss, dass die restlichen gegnerischen Trümpfe zahlreich oder stark sind und ungünstig sitzen. Manchmal muss das Tempo aber hochgehalten werden (koste es was es wolle), um ein Spiel überhaupt gewinnen zu können. Siehe das Thema „Zwingende Verteilungsvermutung“ auf [Seite 102](#).

Ersatztrumpf

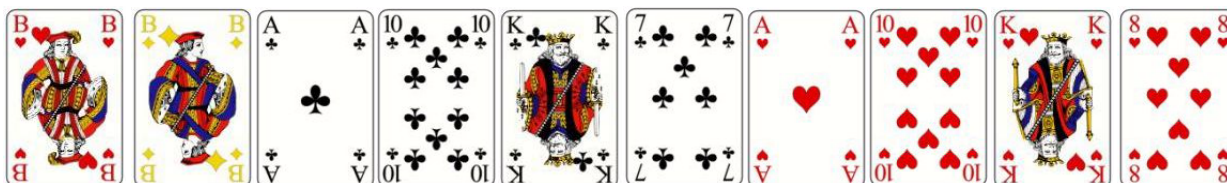
Spiele mit geringer Trumpflänge (wenige Trümpfe) und/oder geringer Trumpfstärke (schwache Trümpfe) sind nur dann aussichtsreich, wenn es wenigstens eine starke **Nebenfarbe** gibt.

Gerät der Alleinspieler in Trumpfnot, dann zieht er üblicherweise seine längste, starke Nebenfarbe (z.B. As-10-K) von oben um seine Trümpfe zu schonen und die Gegenspieler zum Bedienen oder Stechen zu zwingen. Die Karten dieser Nebenfarbe sind die **Ersatztrümpfe** des Alleinspielers, die Gegenspieler müssen für die Übernahme „echte“ Trümpfe opfern. Dies erhält dem Alleinspieler die Trumpfdominanz, die so wichtig ist für die aktive Spielsteuerung.

Ohne geschlossene Nebenfarbe bleibt dem Alleinspieler nur noch das Probieren, über sein Beiblatt ins Ziel zu kommen (siehe Thema „Gang über die Dörfer“ auf [Seite 97](#)).

Beispiele zum Thema „Ersatztrümpfe“

Grand- oder Kreuz-Spiel?



Dieses Beispiel ist nur in Vorhand ein Grand (Hand). Die gegnerischen Buben werden nur über das Beiblatt (die Ersatztrümpfe) entfernt. Die eigenen Buben werden nur zum Einstich verwendet. Der Alleinspieler gibt so stets nur 2 Stiche ab. Buben-Abzug kann zum Spielverlust führen.

In Mittelhand oder Hinterhand: (Kreuz-)Farbspiel (auch Hand).
Aber auch dabei auf das Tempo bei Trumpfverteilung 4-1 achten.

1. Pik-As, Kreuz-As (AS in MH), Pik-7 (Trümpfe stehen noch 5 (AS) - 5 (GS))
2. Herz-B (AS), Pik-B, Kreuz-D (Trümpfe stehen 4 (AS) - 3 (GS), schlimmstenfalls 4-3-0)
3. Pik-10, Pik-D, Kreuz-10 (AS) (Trümpfe stehen 3 (AS) - 3 (GS), schlimmstenfalls 3-3-0)

Fortsetzung mit Trumpf:

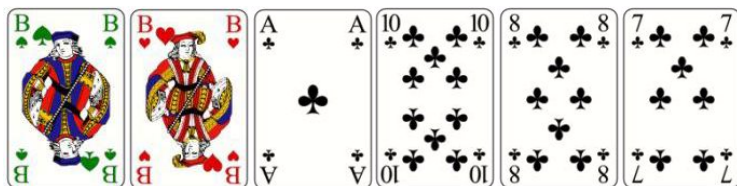
4. Karo-B (AS,?) / Kreuz-7 (AS) (Trümpfe stehen 2-2)
5. ? mit einstechen (Trümpfe stehen 1-2) mit möglichem Spielverlust

Fortsetzung mit Ersatztrümpfen

4. Herz-As (!), 5. stechen, 6. Herz-10 (!) (die echten Trümpfe bleiben in Balance)

Ist die Trumpfverteilung gar 5-0, dann erkennt der Alleinspieler die Situation bereits im 2. Spielzug und tappt in keine Falle.

Kreuz-Spiel (Ausspiel)

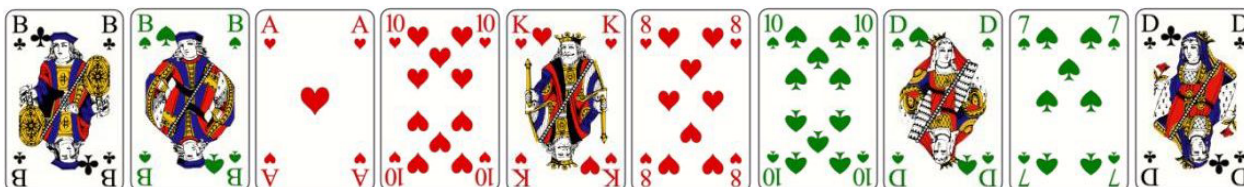


In Vorhand: siehe Thema „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#) (nur bei starkem Beiblatt: 1. Lusche, sonst 1. Bube!)

In Mittelhand oder Hinterhand:

1. Einstich
2. Pik-Bube (der Spieler will den Kreuz-B möglichst schnell sehen). Fällt der Kreuz-B, dann
3. Bube, um Tempoverlust gegen 4 Trümpfe zu vermeiden.

Pik-Spiel mit wenigen Trümpfen



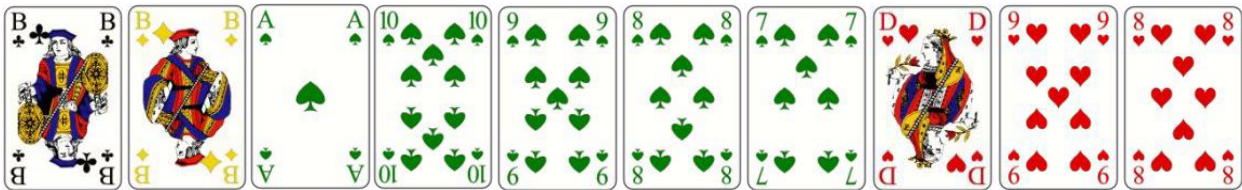
In Vorhand: siehe Thema „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#) (1. Bube; 2. Bube/Lusche)

In Mittelhand oder Hinterhand: Spielansage: Pik (5 Trümpfe!)

1. Einstich
2. Bube
3. Bube (hohes Tempo).
Dann Stehkarten in Herz spielen. Lusche auf 15 Augen oder weniger abwerfen.

Gewinnt gegen 4 Trümpfe, verliert gegen 5 Trümpfe.

Herz-Spiel mit wenigen Trümpfen



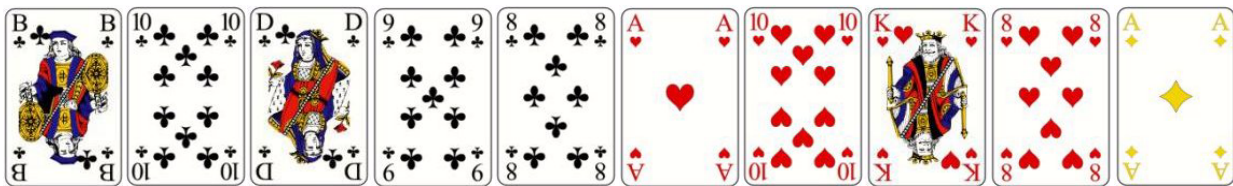
Vorhand (siehe auch Thema „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#), andere Lösung):

Vorhand: Spielansage: Herz (5 Trümpfe!)

1. Kreuz-B
2. Bube/Lusche
Dann Stehkarten in Pik spielen.

Gewinnt gegen 4 Trümpfe bei min. 6 Augen im Skat.

Vorhand spielt Kreuz



Reizwert 22, gedrückt Pik10 und 9.

1. Kreuz-8 (AS), Kreuz-7, Kreuz-König (-4), das würde beim aufmerksamen Alleinspieler schon mal Verdacht erregen, weil das Kreuz-As nicht fällt ohne dass der Kreuz-B beim Gegenspieler steht
2. Karo-7, Karo-As (AS), Karo-8 (+11)
3. Kreuz-B (AS), Herz-7, Karo-B (+15)
Hinterhand führt also die restlicher 3 Trümpfe, Trumpfstand 3-0-3 (Pik-B, Herz-B, Kreuz-As).

Weiteres Trumpfspiel führt zum Trumpfabzug durch die Gegenspieler. Der Alleinspieler käme nur noch über Herz ans Spiel.

Also konsequenter Wechsel auf die Herz-Flöte als Ersatz-Trümpfe.

Die Chancen, dass Herz-As und 10 durchgehen, stehen nicht schlecht, da der trumpfchwache Gegenspieler ein Herz entsorgt hat (blank?). Wenn der trumpfchwache Gegenspieler weitere Herz-Karten hat, dann werden zwar die hohen Herzen des Alleinspielers gestochen, es kann aber nicht geschmiert werden. Die eigenen Trümpfe werden zum Rückstechen verwendet.

Die Eröffnung mit Kreuz-B wäre schwächer (siehe auch Thema „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#)):

1. Kreuz-B (AS), Kreuz-7, Karo-B(!) (+4) - ein schöner Bluff, gaukelt eine Normalverteilung vor.
2. Kreuz-8 (AS,?), Karo-10, Kreuz-König (-14) - reingefallen.

Es folgt Trumpfabzug mit Pik-B, Herz-B, Kreuz-As, Fortsetzung mit Pik und Spielverlust.

3.5 Trumpf(ab)zug

Überarbeitet nach Thomas Kinback.

Wiederholung aus dem Thema „Tempo / Ersatztrümpfe“:

Der **Alleinspieler** ist bei Farb- und Grand-Spielen zumeist bestrebt, die gegnerischen Trümpfe **so früh wie möglich** („mit hohem Tempo“ wenn möglich) aus dem Spiel zu nehmen um das Spiel zu steuern und seine Stehkarten nicht zu gefährden. Dieses Ziel erreicht er üblicherweise durch frühzeitigen Trumpfabzug (ab seinem ersten eigenen Ausspiel). Danach erst werden die Farben geklärt.

Die optimale Trumpfverwaltung ist die Seele des Skatspiels, besonders bei kritischen Blättern. Es hängt von vielen Faktoren ab, ob man die Trümpfe „von oben“, „von unten“ oder anders („klein-groß-klein“) zieht. Wichtig ist, stets genügend **Tempo** zu haben, d.h. in den Trümpfen nicht zu kurz zu kommen.

Vor dem Anspiel wird das Blatt der Gegenspieler an Hand der eigene Karte und des Reizverhaltens eingeschätzt.

Die folgende Auflistung gibt **Vorschläge** zum Trumpfabzug **nur** an Hand der eigenen (laufenden) **Buben** (Vorhand bzw. nach erstem Stich). Modifiziert nach einem Skat-Seminar bei Thomas Kinback.

Als generelle Regel tritt häufig auf:

Ist das Beiblatt **stark**, kann man es sich auch bei guter Trumpfstärke leisten, mit **kleinem Trumpf** zu beginnen.

In allen übrigen, hier nicht aufgelisteten, Fällen mit kleinem Trumpf beginnen (z.B. bei nur einem Buben)

Stehen (fast) alle Trümpfe in einer Gegner-Hand, ist es meist sinnvoller, über das **Beiblatt** zu gehen. Der Extremstand der Trümpfe wird nach dem ersten oder zweiten Trumpfzug klar.



Rote Pfeile **und Texte** verweisen auf wichtige Züge, die intuitiv falsch gespielt werden. Besonders beachten!

4 oder 3 Buben von oben

Trumpfstärke legt einen Trumpfabzug von oben nahe und vermeidet Abstichmöglichkeiten.

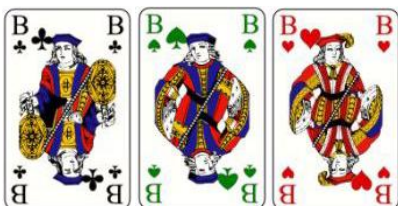


Von oben ziehen.

Empfehlung: nicht mit Karo-B beginnen (Bluff unnötig). Solange ziehen, bis alle Trümpfe bzw. die Trumpf-Vollen abgeholt sind. Dann Fehlkarten.

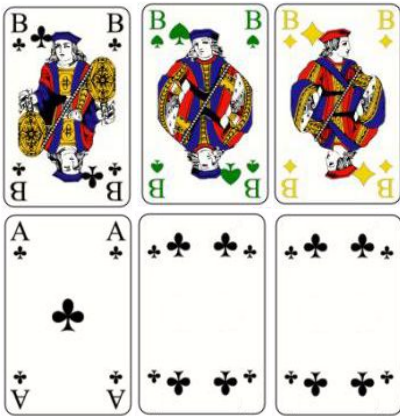
Gefahr: Gegenspieler wird möglicherweise in einer Farbe frei.

Siehe aber das (Gegen-)Beispiel 1 auf Seite 63.



1. Kreuz-B
2. evtl. Herz-B wegen Schmirung (GS in MH).
3. Pik-B um möglichst alle Trümpfe abziehen.
(auch bei 5-Trumpf-Spielen mit 4-2-Stand)

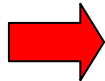
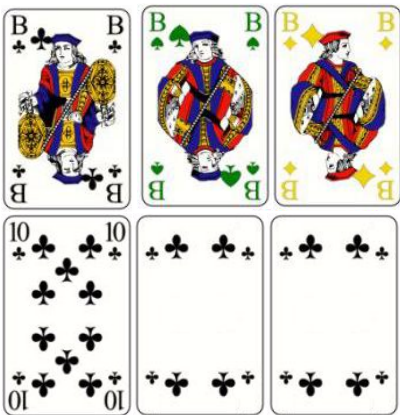
Kreuz-B, Pik-B, Karo-B



Gilt für alle Kombinationen **As-x-x** (x=Bild / Lusche).
Alle Beispiele gelten natürlich für alle Trumpffarben.

1. Kreuz-B
2. Pik-B oder (wenn im 1. Stich die Trumpf-10 fällt)
2. Karo-B (kleiner Trumpfstich für die Gegenspieler)

In der Folge Abzug der Rest-Trümpfe mit Pik-B und Kreuz-As



Gilt für alle Kombinationen **10-x-x** (x=Bild / Lusche).
Gefahr: Trumpfstand 4-1 (Wahrscheinlichkeit 27%).

Bei **gutem** Beiblatt (z.B. As-König-Lusche; Lusche):

1. Karo-B um sich gegen 4 Trumpf zu verteidigen (nur eine Schmierung möglich)

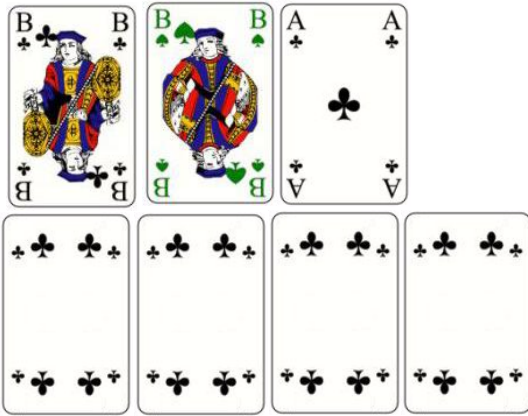
Bei **starkem** Beiblatt (z.B. As-10-Lusche; Lusche)

oder **schwachem** Beiblatt (z.B. König-Dame-Lusche; Lusche):

1. Kreuz-B
2. Pik-B

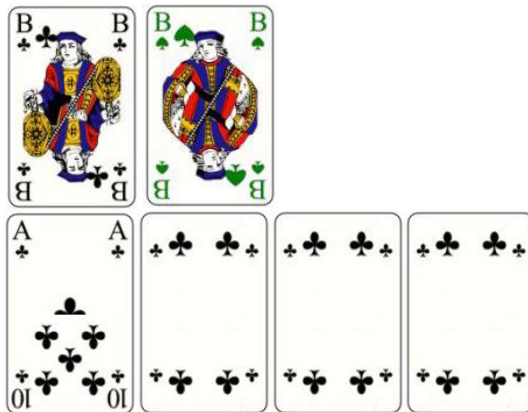
(starkes Beiblatt kann sich 2 Schmierungen der Gegenspieler leisten; bei schwachem Beiblatt Hoffnung auf Trumpf 3:2 oder, falls Trumpf 4-1, Schmierung eines Vollen der eigenen 3er-Länge (z.B. bei K-D-9). **Siehe Beispiel 2 auf Seite 64.**

Kreuz-Bube, Pik-Bube



Gilt für alle Kombinationen As-x-x-x-x (7 Trümpfe).

1. Pik-B (bei Reizwert < 27, siehe Thema „Bluffs“)
2. Kreuz-B (vielleicht fallen alle 4 Gegner-Trümpfe)



Gilt für Trumpf-As-x-x-x oder Trumpf-10-x-x-x (6 Trümpfe)

Gefahr: Trumpfstand 4-1.

Bei **starkem** Beiblatt (z.B. As-König-Lusche; Lusche):

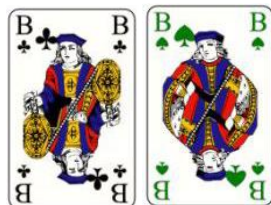
1. Trumpf-Lusche (Schutz gegen Trümpfe 4-1)

Bei **schwachem** Beiblatt (z.B. König-Dame-Lusche; Lusche) von oben (man ist angewiesen auf günstige Trumpf-Verteilung)

1. Pik-B (bei Reizwert < 27, siehe Thema „Bluffs und Finten“ auf [Seite 108](#))
2. Kreuz-B

Sonst:

1. Pik-B
2. Trumpf-Volle, dann 2. Trumpf-Lusche, sonst 2. Kreuz-B)



Mit nur 5 Trümpfen.

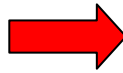
Bei Spielen mit hohem Tempo, siehe Thema „Tempo“:

1. Pik-B (bei Reizwert < 27, siehe Thema „Bluffs und Finten“ auf [Seite 108](#))
2. Kreuz-B

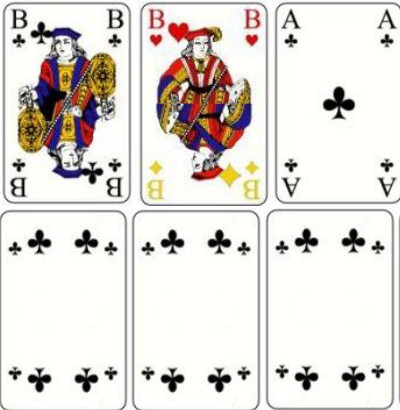
Um die Kontrolle zu behalten (nicht zu kurz kommen):

1. Pik-B
2. Trumpf-Lusche (kleines Tempo)

Kreuz-Bube, roter Bube

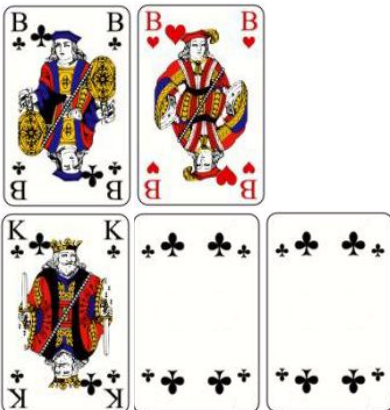


1. Kreuz-B
 - Fällt der Pik-Bube oder das Trumpf-As/10, dann
 2. Karo-B
 - (stellt Mittelhand vor das Problem: wo ist Herz-B/Trumpf-10/As?)
- Nach 2 Stichen sind so 4 Trümpfe aus dem Spiel (3-2) oder der trumpfstärke Gegner ist bekannt (4-1).



Gilt für Herz-B und Karo-B gleichermaßen
Gilt für alle Kombinationen As-x-x-x-x (7 Trümpfe).

1. Kreuz-B
- Fällt ein Bube, dann
2. den 2. Buben (As hochspielen)
- Fällt kein Bube, dann
2. Trumpf-Lusche (nicht zu kurz kommen)



6 oder auch 5 Trümpfe

Gerade bei schwachen Spielen (ohne Trumpf-Volle), die auf günstige Trumpf-Verteilung angewiesen sind:

1. Kreuz-B
 2. Trumpf-Lusche
- Oft fällt auf Kreuz-B ein Volles oder auf Trumpf-Lusche der Pik-B.

Pik-Bube, roter Bube



Bei eigenen **Trumpf-Vollen**:

1. Pik-B (damit möglichst bald Kreuz-B fällt)

Ohne eigenen Trumpf-Volle:

1. Herz-B oder Karo-B

(evtl. fangen einer Trumpf-Vollen, wenn in Mittelhand geschnitten wird)



Meist nur **6** Trümpfe, ein Trumpf-Volles:

1. Pik-B oder Herz/Karo-B
 2. Herz/Karo-B oder Pik-B
- (Ziel: Trumpf-Volle hochspielen)

Nur bei starkem Beiblatt:

1. Trumpf-Lusche



Oft wegen Tempo und/oder Kontrolle:

1. Pik-B oder Herz-B (damit möglichst bald Kreuz-B fällt)

Nur bei 6 Trümpfen und starkem Beiblatt:

1. Trumpf-Lusche

Herz-Bube, Karo-Bube

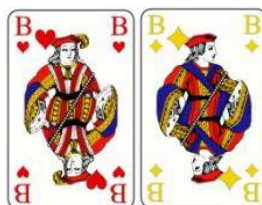


Normalerweise:

1. Herz-B oder Karo-B (um das As hochzuspielen)

In Mittelhand/Hinterhand bei geschlossenem Beiblatt:

1. Trumpf-Lusche (Schutz gegen Trümpfe 4-1)



Gilt für Trumpf-7 und Trumpf-8

1. Herz-B oder Karo-B
2. Karo-B oder Herz-B

Wenn das Trumpf-As fällt, dann nur 2 Stiche aus Trumpfabzug für die Gegner.

Alternativ, genau so gut

1. Trumpf-D (günstig, falls ein Bube blank steht)

Gilt für Trumpf-9

1. Trumpf-9 (günstig, falls ein Bube blank steht)

Siehe Beispiel 3 auf Seite 64.

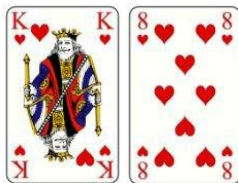
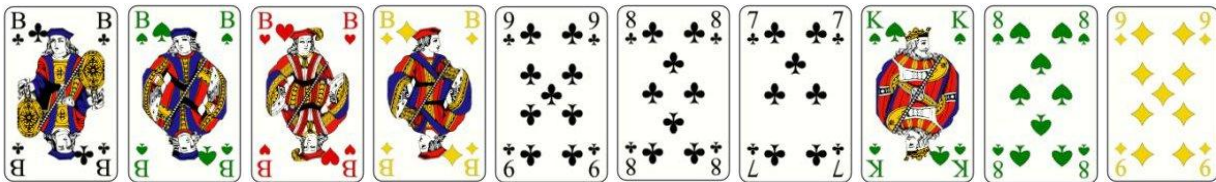


Zur Wiederholung vom Anfang:

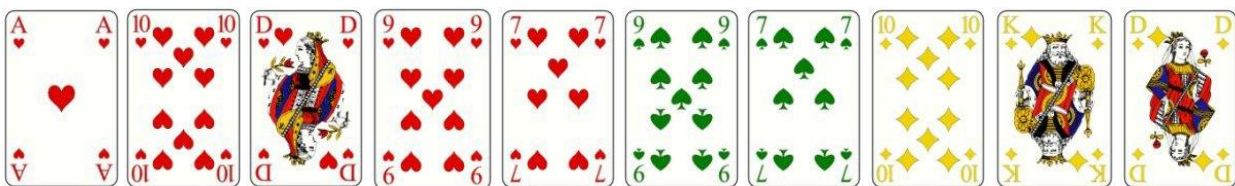
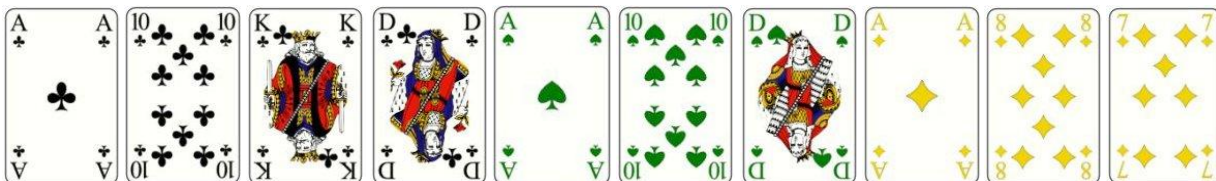
In allen übrigen Fällen mit kleinem Trumpf beginnen (z.B. bei nur einem Buben)

Stehen (fast) alle Trümpfe in einer Gegner-Hand, ist es meist sinnvoller, über das **Beiblatt** zu gehen. Der Extremstand der Trümpfe wird nach dem ersten oder zweiten Trumpfzug klar.

Beispiel 1: 4 Buben



im Skat gedrückt



Vorhand erhält das Spiel bei 30, spielt Kreuz und drückt die beiden Herz-Karten (wegen der Herz-Reizung).

Spielverlauf:

1. Kreuz-Bube (AS), Kreuz-Dame, **Pik-7** ■ (die rote Lampe blinkt!)
2. Pik-Bube (AS, ?), Kreuz-König, Pik-9

(in der Folge erhalten die Gegenspieler Pik-As, Pik-10(GS1), Pik-K, Pik-8 (vom Alleinspieler), Herz-As, Herz-10 (Schmierungen) sowie Karo-As, Karo-10 und Karo-9 (Alleinspieler); Spielverlust mit 67 Augen).

Dies ist ein Beispiel dazu, dass ein (unüberlegter) fortgesetzter Trumpfabzug zum Spielverlust führen kann, wenn sich ein Gegenspieler eine Farbe frei macht, mit der Schmierung als Folge. Der Trumpfabzug muss sofort unterbrochen werden zugunsten der Farb-Klärung. Die restlichen Trümpfen laufen nicht davon. Hatte der Gegenspieler nur ein Pik, dann ist das Spiel nicht zu retten.

Das obige Spiel wird unverlierbar mit:

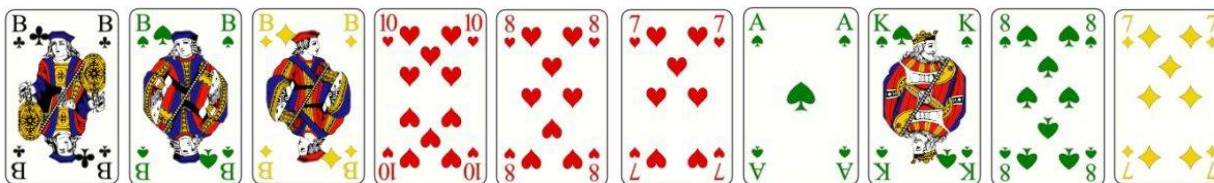
1. Kreuz-Bube (AS), Kreuz-Dame, **Pik-7** ■ (die rote Lampe blinkt!)
2. Pik-8(AS, !), Pik-As, Pik-9 (-11)
3. Pik-10, Herz-As, Pik-König (AS) (-36)
4. Karo-As, Karo-10, Karo-9 (AS) (-57)
5. Danach Einstich durch den Alleinspieler und weiterer Trumpfabzug (+63, Spielgewinn)

Alternativ auch: 1. Karo-9...

In der Folge Abwurf, wenn nicht wenigstens 15 Augen zum Stechen angeboten werden.

Stehen (fast) alle Trümpfe in Gegner-Hand, ist es meist sinnvoller, über das Beiblatt zu gehen.

Beispiel 2: Schwarze Buben



Mit diesem guten Beiblatt Verteidigung gegen Trumpfstand 4-1:

1. Karo-B (AS), Herz-B, Herz-9

Damit sind 3 Trümpfe aus dem Spiel (Stand: 5-0-3). Mit den beiden schwarzen Buben werden weitere 2 Trümpfe der Gegenspieler eliminiert, es bleibt ein Trumpf-Stich mit Schmierung, hier also -26 Augen auf die Trümpfe (2 Buben, 2 Asse). Es bleibt Luft für den Pik-Zug (-13) und das Karo.

Nimmt man nun statt dem Pik-K die Pik-10 so entsteht ein starkes Blatt, das sich 2 Schmierungen der Gegenspieler erlauben kann, also

1. Kreuz-B (AS), Herz-D, Herz-9
2. Pik-B (AS), Herz-K, xxx
3. Herz-7 (AS), Herz-As, Kreuz-As und in der Folge Herz-8, Herz-B, Kreuz-10, also -34.

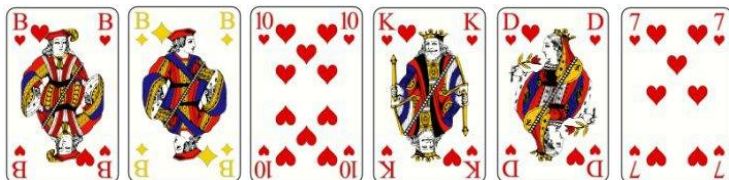
Es bleibt Luft für das Karo, Pik ist stark!

Nimmt man nun statt dem Pik-K die Pik-D, so entsteht ein schwaches Blatt, bei dem man auf eine Trumpfverteilung 3-2 hoffen muss, also Anspiel wie zuvor mit den schwarzen Buben.

Es bleibt die Hoffnung, dass Pik geschmiert wird.

1. Kreuz-B (AS), Herz-D, Herz-9
2. Pik-B (AS), Herz-K, Herz-As
3. Herz-7 (AS), Herz-B, Pik-10
4. Pik-As (AS), Pik..., Pik... so ein Verlauf würde das schwache Blatt noch zum Sieg bringen.

Beispiel 3: Rote Buben



1. Erster roter Bube
2. ...
3. Zweiter roter Bube

Fällt das Herz-As, dann bleibt es bei den beiden Trumpf-Stichen für die Gegenspieler.

Bei Anspiel von unten werden es zumeist 3 Trumpf-Stiche für die Gegenspieler.

Alternativ ist auch das Anspiel der Dame sinnvoll:

1. Herz-D (AS), Pik-B, Herz-9 günstig, wenn ein Bube blank steht

Nimmt man nun statt der Herz-7 oder-8 die Herz-9, so empfiehlt sich das Anspiel der Herz-9

1. Herz-9 (AS), Pik-B, Herz-8 günstig, wenn ein Bube blank steht.

Problematisch wenn bei Trumpfstand 4-1 die Herz-8 und die Herz-7 beigegeben werden.

Es bleiben 3 Trumpf-Stiche für die Gegenspieler (Kreuz- und Pik-B, Herz-As)

3.6 Spieleröffnung

Überarbeitet aus „Skat-1x1“ und „Skatfuchs“.

Die erste Karte, das Anspiel, die Spieleröffnung, ist oftmals die **wichtigste** Karte im ganzen Spiel. Sie stellt die Weichen für das gesamte Spiel.

Bei **eigenem Anspiel als Alleinspieler** gelten die zuvor besprochenen Regeln, siehe die Themen „Tempo / Ersatztrümpfe“ auf [Seite 55](#) und „Trumpfabzug“ auf [Seite 58](#).

Wir betrachten hier insbesondere das Thema „**Spieleröffnung als Gegenspieler**“.

Das Thema „Gegenspiel“ bildet die Fortsetzung der hier dargestellten Spieleröffnung.

Viele Spiele sind nach einer unglücklichen oder fehlerhaften Eröffnung nicht mehr zu gewinnen. Der ausspielende Gegenspieler hat also eine große Verantwortung und er kann sich dieser Verantwortung nicht entziehen.

Zwei Arten von Fehlern können dabei gemacht werden:

- Es wird eine **falsche** Karte ausgespielt
- Es wird **nicht die richtige** Karte ausgespielt

Selbst wenn eine Karte ausgespielt wird, die zunächst scheinbar nichts kaputt macht, ist das Spiel möglicherweise schon verloren, weil die Karte, die das Spiel des Gegners gefährdet hätte, noch nicht gespielt wurde. Das hervorstechende Merkmal der ersten Karte ist, dass sie selten ein Spiel gewinnt, aber häufig ein Spiel verliert.

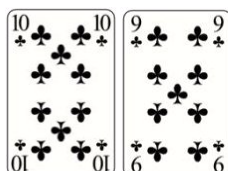
Fehler 1: die 10 des Partners blank spielen (AS in HH)

Regel: Kein Ausspiel eines Zweierzuges mit Dame-Lusche oder Lusche-Lusche **zum Partner**.

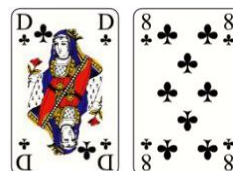
Ausnahme: es ist die Reizfarbe.

Wahrscheinlichkeit: das As steht wahrscheinlich beim Alleinspieler, er hat immerhin gereizt.

Diese Wahrscheinlichkeit steigt noch, wenn der Ausspieler selbst ein oder zwei Asse führt.



Ausspieler



1. Dame (AS), 9, König (AS) - problematisch für die Gegenspieler!

Dagegen ist das Anspiel der Dame zum Alleinspieler eine gute Lösung, Schneiden durch den Alleinspieler ist problematisch.

König-Lusche kann, wenn kein besseres Ausspiel möglich ist, mit dem König eröffnet werden.

Dreierzug mit König ist gefährlich, wenn die 10 beim Partner blank steht und der Alleinspieler As-Dame hält.

Fehler 2: auf den Partner schneiden (AS in MH)

Der **Alleinspieler ist in Mittelhand**, der Partner spielt „lang und klein“ an. Mittelhand übernimmt mit Bild oder bleibt mit Lusche darunter. Der Partner in Hinterhand spielt z.B. mit As-Dame nur die Dame, d.h. er **schneidet**.

Regel: nicht auf den Partner schneiden.

Ausnahme: im Endspiel, nach „schneiderfrei“ der Gegenspieler oder um noch „schneiderfrei“ zu erreichen.

Schlimm an solchen Fehlern ist jedoch, dass sie im Gegenspiel fast immer Folgefehler nach sich ziehen, da sie den Partner zu falschen Annahmen verleiten. In diesem Fall muss der Vorhand-Spieler annehmen, der Alleinspieler in Mittelhand habe geschnitten und wird bei der nächsten Gelegenheit wahrscheinlich die 10 dieser Farbe ausspielen, damit der Partner das As des Alleinspielers stechen kann. Hattet ihr euer As nur einmal besetzt, wandert es jetzt zusammen mit der 10 von Vorhand auf den Stapel des genüsslich grinsenden Alleinspielers.

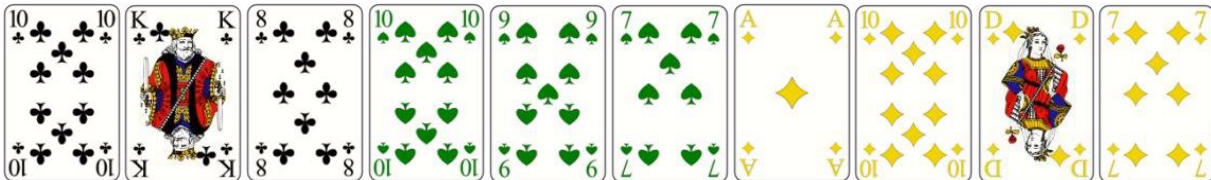
Das Schneiden auf den eigenen Mann ist natürlich nur in der Frühphase des Spiels, wenn die Kartenverteilung in den Farben noch nicht geklärt ist, ein Fehler. In der Spätphase kann es notwendig sein, besonders dann, wenn der Alleinspieler schon eine oder zwei Farben gestochen hat.

Sonderfall: Schneiden kann sinnvoll sein um die 10 des Alleinspielers zu erobern. Man muss seinen Partner aber schon **sehr gut kennen** und sicher sein, dass er **nicht** unter der eigenen 10 zum Alleinspieler aufspielt.

Fehler 3: falsche Sparsamkeit (AS in MH oder in HH)

Manchmal muss das Gegenspiel mit vielen Vollen in der Hand bestritten werden, z.B. bei einer hohen Reizung. Viele Volle in der eigenen Hand legen eine starke Trumpf-Farbe beim Alleinspieler nahe. Gerade in diesem Fall sollte nicht mit einer Vollen gesparrt werden, z.B. aus Angst ein falsches Volles zu spielen („Wolltest Du Deine Vollen mit ins Bett nehmen?“). Ein Volles im ersten Stich zählt ebenso viel wie im letzten Stich.

In diesem Beispiel spielt der Alleinspieler Herz, der **Gegenspieler in Vorhand** hat folgendes Blatt:



Das Ausspiel einer schwarzen Karte unter der 10 ist sicher nicht falsch (insbesondere zum Alleinspieler in Hinterhand, siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)). Andererseits ist es unwahrscheinlich, dass alle 4 Vollen geschmiert werden können. Ein Karo-Volles kann ebenfalls angespielt werden. Ob es die richtige Karte ist, wird sich zeigen.

Welches Volle angespielt werden soll, muss man an Hand des Blattes beurteilen. Anspiel von As-10 ohne andere Karte der Farbe ist ok. Kurze Volle (As + 1 Karte) ebenfalls. Auf die Reizung achten!

Von der Reizfarbe kein Volles anbieten (Abstichgefahr), evtl. aber die blanke 10 der Reizfarbe, um dem Partner zu helfen. Ein blankes As mag eine Option sein. In der Folge kann man vielleicht auf die 10 des Partners schmieren oder die 10 des Alleinspielers stechen. Zumeist klärt das blankes As die Farbe für den Alleinspieler (siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)). Oft ist die Entscheidung Glückssache.

Fehler 4: Dem Freunde möglichst keine lange Farbe ohne As vorspielen (AS in HH)

Die vermutlich am häufigsten gebrauchte Skatweisheit lautet: „Dem Freunde kurz, dem Feinde lang“. Wobei die verneinende Formulierung eigentlich viel richtiger ist: „**Dem Freunde nicht lang, dem Feinde nicht kurz**“. Vor allem der erste Teil des Satzes stimmt oft.

Wird z.B. eine Viererfarbe ohne As eröffnet und der **Partner in Mittelhand** ist diese Farbe frei. Was soll der arme Tropf nun tun? Sticht er, bekommt er die Lusche des Alleinspielers (man sagt: „Er sticht ins Leere“). Wirft er ab, hat der Gegner sein As sicher zuhause.

Der Spruch müsste eigentlich lauten, „**Dem Freunde nicht lang, wenn ich nicht das As dieser Farbe führe**“. Befindet sich das As in eurem Besitz, ist eine Eröffnung dieser Farbe sehr wohl überlegenswert. Allerdings solltet ihr eher selten mit dem As starten (Anspiel unter der As). Es empfiehlt sich häufig, eine Lusche dieser Farbe im Bogen auf den Tisch zu legen. Die Legeweise dient in diesem Fall der Information des Partners. Im Teamspiel (siehe auch Thema „Teamspiel“ auf [Seite 202](#)) spielt es eine Rolle. Eine im Bogen oder „langsam“ gelegte Karte zeigt die **lange Farbe**, eine flach oder „schnell“ gelegte Karte zeigt ein **blankes Anspiel**.

So weiß der Partner in Mittelhand bei einer im Bogen gelegten Lusche, dass ihr in Vorhand das As führt und kann bedenkenlos mit der 10 einsteigen, wenn er sie hat und diesen Zug für richtig erachtet (**Lusche 10-Regel**). Kennt er euch als guten Spieler, steigt er sowieso mit der 10 ein, da er weiß, dass ihr als sein Partner ihm, außer in Notfällen, keine 10 blank spielt.

Habt ihr dagegen zu dem As auch noch die 10, ist die Eröffnung dieser Farbe, ohne ein Volles zu spielen, schon wieder problematisch. Gleiches gilt, wenn ihr die Farbe mit As zu fünft oder gar zu sechst führt.

Eine Abwandlung davon: Eine „langsam“ gespielte Karte ist von einer langen Farbe, eine „schnell“ gespielte Karte ist blank (siehe das Thema „Null-Spiele“ auf [Seite 121](#)).

Die Zahl der Wenss und Danns steigt stetig. Letztlich müsst ihr immer das gesamte Blatt und natürlich die vorhandenen Informationen aus Reizung und Spielweise der Mitspieler analysieren, um euch ein Bild darüber zu machen, welches die beste Karte zum Ausspiel kommen könnte. Wer sich nur auf die Skatweisheiten stützt, der verwendet Vereinfachungen, die der aktuellen Situation oft nicht gerecht werden. Wer nur standardisiert, wird über Mittelmaß nicht hinaus kommen. Natürlich kann eine Analyse fehlerhaft sein, aber daraus kann man auch lernen.

Fehler 5: Nicht die Übernahme aus der Hand geben (AS in MH)

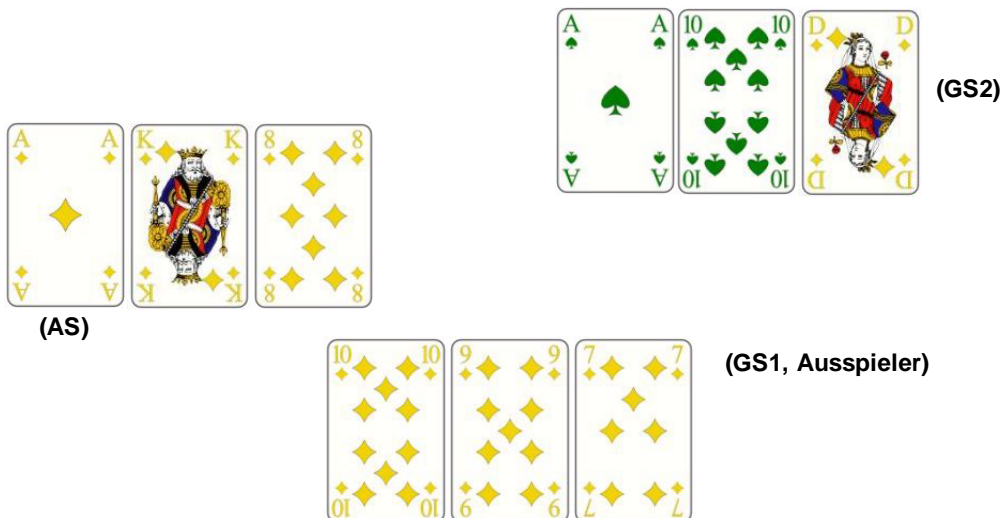
Der **Alleinspieler sitzt in Mittelhand**. Der Vorhand-Spieler möchte – warum auch immer – von Dame-7 eröffnen (das Ausspiel ist ohnehin nicht in den günstigen Anspielgruppen (siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)), aber manchmal gibt es Gründe, so eine ausdruckschwache Farbe auf den Tisch zu bringen). Selbst von langjährigen Vereinsspielern ist dabei immer mal wieder zu sehen, dass sie die Dame ausspielen. Diese Spielweise hat frapierende Nachteile.

Der unwichtigste dabei: oft sind drei Punkte weg, da ihr, wie vorher schon beschrieben, dem Alleinspieler eher das As zutrauen solltet als eurem Partner. Wer jetzt anmerkt, ach diese drei Punkte, schließlich hätte ja auch mein Partner das As haben können, dem sei entgegnet, dass es **meist die Bilder sind, die ein Spiel entscheiden**. Nur selten werden Spiele so deutlich verloren, dass es auf ein oder zwei Bilder nicht ankommt. Deshalb solltet ihr sie pfleglich behandeln und nicht bei der erstbesten Gelegenheit höchst spekulativ ins Feuer schicken. Sonst macht ihr zu oft die Erfahrung, dass sie am Ende fehlen (aus diesem Grund ist es auch falsch, von Dame-9 im ersten Stich die Dame auszuspülen).

Viel schlimmer aber wirkt sich häufig ein anderer Aspekt dieser Eröffnungskarte aus. Wir haben schon festgestellt, dass es ein wichtiges Ziel der Gegenpartei ist, den Alleinspieler möglichst oft in Mittelhand zu setzen. Spielt ihr von Dame-7 jedoch die Dame aus, habt ihr keine Übernahme mehr. Sucht der Partner zu einem späteren Zeitpunkt eine Möglichkeit, euch an den Stich zu bringen, um z.B. nicht mit einer unliebsamen Farbe antreten zu müssen, habt ihr ihm in dieser Farbe die Chance genommen. Es kann aber durchaus sein, dass es die einzige Möglichkeit war und schon ist die Siegchance womöglich vertan.

Das Dilemma, welches die ausgespielte Dame oft mit sich bringt, sie irritiert den Partner. Wir betonen ja immer wieder, dass Skat ein **Informationsspiel** ist. Diese Dame ist aber eher unter dem Begriff Falschinformation (der Journalist würde „Ente“ sagen) zu fassen. Denn der Partner wird euch jetzt mit Sicherheit andere Karten in dieser Farbe zuschreiben als ihr tatsächlich habt. Und damit wird er auch zu Fehlspekulationen über das Blatt des Alleinspielers verleitet. Solche mangelhaften Interpretationen sind in der Regel die Ursache für ein vollkommen verhunztes Gegenspiel.

Ähnliches ist immer wieder zu sehen, wenn Spieler von 10-9-7 oder 10-Dame-7 starten. Viele spielen, ohne groß nachzudenken die 9 bzw. die Dame aus. Hier greift die gleiche Argumentation wie im Beispiel zuvor. Nur dass noch ein weiterer Nachteil entstehen kann. Nehmen wir mal an, ihr spielt die 9 und der Alleinspieler führt in der Farbe As-König-8. Schneidet er nicht, macht ihr mit 10-7 und nur noch einen Stich, während ihr mit 10 und 9 gegen König und 8 zwei Stiche machen könntet.



1. Karo-9, Karo-As (AS), Karo-D; ...
...Karo-10, Karo-8 (AS), Pik-As (Schmierung); ...
...Karo-7, Karo-K (AS), ...

Schneidet der Alleinspieler bei der ausgespielten 9 hingegen, wird er vermutlich den König nehmen, um am Stich zu bleiben, falls ihr von eurer 10 ausgespielt habt. In diesem Fall sind erstens 7 Punkte weg und zweitens, wenn ihr anschließend die 10 vorspielt, um euren Mitspieler stechen zu lassen, ist wieder kein weiterer Stich mit 7 gegen 8 möglich, auf den euer Partner schmieren könnte.

1. Karo-9, Karo-K (AS), Karo-D; ...
...Karo-10, Karo-As (AS), Abstich; ...
...Karo-7, Karo-8 (AS), ...

Nimmt er übrigens die 8 zum Schneiden (siehe Thema „Unterzug“ auf [Seite 91](#)), ist durch das Ausspiel der 9 zwar nichts mehr verloren, aber auch nichts gewonnen. Die 9 bringt also **nichts**. Im Grunde ist sie deshalb ein Fehler.

Gegenargument: Ist der Alleinspieler die Farbe frei, dann wird er bei Ausspiel der Lusche eher abwerfen (max. 11 Augen für die Gegenspieler), bei der Dame eher stechen (max.14 Augen für die Gegenspieler).

3.6.1 Spieleröffnung zum Alleinspieler in Mittelhand (Partner in Hinterhand)

Folgende Ausspiele haben Potenzial, einen Plan. Oft sind es die „richtigen“ Karten für das Anspiel. Am Anfang des Spiels sollten möglichst keine „nichtssagenden“ Farben geöffnet werden, sie besitzen keine Informationskraft.

Eigene Stärke zeigen

Gerade wenn der **Alleinspieler in Mittelhand** sitzt, sollten also in den überwiegenden Fällen Farben auf den Tisch kommen, die eine **eigene Stärke anzeigen**. Das heißt aber nicht zwingend, dass diese Stärke auch gleich ausgespielt werden muss. Was hilft dem Partner z.B. das Wissen über euer As, wenn es gerade vom Alleinspieler gestochen wurde? Nur dass er weiß, welche Farbe der Alleinspieler nicht führt.

Lange As-Farben oder auch Farben mit einer langen 10 sind die Klassiker dieser Ausspielvariante. Der besondere Vorteil solcher Farben ist, dass sie in der Regel auch problemlos anspielbar sind, wenn der Alleinspieler in Hinterhand sitzt (Ausnahme wie vorher beschrieben: eine 4er oder 5er Farbe ohne As).

Farben mit einem kurzen As gelten dagegen nur bedingt als starke Farben. Ein **blankes As** wird von vielen guten Spielern sogar etwas despektierlich als wertloses As bezeichnet, weil man mit ihm nicht schneiden kann. Die Eröffnung mit einem blanken As kann für den Alleinspieler gefährlich werden, nicht nur, wenn der Alleinspieler die blanke Lusche auf der Hand gelassen hat (abhängig von eurem Blatt könnt ihr beim nächsten Ausspiel dieser Farbe stechen oder missliebige Karten abwerfen). Zumeist hilft es aber dem Alleinspieler (siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)).

Habt ihr ein As einer 2er Farbe ohne eigene 10 ausgespielt, das der Alleinspieler bedient hat, ist es häufig anzuraten, anschließend die **Farbe zu wechseln**. Sitzt der Alleinspieler in Mittelhand, ist der Farbwechsel sogar fast immer Pflicht. Der Partner hat seine höchste Karte gegeben, in der Farbe sind also nur noch wenige Augen zu holen. Die dazu passende Skat-Weisheit „Hast Du As und 10 gesehen, sollst Du von der Farbe gehen.“

Generell ist das „Herumrühren“ in ausgelutschten Farben zu Beginn des Spiels falsch (einfacher Abwurf für den Alleinspieler).

Karten ausspielen, die starke Karten des Alleinspielers angreifen

Ein anderer Weg, ein Spiel zu Fall zu bringen, ist das Ausspielen von Farben, bei denen die Gegenpartei ein **Volles des Alleinspielers stechen** will. Dieser Weg ist besonders erfolgversprechend, wenn ihr vermutet, dass der Alleinspieler ein recht starkes Spiel hat und/oder wenn ihr drei Trümpfe führt. Die Klassiker für diese Spielweise sind das Ausspiel von einem langen König (mindestens zu dritt), wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt oder das blank ausspielen, sitzt selbiger in Hinterhand. Habt ihr jedoch auch eine starke Fehlfarbe, solltet ihr immer sorgfältig abwägen, ob ihr dem Partner nicht besser diese übermittelt.

Vermutet ihr z.B. bei eurem Partner drei oder vier Trumpf, solltet ihr ihn **nicht zum Stechen zwingen** (siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)). Meist ist es jetzt besser, durch das Ausspiel einer Farbe, die der Alleinspieler vermutlich nicht hat, diesen „auf Schuss“ zu setzen (muss einstechen), damit er in Trumpf (zu) kurz kommt. Gelingt das, muss der Alleinspieler irgendwann von sich aus mit seinen Fehlfarben antreten. Der Abstich seiner Vollen läuft unserem Partner also nicht weg.

In der Praxis zeigt sich meist, dass eine Kombination dieser zwei Spielarten recht effektiv ist. Also **erst eine lange und dann eine blanke Farbe spielen** oder umgekehrt. Allerdings spricht bei so einer Kartenverteilung ohnehin viel dafür, dass der Alleinspieler ein Problem haben könnte. Oft müsst ihr nur dafür sorgen, dass dieses auch zum Tragen kommt. Mit zunehmender Erfahrung wird das häufiger gelingen.

Die Roulette-Frage: Gerade oder ungerade?

Eindeutige Antwort: **Ungerade** ist in den überwiegenden Fällen vorzuziehen. Wie schon gesagt, vor allem die Zweier-Farben ohne Volles sollten am Anfang am besten stecken bleiben, da ein solches Ausspiel den Partner auch mit zwei schwachen Karten dieser Farbe zum nachspielen animieren kann. In Farben, in denen wir eine ungerade Kartenzahl führen, spricht dagegen viel dafür, dass dem Alleinspieler Ungemach drohen könnte.

Der Grund dafür ist, dass in diesen Farben eine bessere Chance besteht, dass die Kartenzahl zwischen den beiden Gegenspielern ungleich ist. Solch ungleiche Verteilungen sind für den Alleinspieler meist ungünstig. Denn sie ermöglichen der Gegenpartei, die gegebene Kartenverteilung in Trumpf und/oder den anderen Fehlfarben zu ihren Gunsten zu verändern.

Blank oder eine Fünferlänge zu spielen kann aber problematisch sein (siehe Thema „Blank spielen“ auf [Seite 76](#) und [Seite 66](#), Fehler 4). Häufig ist deshalb sogar die **Dreierlänge** (nach Lasker) die erfolgversprechendste Option, obwohl in ihr die für die Gegenpartei ungünstige Möglichkeit besteht, dass der Partner ebenfalls drei Karten dieser Farbe hält.

Noch ein kurzer Nachsatz zum Ausspiel einer Dreierlänge, wenn der **Alleinspieler in Hinterhand** sitzt. Führt ihr in einer Dreierfarbe keinen Vollen, wird sie natürlich zur **Tabufarbe**, da ihr eurem Partner die 10 blank stellen könnt. Gerade ein König zu dritt ist, wenn ihr nicht wenigstens die Dame dabei habt, quasi „unausspielbar“. Eröffnet ihr die Lusche, kann der Alleinspieler schneiden (muss er bei einem guten Mittelhand-Spieler gar nicht mehr, da dieser automatisch mit seiner besetzten 10 steigt). Den König könnt ihr ohne Dame aber auch nicht ausspielen, da ihr, falls der Alleinspieler As-10-Dame führt, einen wertvollen Stich verschenkt (bei K-D-7 müsst ihr natürlich zwingend ein Bild ausspielen, wenn ihr die Farbe öffnen wollt).

Günstige Anspiele (AS in MH)

Die Aussage unserer „Urväter“ kam von Lasker („Das verständige Kartenspiel“, 1929):

Kommt man als Gegenspieler ans Spiel (sei es über Trumpf oder Farbe) und der **Alleinspieler sitzt dann in Mittelhand**, so sollte möglichst die so genannte „aufklärende Farbe“ gespielt werden, wenn keine anderen Gründe dagegen stehen.

Die „aufklärende Farbe“ darf weder As noch 10 enthalten und muss aus einer oder drei Karten bestehen. Die kleinste Karte wird angespielt. (Damit weiß mein Partner schon Einiges: wo stehen As und 10? Wieviele Karten hat der Alleinspieler von der Farbe? Siehe auch das Thema „Blank spielen“ auf [Seite 76](#)).

Diese Regel kann man durchaus praktizieren. Es gibt aber auch andere Anspiele mit Potenzial:

Mit der **längsten Farbe** eröffnen:

als Trumpf-starker Spieler: von oben, auch das As; ohne As: die kleinste Karte der langen Farbe.

als Trumpf-schwacher Spieler: von unten

Ausnahmen:

- bei 4 oder 5 eigenen Trümpfen oder auch wenn man wenigstens 3 Trumpfstiche (bei 4 Trümpfen) macht: Kurzes As oder kurz in die Reizfarbe des Partners.
- Bei As, 10 +1 Karte der Farbe: von oben, häufig wird der König zu Dritt gehalten.

Es wird propagiert, die **Reizfarbe des Partners** anzuspielen. Viele Spieler erwarten dies und erstellen ihren Reizwert auch als Information für den Partner. Das Anspiel einer Lusche ist aber nicht sinnvoll (Abwurf).

Nicht unter der eigenen 10 ausspielen.

(Anspiel unter der eigenen 10 wäre ein gutes Anspiel zum Partner, um dessen 10 nicht zu gefährden.)

Ausspiel **ohne** eigene 10 bringt den Alleinspieler in Mittelhand möglicherweise in Probleme, z.B. wenn er die entsprechende 10 besetzt hält (10-Bild oder 10-Lusche). Um die 10 des Alleinspielers zu fangen, muss dann aber der Partner in Hinterhand auf den eigenen Mann schneiden. Dazu muss man sich schon sehr gut kennen. Auch das Ausspiel unter der As ohne eigene 10 kann in so einem Fall zu einem Problem für den Gegenspieler werden. Arrivierte Gegenspieler legen bei eigener 10-x stets die 10, wenn sie vermuten, dass unter der 10 angespielt wird.

Andererseits ist die (starke) Reizfarbe des Partners bekannt und liefert keine Informationen mehr.

Deshalb kann es auch wichtig sein, **neue Farben** zu **klären** (anzuspielen). Dies ist der Versuch, die Schwachstelle des Alleinspielers auszuloten (im Spielverlauf nur bei „Lizenz zum Farbwechsel!“).

3.6.2 Spieleröffnung zum Partner in Mittelhand (Alleinspieler in Hinterhand)

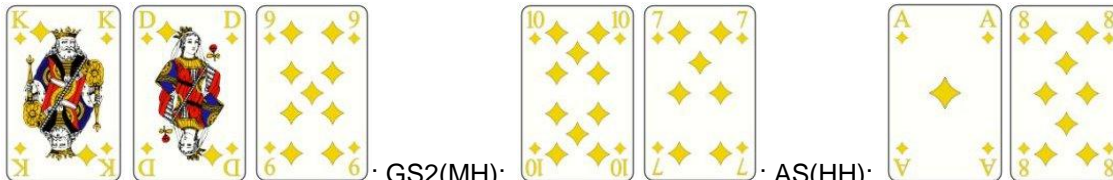
Anspiel unter der eigenen 10 zum Partner ist zumeist ok.

Aber Vorsicht: wenn die Farbe zurückgespielt wird, dann kann die eigene 10 in Gefahr sein.

Auch möglich: Lusche unter der eigenen, gefährdeten As (**Lusche-10-Regel**, z.B. As-K-9-7).

Aber Vorsicht: wenn die Spieler die 10 gedrückt hat, dann ist es ein Schuss in den Ofen.

Sonst zum Partner keine Lusche ausspielen wegen zum einen der Lusche-10-Regel (ggf. zögern) und zum anderen wegen Abwurf/Schneiden des Alleinspielers. Könige (und Damen) sind gut geeignet damit der Alleinspieler nicht schneidet und sich der Partner ggf. „unterstellen“ kann. Z.B.:



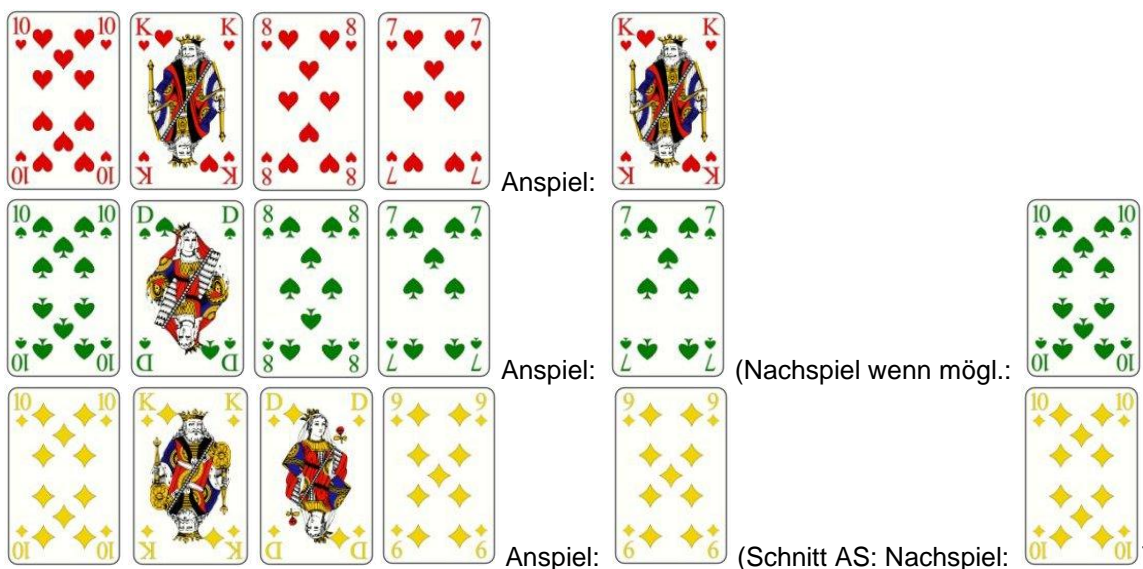
GS1(VH): ; GS2(MH): ; AS(HH):

Welches Anspiel ist besser? 9 (GS1), 7, 8; oder K (GS1,!), 7, As.

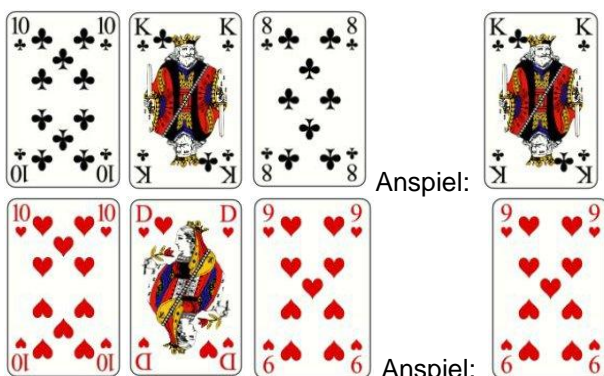
Spezielle Zeichen beim Ausspiel (selten): Blankes Anspiel: ich schiebe die Karte von unten auf den Tisch. 4-er-Zug: ich lege die Karte in (hohem) Bogen auf den Tisch.

Günstige Anspielgruppen in absteigender Wertigkeit (wenn sonst keine (Reiz-)Info vorhanden ist):

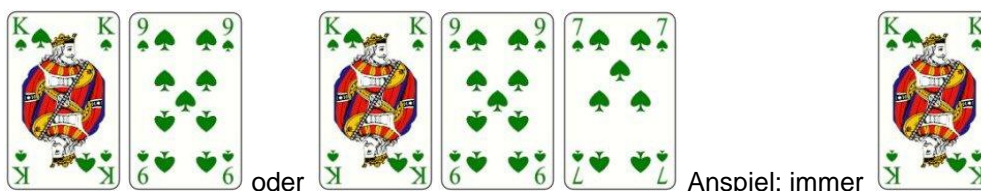
Von der Dreifach besetzten Zehn:



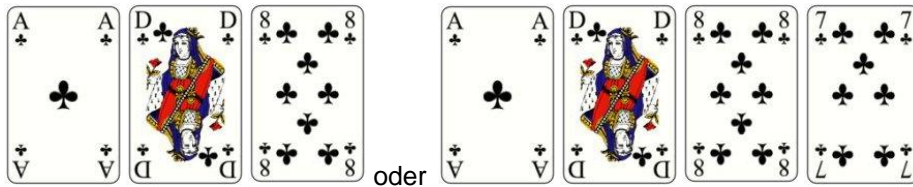
Von der doppelt besetzten Zehn:



Von einem einfach oder zweifach besetzten König:



Von einem zweifach oder dreifach besetzten As:

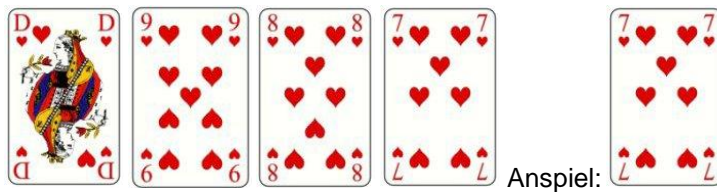


Anspiel: von oben (Trumpf-starker Gegenspieler),
von unten (Trumpf-schwacher Gegenspieler, **Lusche-10-Regel**)

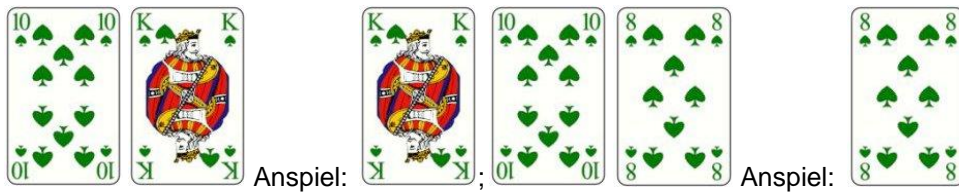
Von einem einfach oder doppelt besetzten As ohne 10:



Dame zu viert (ohne As-10-K):



10 zu zweit (z.B. bei Rollmops):



Wenn man keine der günstigen Anspielgruppen hält, dann kann auch Blank angespielt werden, auch die blanke 10.

Ungünstige Anspielgruppen:

Zwei Luschen einer Farbe

Dame-Lusche einer Farbe

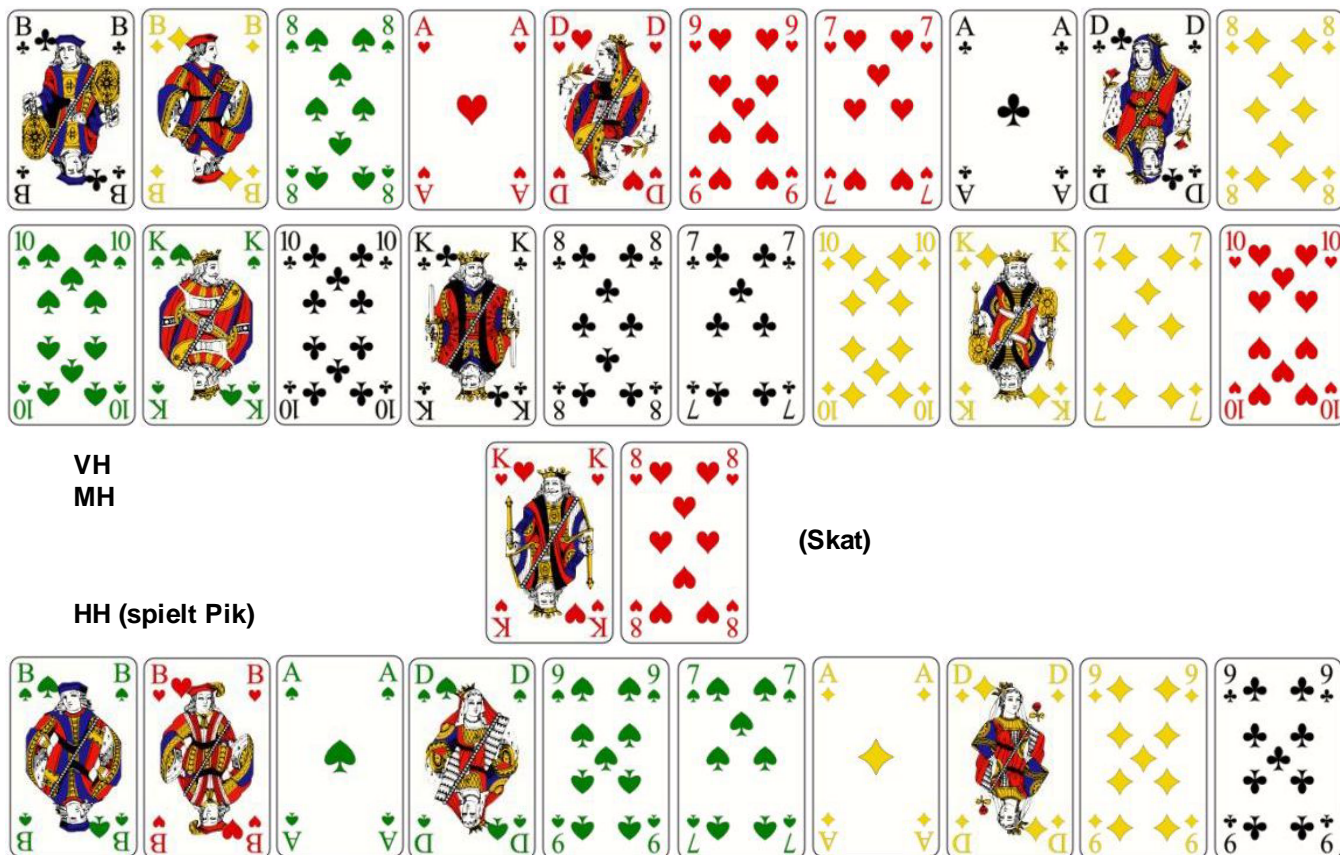
Dame und zwei Luschen einer Farbe

Anspiel: Zweiergruppe

3.6.3 Beispiele „Anspiel Gegenspieler auf Partner in Mittelhand“

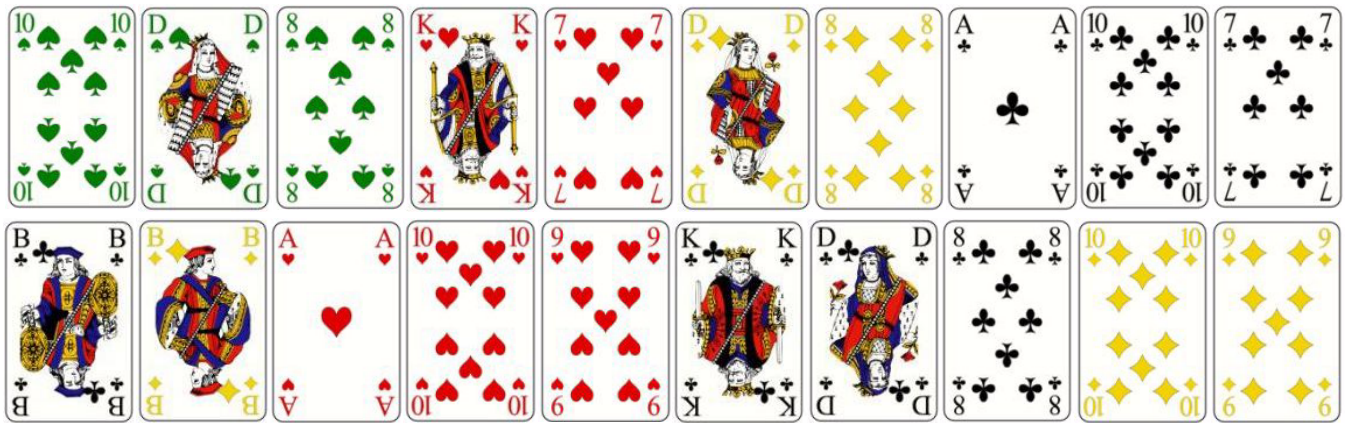
Wir nehmen eine typische Konstellation für einen Alleinspieler: 6 Trümpfe, As-Bild-Lusche, Lusche. Die Beispiele variieren nur wenig und werden auch nicht immer von den Gegenspielern gewonnen. Es werde keine eindeutigen Reizungen der Gegenspieler angenommen, trotzdem soll der Alleinspieler möglichst viele Probleme bekommen. Wichtig ist das optimale erste Ausspiel.

Beispiel 1



1. Ausspiel von Karo-8 (Lusche-10-Regel) oder Kreuz-As (As-Anspiel) sind nicht ratsam.
Herz-7(!), Herz-10, Pik-D (AS) (+17)
2. Pik-B (AS), Kreuz-B, Pik-10 (-14)
3. Karo-8 mit Zögern(!), Karo-K, Karo-As (AS) (+32) - AS kann nicht schneiden, sonst 10-As-?
4. Pik-9 (AS), Pik-8, Pik-K (-18)
5. Karo-10, Karo-9 (AS), Herz-As (-39 !!!)
6. entweder Karo-7 (Einschub) oder sofort die „scharfe 10“
Kreuz-10, Kreuz-9 (AS), Kreuz-As (-60) und Spielverlust.

Beispiel 2

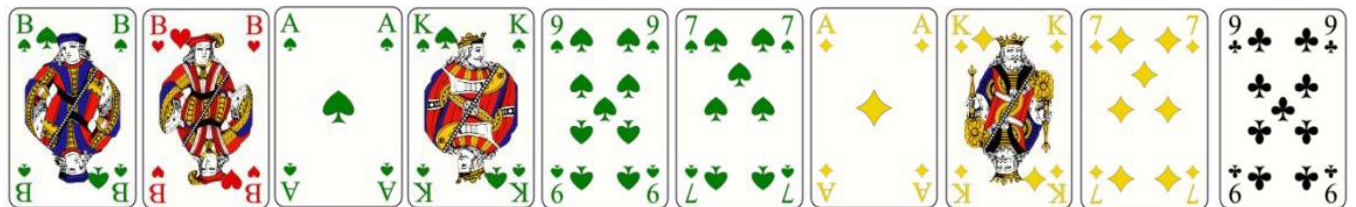


VH
MH

HH (spielt Pik)

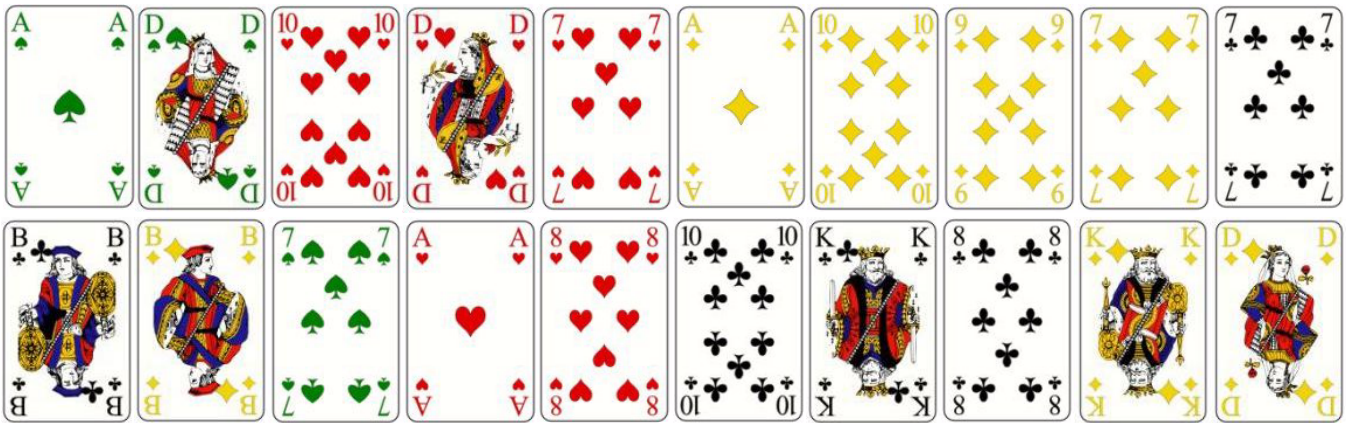


(Skat)

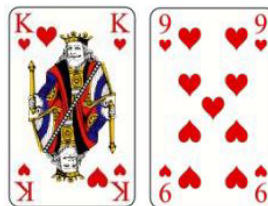


1. Anspiel von Herz oder Karo nicht ratsam (Partner-10?)
Kreuz-As, Kreuz-D, Kreuz-9 (AS) (-14)
2. Kreuz-10, Kreuz-8, Pik-K (AS) (+17)
3. Pik-B (AS), Pik-10, Kreuz-B (-28)
4. Herz-As, Pik-7 (AS), Herz-7 (+30)
5. Herz-B (AS), Pik-8, Karo-B (+34)
6. Pik-As (AS), Pik-D, Herz-9 (+48)
7. Karo-7 (AS), Karo-D, Karo-10 (-43)
8. Rest an den Alleinspieler, Spielgewinn trotz optimalem Anspiel der Gegenspieler

Beispiel 3

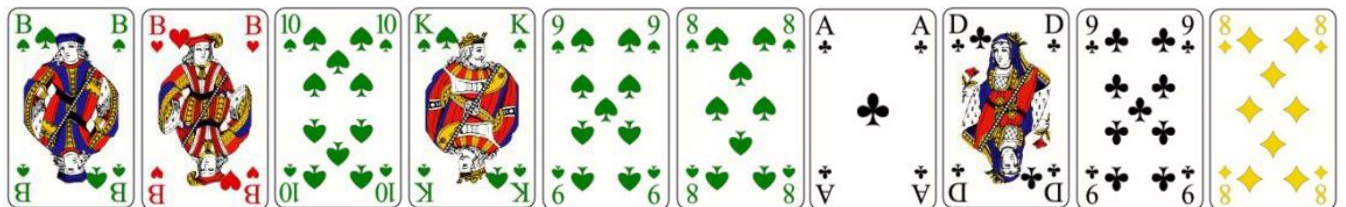


VH
MH



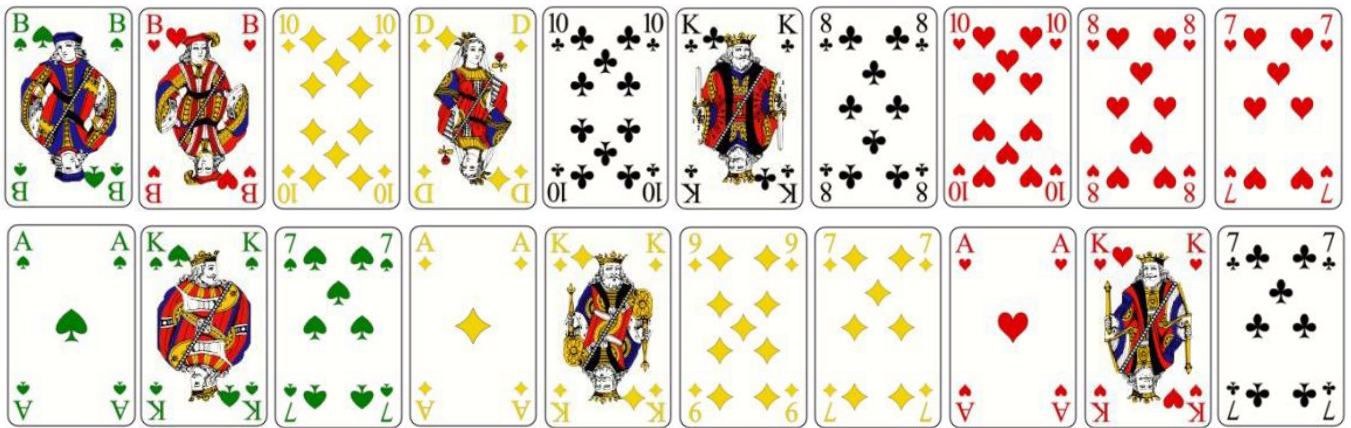
(Skat)

HH (spielt Pik)

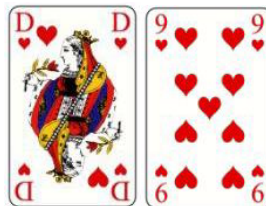


1. Anspiel Herz-7 ist nicht falsch, aber ohne Druck, Karo-As möglich, wie im vorherigen Beispiel.
Kreuz-7 (zögernd), Kreuz-8, Kreuz-D (AS) (+7, blank, um das evtl. cgefährdete Pik-As zu retten),
bei Übernahme mit Kreuz-As steht die Drohung Kreuz-10 und -K mit zweimal Schmierung
2. Pik-B (AS), Pik-As, Kreuz-B (-15)
3. Kreuz-10(!), Kreuz-As (AS), Pik-D (-39)
4. Karo-As, Karo-K, Karo-8 (AS) (-54)
5. Karo-10, Karo-D, Pik-x (AS) (+20) offensiv, um den Abwurf der Kreuz-9 zu vermeiden
6. ...
7. Kreuz-9 (AS), Herz-10, Kreuz-K (-68) Spielverlust.

Beispiel 4

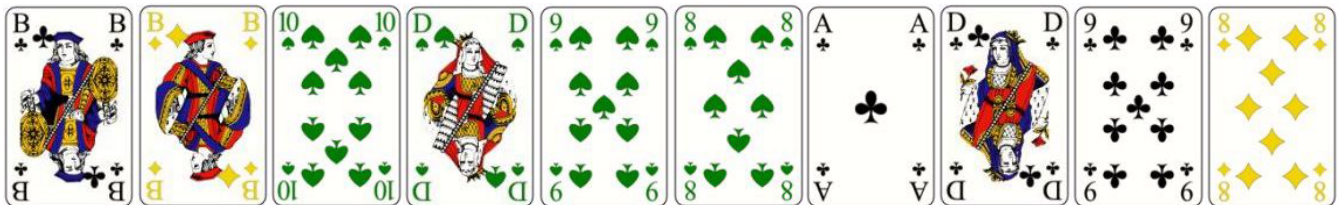


VH
MH



(Skat)

HH (spielt Pik)



Mögliche Spielabläufe:

- | | | |
|------------------------------------|------------------|--|
| 1. Herz-8, Herz-As, Pik-10 (AS) | (Skat + 21= +24) | unter der eigenen 10 ist hier ok |
| 2. Pik-8 (AS), Herz-B, Pik-As | (-13) | Geringes Tempo zur Kontrolle |
| 3. Pik-B, Pik-K, Kreuz-B (AS) | (+32) | Einschub |
| 4. Pik-9 (AS), Herz-7, Pik-7 | (+32) | |
| 5. Kreuz-9 (AS), Kreuz-10, Kreuz-7 | (-23) | |
| 6. Karo-10, Karo-As, Karo-8 (AS) | (-44) | Die „scharfe 10“! |
| 7. Herz-K, Pik-D(AS), Herz-10 | (+49) | |
| 8. Kreuz-D (AS), Kreuz-K, Karo-K | (-55) | |
| 9. Rest zum Alleinspieler | (+65) | Spielgewinn, mehr geht eben nicht. |
| | | |
| 1. Kreuz-K, Kreuz-7, Kreuz-As (AS) | (Skat +15 = +18) | ebenso denkbar. As nötig wegen Nachspiel-10. |
| 2. Pik-8 (AS), Herz-B, Pik-As | (-13) | Wer würde hier das Pik-As zurückhalten? |
| 3. Kreuz-10, Karo-As, Kreuz-9 (AS) | (-34) | Das wäre der Weg zum Sieg! |
| 4. Kreuz-8, Karo-7, Kreuz-D (AS) | (+21) | |
| 5. Karo-B (AS), Pik-B, Pik-K | (-42) | |
| 6. Karo-10, Karo-K, Karo-8 (AS) | (-56) | |
| 7. Rest zum Alleinspieler | (+64) | Spielgewinn |
| | | |
| 1. Kreuz-K, Kreuz-7, Kreuz-As (AS) | (Skat +15 = +18) | nächster Versuch. As nötig wegen Nachspiel-10. |
| 2. Kreuz-B (AS), Herz-B, Pik-7 | (+22) | Hohes Tempo! |
| 3. Karo-B (AS), Pik-B, Pik-K | (-8) | Das Pik-As wird hoch! |
| 4. Kreuz-10, Karo-As, Kreuz-9 (AS) | (-29) | |
| 5. Kreuz-8, Karo-7, Kreuz-D (AS) | (+25) | Einschub des Alleinspielers |
| 6. Pik-8 (AS), Herz-10, Pik-As | (-50) | |
| 7. Herz-As, Pik-10 (AS), Herz-7 | (+46) | |
| 8. ... bis unvermeidbar: | | |
| 9. ... | (+56) | |
| 10. Karo-8 (AS), Karo-10, Karo-K | (-64) | Spielverlust durch hohes Tempo! |

3.7 Blank spielen

Überarbeitet aus „Skat-1x1“ und „Krickhahn“.

Gemeint ist das Ausspiel einer blanken Karte als Gegenspieler **in der Anfangsphase** eines Spieles.

„Blank spielen oder nicht?“ ist eine Gretchenfrage des Skatspiels und unterliegt auch Modeerscheinungen.

War es zu Anfang der 2010er-Jahre noch verpönt, Blank auszuspielen („er hat schon wieder geblänfelt“), so ist es Ende der 2010er-Jahre regelrecht wieder in Mode gekommen. Man kann diesen Wandel durchaus als Beleg ansehen, dass auch der Skatsport gewissen Modeströmungen unterliegt.

In der „old school“ ist die Blank-Eröffnung nach wie vor der Lieblingszug der meisten Spieler, die das Skatspiel eher als nette Freizeitgestaltung denn als hochkomplexen Denksport ansehen. Sie brauchen für blank spielen keine tieferen Einblicke in die Skattheorie und sie haben schon öfter erlebt, welche verheerende Auswirkungen eine solche Spieleröffnung auf das Alleinspiel haben kann. Diese Erfolgserlebnisse speichert das menschliche Gehirn bekanntlich wesentlich lieber als ebenfalls gemachte schlechte Erfahrungen.

Im „new style“ ist das Blankspielen eine recht gute Option, aber eben nur in ausgewählten Situationen. Es kann häufig leichter richtig gedeutet werden als andere Spielzüge. Darüber hinaus hat es sich immer mehr eingebürgert, blanke Karten besonders schnell und „von unten“ auszuspielen. Diese erlaubte Annonce lässt beim Live-Skat selbst unbedarfte Spieler die Blankeröffnung erkennen, wenn sie wenigstens auf die Art des Ausspiels achten.

3.7.1 Gründe um Blank zu spielen

- Blank spielen kann dazu genutzt werden, Volle des Alleinspielers zu stechen. Ihr könnt anschließend vielleicht ein oder gar zwei Volle schmieren oder euch einer anderen Farbe mittels Abwerfen entledigen. Insbesondere mit drei relativ schwachen Trumpfkarten ist blank spielen oft sehr wirkungsvoll. Es gelingt mit Hilfe dieser Eröffnung am ehesten, bei einem Fünf-Trümpfer des Alleinspielers die Trümpfe der Gegenspieler auseinander zu bringen. Ihr könnt anschließend stechen und später dem Partner auf seinen letzten Trumpf eventuell ein Volles laden.

Das setzt aber voraus, dass der **Alleinspieler nur fünf Trümpfe hat**, was natürlich nicht zwangsläufig der Fall ist (hat der Partner gereizt, ist die Wahrscheinlichkeit etwas höher). Bei einem Sechstrümpfer hingegen stellt ein Abstich des Gegenspielers mit drei Trümpfen die Trümpfe der Gegenspieler gleich (2-2). Dies hilft dem Alleinspieler!

- Aber auch mit **fünf Trumpf als Gegenspieler** ist blank oft die beste Ausspielkarte. Bei einer solchen Konstellation kann der Alleinspieler kaum einmal die Gegner trumpschwach machen. Die Entscheidung, wer dieses Spiel gewinnt, fällt fast immer in den Fehlfarben. Und da macht eine blanke Karte für die Gegenpartei nur selten etwas kaputt. Sie kann aber den Alleinspieler eventuell zum Schneiden und damit zum Graben des eigenen Grabes animieren. **Siehe Beispiel 3 auf Seite 80.**
- **Blank-Ausspiel zum Alleinspieler** ist oft wirkungsvoll. Hat der Alleinspieler in Mittelhand diese Farbe lang, hat er oft ein Problem. Erst recht, wenn er in der Farbe ein As zu viert ohne 10 hat. Da er nicht unbedingt von einem blanken Ausspiel ausgehen kann, wird er wahrscheinlich schneiden und schon ist die 10 des Partners zuhause. Dazu kommt bei Rückspiel mit Abstich, dass der Alleinspieler u.U. das As später zum Stechen anbieten muss, weil er zu kurz kommt. Dann geht es mit Schmierung an die Gegenpartei und das verkraftet kaum ein Spiel. Nimmt er bei unserem Ausspiel wider Erwarten das As, haben wir immerhin noch unserem Partner die 10 frei gespielt. **Siehe Beispiel 1 auf Seite 78.**
- Blankes Anspiel ist auch dann gerechtfertigt, wenn die **Farbe durch den Gegenspieler gereizt** wurde. Der Ausspieler kann davon ausgehen, dass der Partner diese Farbe lang führt und hier keine einfach besetzte 10 hat.
- Aber auch die Alleinspieler wissen um die Blank-Freudigkeit im ersten Stich. Wenn sie die Möglichkeit haben, Schaden von ihrem Spiel abzuwenden, werden sie diese ergreifen. **Eine blanke Karte zu einem späteren Zeitpunkt** ist dagegen viel unverdächtiger. Sie kann einen Alleinspieler viel eher zu einem womöglich fatalen Fehler verleiten.

3.7.2 Gründe um nicht Blank zu spielen

Sonst (anders als zuvor beschrieben) ist Blank spielen zumeist **nicht** hilfreich für das Gegenspiel.

Auch das beliebte Ausspiel einer **blanken 10** („klärt das Spiel“) ist zumeist für den Alleinspieler hilfreich. Ausnahme z.B. bei Anspiel der Reizfarbe. **Siehe Beispiel 4 auf Seite 81.**

Blank-Ausspiel zum Partner ist zumeist schädlich. **Siehe Beispiel 2 auf Seite 79.**

Haben wir zwei lange und starke Farben, einen Trumpf und eine blanke Karte ist ein **Blank-Ausspiel zum Freund** sogar ein Risiko. Hat der Alleinspieler hinten ein langes As (diese Konstellation ist aufgrund der eigenen Karten naheliegend) und den König, wird er fast immer schneiden. Da wir mit unserem läppischen Trumpf nicht zum Abstich kommen, ist das Spiel jetzt selbst bei vier Trümpfen des Partners kaum noch zu gewinnen.

Blankes As spielen

Ein blankes As wird häufig in der Annahme gespielt, dass das Risiko eines Abstiches gering ist. Hat der Partner auch noch die 10, dann winkt ein fetter Stich, oder (bei Nachspiel) kann geschmiert oder gestochen werden. **Siehe Beispiel 5 auf Seite 82.**

Diese Überlegung ist richtig, es ist aber auch möglich, dass dem Alleinspieler dadurch die besetzte 10 frei gespielt oder die Farbe für den Alleinspieler geklärt wird. Ein blankes As kann auch zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden, um den Alleinspieler zu fordern.

Blank spielen beim Null

Beim Null ist blank ausspielen (entsprechend schnell und „flach“) fast immer **richtig**. Siehe das Thema „Null-Spiele“ auf [Seite 121](#).

Blank spielen beim Grand

Beim Grand ist blank ausspielen meistens **falsch**. Da das Stechen beim Grand aufgrund der geringen Trumpfzahl eine eher untergeordnete Rolle spielt, verliert das blanke Ausspiel viel von seiner Wirkung. Ohne Buben ist es vollkommen unsinnig, da wir gar nicht stechen können.

Ausnahme: der Partner reizt die Farbe. Jetzt kann es sogar sehr wirkungsvoll sein (wenn er zwei Buben und das As dieser Farbe führt).

Mit einem Buben ist das **Blank-Ausspiel auf die Reizfarbe** des Partners auch überlegenswert, insbesondere dann, wenn ihr – wie meist in solchen Fällen – keine eigene starke Farbe habt.

Gern wird auch (mit einem Buben in der Hand) blank ausgespielt in der Absicht, den Buben in der Folge zu verstecken. Das bringt jedoch ausgesprochen **selten** einen nennenswerten Erfolg.

Das Ausspiel eines **blanken Buben** ist in einigen Situationen durchaus überlegenswert. Manchmal kann sich der Partner dadurch einer blanken Farbe entledigen. Haltet ihr z.B. eine 10 zu dritt und ein As zu dritt, besteht eine gar nicht so schlechte Chance, dass sich der Partner von einer dieser Farben trennt. Das klärt die Karte und kann, je nach Güte des Grands, die Siegchancen oder die „schneiderfrei“-Optionen der Gegenspieler deutlich erhöhen. Das Problem dieses Ausspiels ist natürlich, wenn der Partner auch Buben hat, habt ihr euch fast immer aller Siegchancen beraubt. In diesem Fall hättet ihr mit Zitronen gehandelt. Aber an den Geschmack dieser Südfrucht sollte sich der Skatspieler ohnehin frühzeitig gewöhnen.

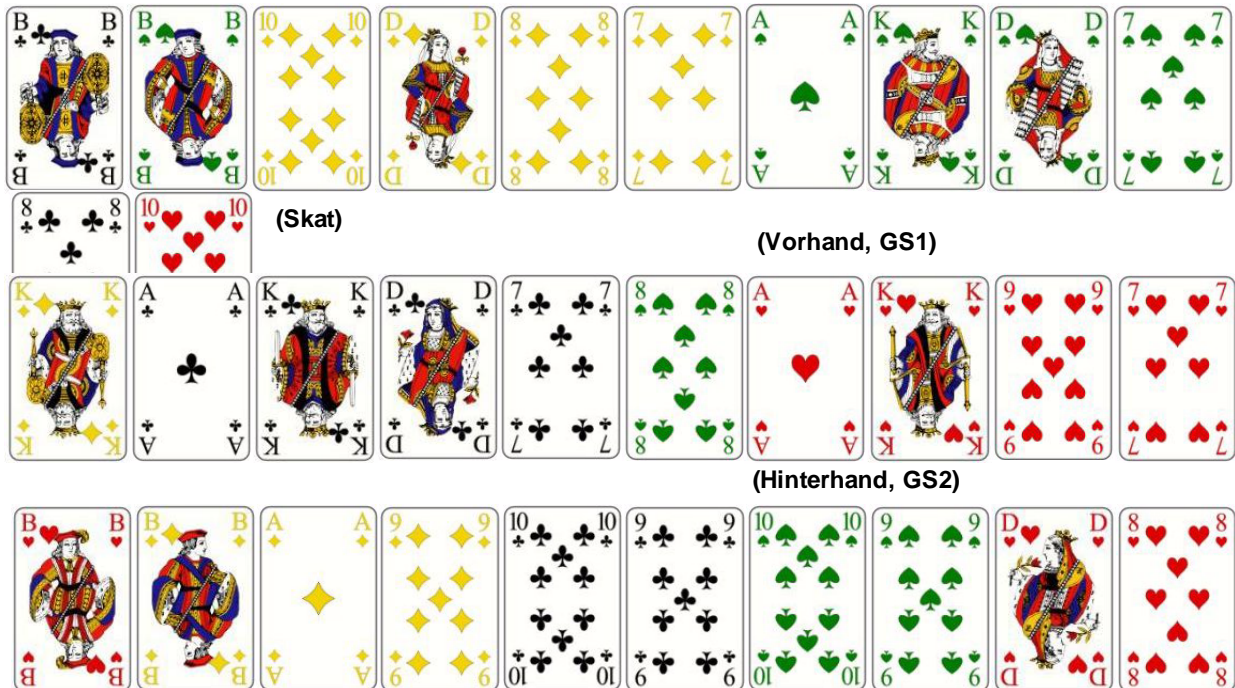
Blanke 10 beim Grand

Eine blanke 10 wird (nicht nur) beim Grand gerne geschmiert, um den Verlust der 10 zu vermeiden. Beim Grand hat aber der Alleinspieler oft gerade von dieser Farbe ein „hohles“ As (evtl. mit König und 2 Luschen). Wird die 10 geschmiert, dann ist das Blatt für den Alleinspieler geklärt, er kann As und König ziehen. Sonst kommt er vielleicht in die Verlegenheit, die 10, die er nun für besetzt hält, „zu suchen“ und kommt damit in Nachteil.

3.7.3 Beispiele zu „Blank spielen“

Beispiel 1: Erfolgreiches Blank-Ausspiel zum Alleinspieler (aus „Skat-1x1“)

Mittelhand spielt mit folgender Karte Karo:

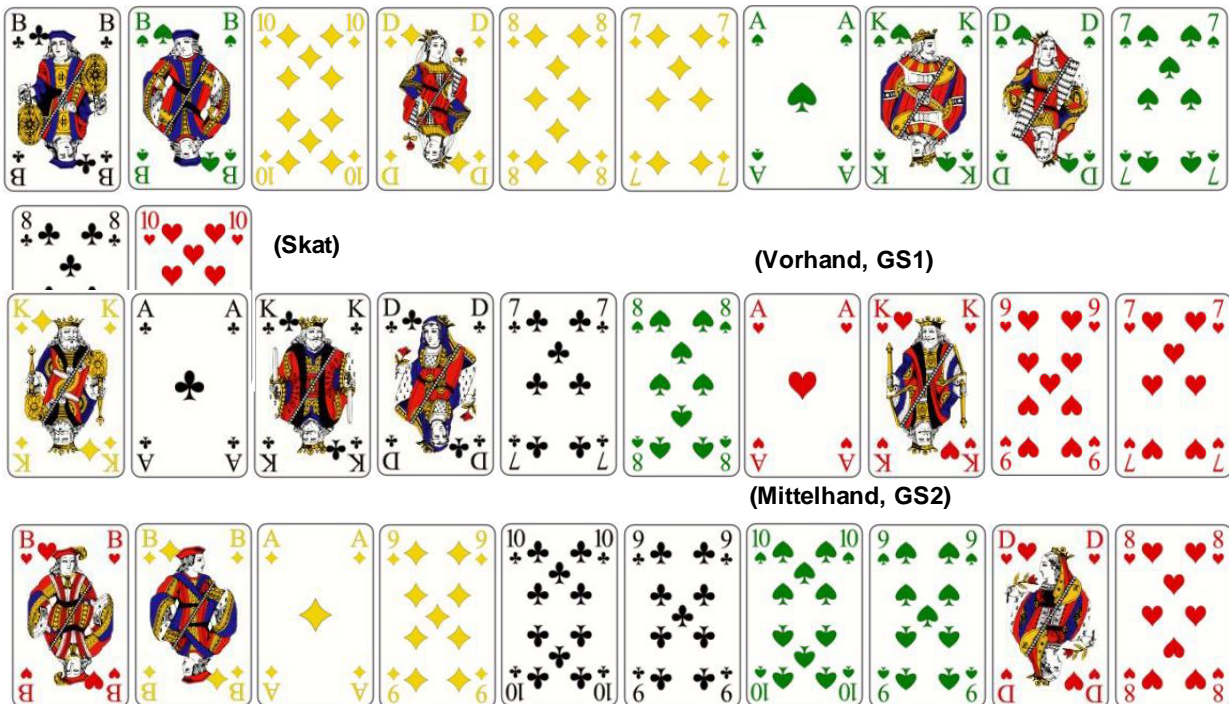


1. Pik-8(!, GS1), Pik-D (AS), Pik-10 (GS2) (-13)
2. Pik-9 (GS2), Abstich Karo-K (GS1), Pik-7 (AS) (-17)
3. Kreuz-D (GS1), Karo-10 (AS), Kreuz-9 (GS2) (Skat + 13 = +23)
4. Pik-B (AS), Karo-9 (GS2), Herz-7 (GS1) (+25)
5. Kreuz-B (AS), Karo-B, Kreuz-7 (+29)
6. Karo-7 (AS), Karo-As, Kreuz-As (-39)
7. Kreuz-10 (GS2), Kreuz-K, Karo-D (AS) (+46)
8. Pik-As (AS), Herz-B, Herz-As (-63, Spielverlust)

Wenn der Alleinspieler im 1. Stich das As nimmt, dann macht Pik-10 noch einen Stich mit Schmierung, Spielverlust. Gleiches gilt, wenn die Trümpfe von unten gezogen werden. Der Alleinspieler hat keine Chance.

Beispiel 2: Erfolgreiches Blank-Ausspiel zum Mitspieler (aus „Skat-1x1“)

Hinterhand spielt mit folgender Karte Karo (Karten wie in Beispiel1, aber Alleinspieler in Hinterhand):



1. Pik-8 (GS1,?), Pik-9 (GS2), Pik-K (AS) (Skat + 4 = +14)

2. Pik-B (AS), Karo-K (GS1), Karo-9 (+20)

3. Kreuz-B (AS), Herz-7 (GS1), Karo-B (GS2) (+24)

4. Karo-7 (AS), Kreuz-As (GS1), Karo-As (GS2) (-22)

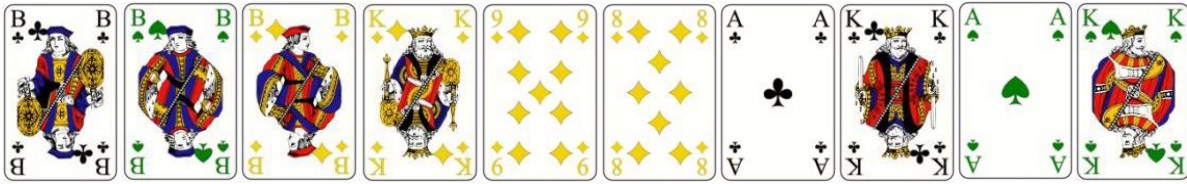
5. Kreuz-10 (GS2), Karo-10 (AS), Kreuz-7 (+44)

6. Karo-8 (AS), Herz-As, Herz-B (-35) - Rest zum Alleinspieler, Spielgewinn

In Mittelhand verliert der Alleinspieler selbst mit den beiden höchsten Buben, weil er zu kurz kommt. In Hinterhand hingegen würde er bei Blankeröffnung sogar mit zwei roten statt zwei schwarzen Buben gewinnen.

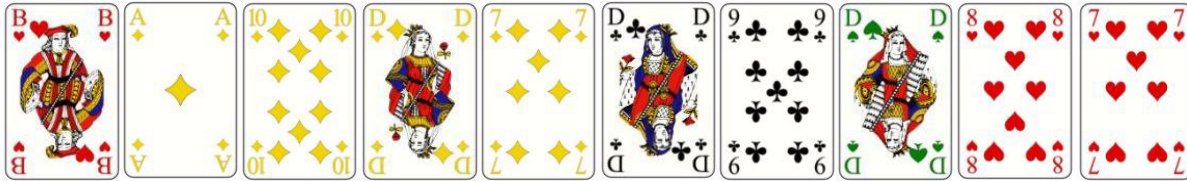
Beispiel 3: Erfolgreiches Blank-Ausspiel bei großer Trumpfstärke (aus „Krickhahn“)

Hinterhand spielt mit folgender Karte Karo:

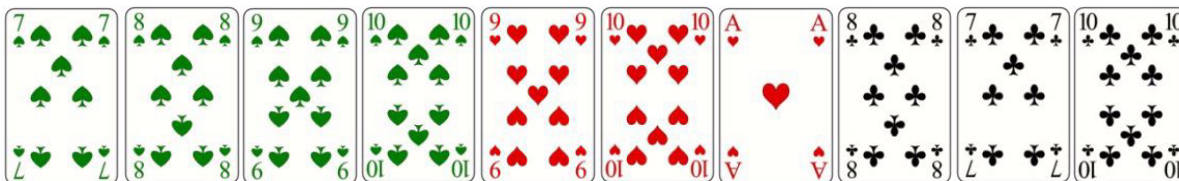


(Skat)

(Vorhand, GS1)



(Mittelhand, GS2)



1. Pik-D (GS1,!), Pik-7 (GS2), Pik-K (AS) (Skat + 7 = +14)
2. Kreuz-B (AS), Karo-7, Pik-8 (+16)
3. Karo-8 (AS), Karo-10, Herz-As (-21)
4. Herz-7 (GS1), Herz-9, Kreuz-K (AS) (-25) - Abwurf
5. Pik-10 (GS2), Pik-As (AS), Karo-As (-57)
6. Herz-8 (GS1), Herz-10, Karo-K (AS) (+30)
7. Karo-9 (AS), Karo-D, Kreuz-10 (-70, Spielverlust)

Auch das Übernehmen (statt Abwurf im 4. Stich) ändert nichts am Spielverlust; das Pik-As wird in jedem Fall abgestochen. Auch eine Übernahme mit Pik-As im ersten Stich bringt den Alleinspieler nicht weiter, die Pik-10 macht einen Stich mit Schmirung. Nur das Anspiel mit Pik-D gewinnt das Spiel für die Gegenspieler.

Zum Selbststudium: alle anderen Anspiele führen zum Spielgewinn für den Alleinspieler.

Beispiel 4a: Erfolgreiches Blank-Ausspiel einer blanken 10 (aus „Krickhahn“)

Hinterhand spielt mit folgender Karte Pik:



1. Kreuz-10 (GS1,?), Kreuz-7 (GS2), Kreuz-As (AS) (Skat + 21 = +35)
2. Pik-7 (AS), Pik-9, Pik-K (-4)
3. Karo-As (GS2), Karo-7 (AS), Karo-K (-19)
4. Herz-8 (GS2), Herz-9, Kreuz-9 (AS) (-19)
5. Karo-D (GS1), Herz-D, Pik-10 (AS) (+51)
6. Pik-8 (AS), Herz-As, Pik-As (-41)
7. Kreuz-D (GS2), Kreuz-K (AS), Herz-7 (+58)
8. Kreuz-B (AS), Karo-8, Karo-B (+62, Spielgewinn)

Beispiel 4b: verbessertes Ausspiel mit Erfolg (aus „Krickhahn“)

Ein anschauliches Beispiel, wie besser ausgespielt werden kann (Kartenverteilung wie oben).

1. Karo-K (GS1,!), Karo-As, Karo-7 (AS) (-15)
2. Kreuz-7 (GS2,!), ??? (AS)

Nimmt der Alleinspieler jetzt das Kreuz-As, dann fängt er die Kreuz-10 und gewinnt. Er wird die aber vermutlich nicht tun. Erfolgte das Anspiel der Kreuz-7 nämlich blank, dann verliert er, weil die 10 und Dame der Gegenspieler jeweils einen Stich mit Schmierung machen. Legt der Alleinspieler die 9, dann ist die 10 von GS1 gerettet.

2. Kreuz-7 (GS2,!), Kreuz-9 (AS), Kreuz-10 (-25)
3. Karo-D (GS1), Herz-D, Pik-10 (AS) (Skat + 16 = +30)
4. Pik-7 (AS), Pik-9, Pik-K (-29)
5. Herz-8 (GS2), Pik-D (AS), Herz-7 (+33)
6. Pik-8 (AS), Herz-As, Pik-As (-51)
7. Kreuz-8 (GS2), Kreuz-As (AS), Karo-8 (+44)
8. Kreuz-B (AS), Karo-9, Karo-B (+48)
9. Kreuz-K (AS), Herz-9, Kreuz-D (+55)
10. Herz-B (AS), Herz-10, Pik-B (-65, Spielverlust)

Beispiel 5a: Erfolgreiches Blank-Ausspiel einer As (aus „Krickhahn“)

Mittelhand spielt mit folgender Karte Herz. Vorhand hat es in der Hand, das Spiel für die Gegenspieler zu gewinnen. Leider entscheidet er sich für ein falsches Anspiel:



1. Kreuz-As (GS1,?), Kreuz-9 (AS), Kreuz-7 (-11). Der Alleinspieler freut sich.
2. Pik-K (GS1), Herz-10 (AS), Pik-7 (oder Pik-D) (Skat + 14 = +18)
3. Herz-B (AS), Pik-B, Herz-D (-18)
4. Kreuz-8 (GS2), Herz-7, Kreuz-D (AS) (-21)
5. Pik-9 (GS1), Herz-K (AS), Pik-D (+25)
6. Kreuz-B (AS), Karo-B, Pik-8 (+29)
7. Herz-8 (AS), Herz-As, Pik-As (-43). Der Rest geht an den Alleinspieler.

Beispiel 5b: Erfolgreicher Weg ohne Blank-Ausspiel einer As (Karten wie oben)

1. Pik-As (GS1,!), Herz-10 (AS), Pik-7 (Skat + 21 = +25)
2. Herz-B (AS), Pik-B, Herz-D (-7)
3. Pik-D (GS2), Pik-K, Herz-K (AS) (+36)
4. Herz-8 (AS), Herz-As, Herz-7 (-18) – Besser wäre es hier, den Kreuz-B zu ziehen und dann die Kreuz zu klären, Spielgewinn
5. Karo-As (GS2), Karo-8, Herz-9 (AS) (+47)
6. Kreuz-9 (AS), Kreuz-7, Kreuz-As (-29)
7. Pik-10 (GS1), Kreuz-B (AS), Kreuz-7 (+59)
8. Kreuz-10 (AS), Karo-B, Karo-D (-44)
9. Karo-10 (GS2), Pik-9, Kreuz-D (AS) (-57) - Alleinspieler in den Trümpfen zu kurz gekommen
10. Karo-9 (GS2), Pik-8, Kreuz-K (AS) (-61, Spielverlust) - weil niemand Kreuz aufgemacht hat

3.8 Gegenspiel

Viele Spieler haben ein gutes Alleinspiel und tragen ihre Spiele sicher vor. Im Gegenspiel sieht es meist weniger gut aus. Ausgehend von der Spieleröffnung (siehe das Thema „Spieleröffnung“ auf [Seite 65](#)) ist das nachfolgende Gegenspiel gegen den Alleinspieler, also zusammen mit dem Partner, das Schwierigste am Skatspiel überhaupt.

Es ist wichtig das **Zusammenspiel** zu schaffen, man muss also **mit** seinem Partner spielen und versuchen, einander zu unterstützen.

3.8.1 Grundsätze für das Gegenspiel

Einige Grundsätze helfen zu besserem Gegenspiel:

- **Schon vor dem eigentlichen Spielbeginn beachten:**
Wer ist mein **Mitspieler**? Hält er sich an die Regeln? Was war sein letzter **Reizwert**?
Problem: passt mein Mitspieler bei (starkes Spiel) oder vor (schwaches Spiel) seinem maximalen Reizwert?
18 ist nicht immer der Reizwert für Karo (anreizen, evtl. anzeigen durch Zögern)!
- Wird beim Reizen eine Reizstufe ausgelassen (Sprungreizung), so kann dies das **Anzeigen einer Freifarbe** sein (selten). Beispiel: 18-22-23-passe **kann** heißen: bin Herz frei.
- Nach Spielansage:
Meist kann nur einer der Gegenspieler das Spiel gegen den Alleinspieler gewinnen.
Nach Spielansage ist dies normalerweise der Trumpf-starke Gegenspieler:
3 oder mehr Trümpfe: Gegenspieler ist **Trumpf-stark**.
Bei 3 Trümpfen kann die Qualität der Trümpfe entscheidend sein (z.B. Kreuz-B, Herz-B, As).
2 oder weniger Trümpfe: Gegenspieler ist **Trumpf-schwach**.
- Der **Trumpf-starke** Gegenspieler steuert/führt das Gegenspiel, fordert den Alleinspieler, bietet ggf. Volle oder das starke Beiblatt an, zwingt den Alleinspieler zum Stechen oder stellt ihn wenigstens vor schwierige Situationen.
- Der **Trumpf-schwache** Gegenspieler versucht auf das Spiel des Trumpf-starken Gegenspielers einzugehen, versucht Informationen zu geben, spielt begonnene Farben weiter, schont die eigenen Augen im Blatt (um sie beim Partner unterzubringen), schneidet nicht.
- **Bringe deinen Partner nicht im Verlegenheit.** Der Trumpf-starke Partner soll mit seinen Trümpfen möglichst nicht ins Leere stechen. Der Trumpf-schwache Partner möchte seine Augen nicht „opfern“.
- **Dein Partner kennt Deine Karten nicht!**
Überfordere ihn deshalb nicht mit deinen Überlegungen.

Empfehlung: diese und die folgenden **Regeln immer beachten**.

Je höher das Spielniveau, desto mehr werden diese Regeln befolgt.

Wenn der (möglicherweise dominierende) Alleinspieler mehr Spiele verliert, dann wird er nicht mehr so offensiv reizen, man erhält selbst eher die Chance auf ein Spiel. Also ein doppelter Effekt.

3.8.2 (Un-)geschriebene Regeln im Gegenspiel (Farbspiel)

Die Verlustspiel-Häufigkeit von Farbspielen ist nur 10-15% (1,5 Verlustspiele/Spieler und Liste), d.h. zumeist **dominiert der Alleinspieler**. Es ist schwierig, sich genau auf die möglichen Verlustspiele zu konzentrieren.

Bei den meisten Farbspielen hat der Alleinspieler 6 Trümpfe, dazu oftmals ein As zu Dritt und eine Lusche. Bei 5 oder weniger Trümpfen steigen die Chancen im Gegenspiel. Bei 7 oder mehr Trümpfen sinken sie dramatisch. Das Gegenspiel hat das Ziel, die Kartenverteilung aufzuklären und die Schwachstellen des Alleinspielers zu ermitteln.

Spieleröffnung und Spielverlauf

Siehe dazu das Thema „Spieleröffnung“ auf [Seite 65](#).

Zusätzliche Anmerkungen:

- Ein **blankes As** wird generell **nicht** (im ersten Anspiel) gespielt! Es ist vermutlich das As zur starken Farbe des Alleinspielers und dessen Anspiel macht das Blatt des Alleinspielers stärker.
Der Alleinspieler wird schon selber mit der Farbe kommen.

Ausnahmen:

- Das As in der Reizfarbe des Partners, wenn man ihm helfen will.
- Anspiel der blanken As mit dem Ziel, danach die 10 zu fangen und/oder ein eigenes Trumpf-Volles nach Hause zu bringen (Trumpf-schwacher Gegenspieler)

- Auch der einzige **Trumpf** wird generell im ersten Anspiel nicht angespielt!
Ausnahme: Kreuz-Bube in Hinterhand; wird manchmal gespielt, um im folgenden Spielverlauf nicht mehr an den Stich zu kommen.
- **Der Trumpf-starke Gegenspieler zeigt die Farbe, die gespielt werden soll!**
Er spielt normalerweise nicht blank an, da er, wenn überhaupt, nur hoch einstechen möchte.
Zu den Ausnahmen (z.B. bei 5 Trümpfen) siehe das Thema „Blank spielen“ auf [Seite 76](#).
- **Der Trumpf-schwache Gegenspieler schont seine Augen!**
Er kann **blank** anspielen um im Nachspiel seinen (einzig hohen) Trumpf zu verstecken oder wenn er keine andere günstige Karte im Blatt hat (z.B. 3-3-3-1).
- **Wer als Trumpf-schwacher Gegenspieler 3 oder mehr Volle hat, darf auch mal eine Volle opfern!**
(z.B. As-10-D; es kann mit As begonnen werden). Wenn kein Abstich, dann aber nicht mit der 10 fortsetzen, wegen der Abstich-Gefahr durch den Alleinspieler. Partner setzt ggf. die Farbe fort.
- **Ein angespieltes Bild „verneint“ das As!**
D.h. wenn ich ein Bild zur Spieleröffnung ausspiele, dann habe ich das As der Farbe **nicht**. Eine Information für meinen Partner, aber auch für den Alleinspieler.
- **Das Gegenstück wäre das Ausspiel einer Lusche unter der eigenen As.**
Mit der Erwartung, dass der Partner die 10 zugibt, sofern er sie hat (Lusche-10-Regel).
- **Alleinspieler in Mittelhand bringen!** Wenn möglich.
- Die Regel „**langer Weg-kurze Farbe**“ gilt,
oft aber gibt es etwas Besseres (siehe Thema „Spieleröffnung“ auf [Seite 65](#)).

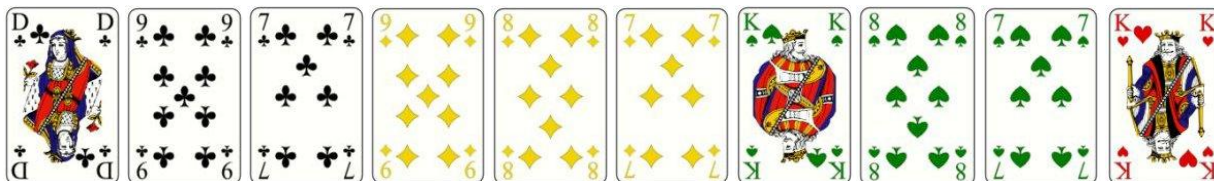
Schmieren / Beigeben / Stechen / Schneiden im Spielverlauf

- Bei mehreren Luschen die **höchste Lusche** beigeben (also 9, 8, 7), wenn das **Anspiel vom Partner** kommt.
Wird die 7 beigeben, dann nimmt der Partner an, dass man keine weitere Lusche der Farbe mehr hat.
- Bei mehreren Luschen die **kleinste Lusche** beigeben (also 7, 8, 9), wenn das **Anspiel vom Alleinspieler** kommt. Wird die 9 beigeben, dann nimmt der Partner an, man hat keine weitere Lusche der Farbe mehr.
- Das Anzeigen der **Gegenfarbe** wird zumeist beim Grand praktiziert. Es kann aber auch beim Farbspiel eingesetzt werden nach dem Motto: mach mir mal die Farbe auf, vielleicht geht da was.
Gegenfarbe zu Kreuz ist Pik und umgekehrt. Gegenfarbe zu Herz ist Karo und umgekehrt.
- **„Schneiderfrei“ ist nicht immer das erste Ziel!**
Erst wenn klar ist, dass ein Sieg nicht möglich ist, dann wird auf „schneiderfrei“ gespielt (z.B. bei der Frage: Schneiden oder nicht?).
Nach „schneiderfrei“ können höhere Risiken eingegangen werden um zu gewinnen.
- Der Alleinspieler spielt nach dem Klären der Trümpfe normalerweise zuerst die Farbe an, von der er nur eine (ungeschützte) Karte hat (in der Folge mit der Option: Stechen oder Abwerfen?).
D.h. **Schneiden auf die erste nicht-Trumpf-Karte des Alleinspielers** (zumeist Lusche) ist **nicht** sinnvoll (wird aber gern gemacht und führt die Gegenspieler oft zum „schneider“).
- Ein **ungeklärtes As** kann geschmiert werden, um „schneiderfrei“ zu werden. Wenn „schneiderfrei“, dann sollte ein ungeklärtes As nur dann geschmiert werden, wenn es zum Sieg reicht.
Ein ungeklärtes As (mehrfach besetzt) kann auch geschmiert werden um möglichst viele Augen beizugeben.
- Der **Trumpf-starke Gegenspieler** sollte normalerweise **nicht** die Farbe (weiter)spielen, von der der Mitspieler (das As oder die 10) geschmiert hat (möglicher Abwurf des Alleinspielers oder Schwächung des Partners).
Hat der Partner die Farbe, von der das As geschmiert wurde kurz (am Besten blank), dann fordert er mit dem Nachspiel die höchste Karte vom Mitspieler (am Besten die 10). Wurde die 10 geschmiert, kann der Trumpf-starke Gegenspieler über diese Farbe den Alleinspieler einschieben.
- Der **Abwurf des Alleinspielers** lässt Rückschlüsse auf die verbleibende Farbe zu.
Z.B. im Kreuz-Spiel: Karo-D, Herz-9 (Abwurf Alleinspieler, vermutlich sein einziges Herz), Karo-As.
D.h. Pik sollte beim Alleinspieler vorhanden sein. Möglicherweise 3-mal, wenn er im 6-Trumpf-Spiel seine blanke Lusche abgeworfen hat. Siehe auch: „Die Dritte Farbe als Gegenspieler nicht eröffnen“ auf [Seite 86](#).
- Bei **Abwurf des Alleinspielers** antizyklisch schmieren.
Z.B. im Kreuz-Spiel: Karo-8, Herz-9 (Abwurf Alleinspieler), Pik-Schmierung, wenn man kein Karo mehr hat, z.B. bei der 7. Karte von Karo.
Ist Pik beim Alleinspieler vorhanden, dann kann ein Einstich möglich werden. Hat der Alleinspieler mehrere Herz-Karten (Abwurf als Bluff), dann kann ein (Über-)Stich möglich werden.

Blank spielen als Gegenspieler

Blank anspielen ist in folgenden Situationen erlaubt:

- Man will einen eigenen hohen Trumpf (As, 10) bei max. zwei Trümpfen verstecken.
- Die blanke Farbe ist die Reizfarbe des Mitspielers und man bringt ihn damit in Vorhand.
- Man hält selbst 5 Gegentrümpfe.
- Es ist keine andere günstigere Karte im Blatt für das Anspiel. Z.B. ist hier der Herz-K geeignet:



Trumpf spielen als Gegenspieler

- In Ausnahmesituationen durchaus ein mögliches Mittel um zum Sieg zu kommen.
- Insbesondere dann, wenn der Alleinspieler keine Trümpfe zieht, sondern über die Dörfer geht.
- Wenn es offensichtlich ist, dass der Alleinspieler auf den Abstich einer vollen Karte „lauert“.
- Um den Alleinspieler einzuschieben (letzter Trumpf der Gegenspieler); er muss dann mit der vielleicht lückenhaften Farbe „antreten“.

Unter-As-Anspiel als Gegenspieler

Ein Gegenspieler spielt zu „Spielbeginn“ eine Karte der Farbe auf, von der er selbst das As führt. Nur dann, wenn:

- Er nicht auch die 10 führt
- Er mindestens 3 Karten der Farbe führt
- Der Alleinspieler nicht „Hand“ spielt
- Zum Alleinspieler kann mit Lusche, besser mit Bild eröffnet werden
- Zum Partner darf ausschließlich mit Lusche eröffnet werden (Lusche-10-Regel zu Spielbeginn)

Farbwechsel als Gegenspieler

Bei der angespielten Farbe zu bleiben ist sinnvoll, wenn:

- Mein Partner die Farbe angespielt hat und mir im Rückspiel bei keiner Farbe etwas kaputt machen kann
- Mein Partner kein Volles begeben muss bzw. die Beigabe so geplant ist
- Der Alleinspieler durch Überstich-Drohung, Trumpfchwächung oder Abwurf-Drohung unter Druck gerät.

Die Farbe zu wechseln ist sinnvoll, wenn:

- Die Karte des Gegenspielers dadurch aufgeklärt werden kann
- Dem Trumpf-schwachen Gegenspieler dadurch Volle erhalten bleiben
- Wenn die Gefahr besteht, dass der Alleinspieler Schrottkarten sonst billig entsorgen kann

Zeigen der roten Buben als Gegenspieler

Angenommen, der Alleinspieler erhält das Spiel bei 24 und spielt in Vorhand Karo (also mit/ohne 2).



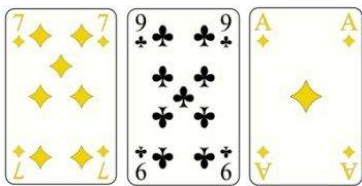
1. Pik-B (AS), Karo-8, Karo-7
Im ersten Stich weiß Mittelhand nicht, wo der Herz-B steht. Möglicherweise beim Partner in Hinterhand oder doch beim Alleinspieler. Hinterhand müsste nun sofort zur Information den Herz-B legen, wenn er nur 2 Trümpfe hat. Dies ist nicht der Fall, also legt er Karo-Lusche.
2. Kreuz-B (AS), Karo-B, Herz-B
Mittelhand legt im zweiten Stich den Karo-B, der bei richtigem Spiel keinen Stich mehr machen kann. Hinterhand kann nun beruhigt den Herz-B legen, das As macht einen sicheren Stich.

Regel: den (Herz oder Karo) Buben frühzeitig zeigen, wenn klar ist, dass er keinen Stich mehr macht.

Die Dritte Farbe als Gegenspieler nicht eröffnen

Angenommen, der Alleinspieler spielt in Mittelhand ein Pik-Spiel.

Der Gegenspieler in Vorhand eröffnet mit



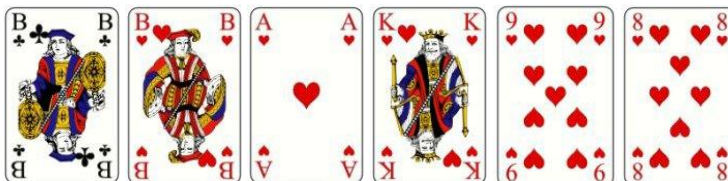
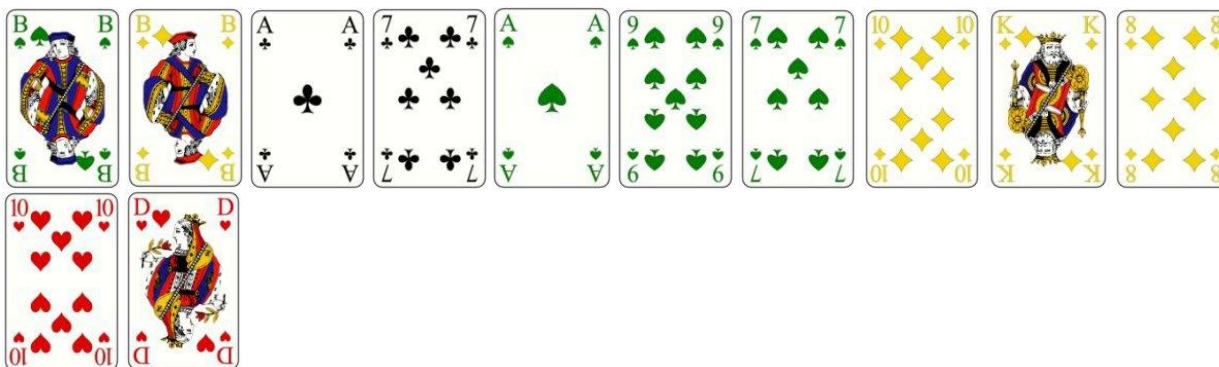
Damit ist bekannt, dass der Alleinspieler Karo nicht hat. Dafür muss er die dritte Farbe, also Herz, führen. Kreuz kann blank gewesen sein, oder auch Lusche zum As.

In diesem Fall muss Karo zurückgespielt werden oder auch Kreuz-As, falls vorhanden. Mit Kreuz schiebt man den Alleinspieler in Hinterhand vermutlich ein. Herz darf nicht gespielt werden in der Hoffnung, dass Herz beim Alleinspieler dreimal steht und vielleicht dessen Herz-10 gefangen werden kann.

Beispiel zu „Partner nicht in Verlegenheit bringen“

Mittelhand hält bis 36.

Hinterhand reizt Grand und hat nach Skataufnahme folgendes Blatt (und drückt Herz-10, -D):



Vorhand hält auszugsweise:

Es entwickelt sich folgender Spielverlauf:

1. Herz-As (VH), Herz-7, Karo-B (AS)
2. Pik-B (AS), Kreuz-B, Kreuz-10
3. Herz-K (VH,?), Karo-D, Pik-7 (AS)
Der Partner kennt die Karten seines Partners nicht und erwartet Einstich vom Alleinspieler.
4. Herz-9 (VH,?), Karo-9, Pik-9 (AS)
Der Partner vermutet den Buben beim Alleinspieler und weiß nicht, dass er schmieren kann.
5. Herz-8 (VH,?); Karo-As (?), Kreuz-7
ein zwangsläufiger Fehler, der Partner ist überfordert.

3.8.3 Anmerkungen zum Grand-Spiel

Die Gewinn-Häufigkeit von Grand-Spielen mit mindestens 5 Punkten nach der Zählregel von Thomas Kinback ist statistisch über 95%, d.h. zumeist **dominiert der Grand-Spieler**. Selbst bei 4 Punkten, also z.B. Grand ohne 4 mit 4 Assen oder Grand mit/ohne 2 Buben und 2 Assen liegt die gemessene Gewinnwahrscheinlichkeit noch im Bereich von 80%. Es ist also extrem schwierig, einen derartigen Grand zu kippen.

Anders sieht es aus bei Not-Grands, die durch Finden eines schwarzen Buben entstehen. Ein Farbspiel wäre „überreizt“, „schneider“ nicht möglich. Solche Spiele gewinnen die Gegenspieler zumeist ohne besondere Anstrengungen.

Bei Anspiel zum Alleinspieler die Reizfarbe des Partners besonders beachten!

Führt möglicherweise den Alleinspieler zum Stechen oder stellt ihn wenigstens vor eine schwierige Situation.

Hohe Karte (As) im Anspiel, so dass der Alleinspieler stechen muss.

Dem Anzeigen der **Gegenfarbe** kommt beim Grand eine hohe Bedeutung zu und ist manchmal wichtiger als Schmieren. Die Gegenfarbe zeigt dem Partner die Farbe an, von der ich das As führe oder mit deren Ausspiel ich den Alleinspieler unter Druck setzen kann.

Gegenfarbe zum gewünschten Kreuz ist Pik und umgekehrt. Gegenfarbe zu Herz ist Karo und umgekehrt.

1. Pik-B (AS), Kreuz-B, Herz-D (!) Herz ist Gegenfarbe zu Karo
2. Karo-7, Karo-As, Karo-B (AS) Führt den Alleinspieler zumeist zum Einstich

Manchmal macht es keinen Sinn, die Gegenfarbe anzuzeigen, z.B. bei blankem As, 10-Lusche oder (Gegen-) Farbe nicht in der Hand. Anzeige dann durch Zögern und Beigeben, evtl. Schmieren.

3.8.4 Endspiel

Haben die Gegenspieler **39 - 44 Augen** erreicht (Farbspiel oder Grand), kann das Spiel mit 21 Augen in einem Stich gewonnen werden. D.h. wenn kein anderer Weg sichtbar ist kann auch mal auf Verdacht die „scharfe“ 10 (der zumeist letzten ungeklärten Farbe) gespielt werden. Vielleicht hat der Partner die As und der Alleinspieler (genau) eine Lusche. Ab 45 Augen genügt As-K zum Spielgewinn.

3.9 Schneiden (Alleinspieler, Gegenspieler)

Schneiden gehört zum Skat wie Salz in die Suppe. Schneiden in der richtigen Spielsituation kann über Sieg und Niederlage oder auch über das Erreichen einer höheren Gewinnstufe entscheiden. Schneiden in der falschen Spielsituation kann aber auch ein sonst gewinnbares Spiel **verlieren**.

Schneiden wird bevorzugt auf unterer oder Vereins-Spielebene (mit und ohne Erfolg) betrieben. Auf höherer Spelebene wird nur im Notfall geschnitten, wenn das Spiel sonst nicht gewinnbar ist. In jedem Fall wird aber vom Alleinspieler in sicheren Situationen zum Erreichen einer höheren Gewinnstufe geschnitten.

3.9.1 Taktik beim Schneiden durch den Alleinspieler

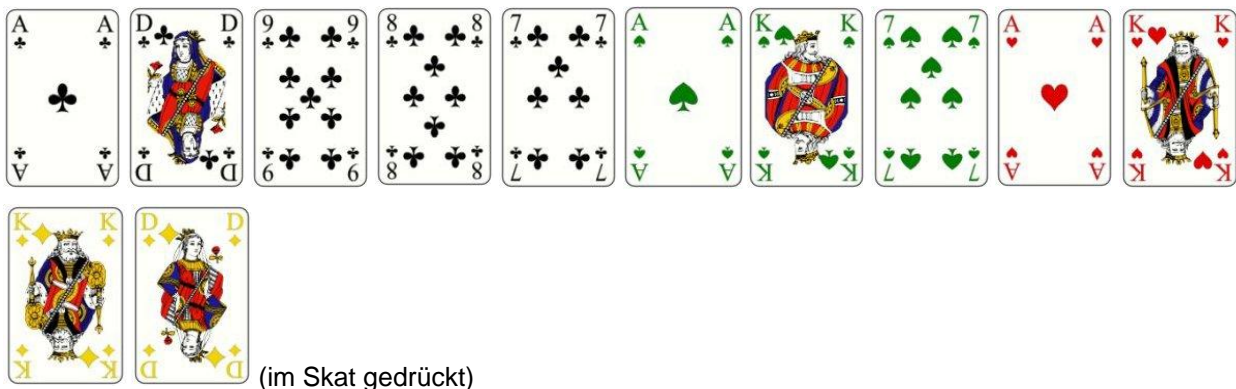
Geringe Reizwerte der Gegenspieler erhöhen die Wahrscheinlichkeit für den Alleinspieler, dass die Farben gleichmäßig verteilt sind. **Hinterhand-Position** ist vorteilhaft, um durch Schneiden eine 10 oder ein Bild zu ergattern. Aber **Vorsicht**: Ausspiel einer möglicherweise blanken Karte, ggf. Reizwerte beachten.

- Einfach besetzte Asse bieten gute Chancen zum Schneiden.
As - König: gute Basis für 2 Stiche, aber 4 gefährdete Augen bei As-Abstich.
As - Dame: zumeist nur ein Stich möglich. Dame drücken? Gegnerstich 10-König-Dame = 17 Augen
As - Lusche: zumeist nur ein Stich möglich. Keine eigenen Augen für den Gegner.
- Zweifach besetzte Asse beinhalten steigendes Risiko
As - König/Dame - Lusche: nur gut bei Kartenstand 2-2, sonst Risiko, es droht Abstich.
As - Lusche - Lusche: gefährliche Konstellation, auch ohne Schneiden, hohes Risiko.

Geplantes Schneiden (Alleinspieler)

Schneiden durch den Alleinspieler, das bereits vor Spielbeginn geplant wird, ist meist aus der Not heraus geboren, wenn das Spiel sonst nicht zu gewinnen ist.

Beispiel 1: Geplanter Schnitt auf Herz und evtl. auch Pik, Versuch in Hinterhand zu kommen.



Wichtig ist es in diesem Fall, dass

- Der Alleinspieler möglichst in Hinterhand sitzt. Die Erfolgchancen in Mittelhand sind geringer!
- Die Gegenspieler nur niedrig gereizt haben. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass die Karten gleichmäßig verteilt sind. Blanke Karten oder Fehlfarben sind der Feind des Schneidens.

Beispiel 2: Hier genügt es, neben den 3 Vollen eine 10 oder 3 Bilder nach Hause zu bringen.



Trotz dem scheinbar guten Spielplan bzw. Schneideplan sind solche Blätter aber mit einem erhöhten Risiko verbunden und bei Verlust teuer!

Ungeplantes Schneiden (Alleinspieler)

Manchmal entwickelt sich ein Spiel in unangenehmer Weise, z.B. Abstich eines As. Möglicherweise bringt dann ein spontanes, ungeplantes Schneiden noch den Sieg.

Beispiel 3: Grand ohne 4 des Alleinspielers in Mittelhand



1. Pik-K, Pik-As (AS), Karo-B (-17, Alleinspieler kommt in Hinterhand)
2. Kreuz-7, Kreuz-D, Kreuz-K (AS) (Skat + 7 = +14, der ungeplante Schnitt)
3. Kreuz-As (AS), Kreuz-8, Kreuz-10 (+35, wieder im Plan)
4. Herz-As ... Herz-10 ... Karo-As (AS) (Spielgewinn)

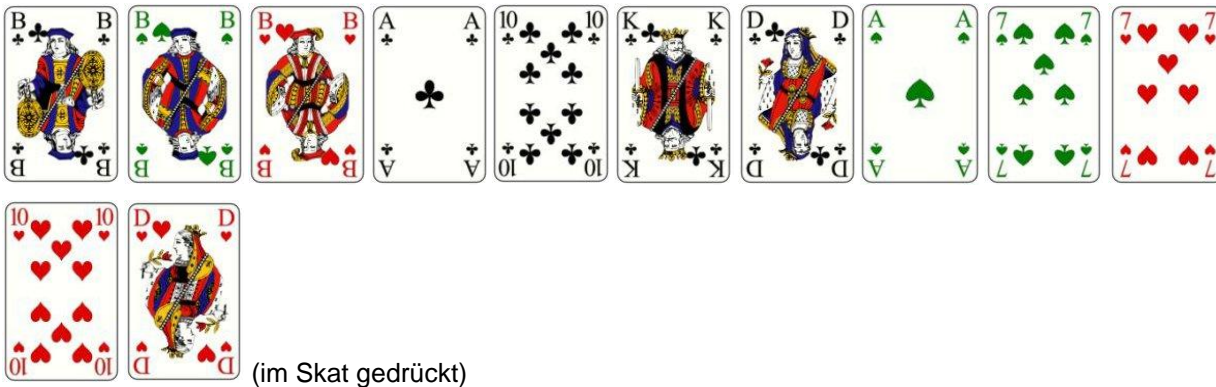
Schneiden zum Erreichen einer höheren Gewinnstufe (Alleinspieler)

Manchmal ist der Sieg sicher, bei günstiger Kartenverteilung kann der Gegner zusätzlich noch „schneider“ oder „schwarz“ gespielt werden. Dabei hilft das Schneiden.

Vorsicht: erst den Sieg punktemäßig **sichern**, dann Schneiden.

Möglich ist es auch, z.B. durch nachfolgenden Trumpfabzug den Sieg sicher zu machen.

Beispiel 4: ein unverlierbarer Grand in Mittelhand.



1. Herz-As, Herz-7 (AS), Karo-As (-22)
2. Pik-K, Pik-As (AS), Karo-B (-39)
3. Kreuz-7, Kreuz-As (AS), Kreuz-8 (Skat + 11 = +24)
4. Pik-7 (AS), Pik-10, Karo-10 (-59)
5. Rest für den Alleinspieler – bei ungünstigster Verteilung

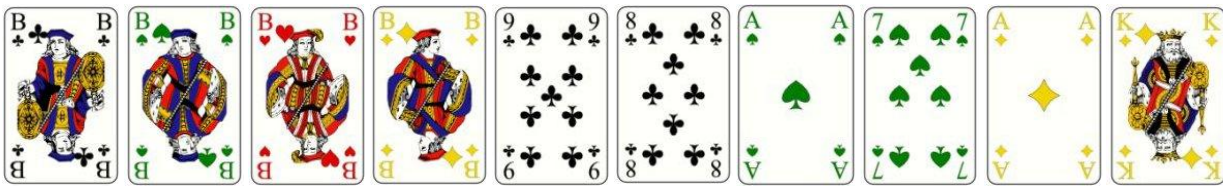
Aber

1. Herz-As, Herz-7 (AS), Herz-K (-15)
2. Pik-K, Pik-7 (AS), Pik-10 (-29)
3. Pik-D, Pik-As (AS), Pik-8 (Spielgewinn „schneider“ selbst bei Abstich der Pik-As bleibt es beim Spielgewinn)

Leichtsinniges Schneiden (Alleinspieler)

Manchmal führt der Versuch, einen Gegner durch Schneiden im „schneider“ zu halten, aber zum **Verlust** des Spieles.

Beispiel 5: Kreuz mit 4 in Hinterhand.



(im Skat gedrückt, ohne Alternative)

1. Pik-9, Pik-K, Pik-7 (AS,?) (-4)
2. Pik-10, Pik-As (AS), Kreuz-As (-36, Abstich)
3. Herz-9, Herz-As, Karo-K (AS,?) (-51)
4. Karo-10, Karo-As (AS), Kreuz-10 (-82, Abstich und Spielverlust trotz 4 Buben in der Hand)

Aber

1. Pik-9, Pik-K, Pik-As (AS,!) (Skat + 15 = +22)
2. bis 5. 4 Buben ziehen 4 Trümpfe (+47, 5 Kreuz bei GS1)
6. Kreuz-8 (AS), Kreuz-As, Herz-As (-22)
7. Herz-10, Pik-D, Kreuz-9 (AS) (+60, letzter Trumpf)
8. Karo-As (AS), ... (Spielgewinn in ungünstigster Konstellation)

Unterschneiden durch den Alleinspieler

Siehe Thema „Unterzug“ auf [Seite 91](#) (nur eine Seite in „Krickhahn“)

3.9.2 Taktik beim Schneiden durch die Gegenspieler

Siehe auch die Themen „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#) und „Spieleröffnung“ auf [Seite 65](#).

- **Nicht auf den Partner schneiden** (besonders beim ersten Spielzug, Alleinspieler in Mittelhand)
- **Nicht auf die erste nicht-Trumpf Karte des Alleinspielers schneiden**
(Wechsel durch den Alleinspieler nach Trumpf-Abzug)
(Beispiel: zur Auswahl stehen dem Alleinspieler: Herz-7, Karo-K und Karo-7. Was wird der Alleinspieler wohl spielen?)
- **Schneiden, um ein „Schmieren“ durch den Partner zu ermöglichen**
Ergibt das Zählen der Karten oder der Spielverlauf, dass der Alleinspieler noch mindestens eine Karte der Farbe in der Hand haben muss, dann lohnt sich ein Schneiden. Aber Vorsicht: gedrückte Karten.
Beispiel: Aufspiel der blanken 10! Schneiden in der Folge möglich, oder Nachspiel des Königs
Beispiel: Abstich des As des Alleinspielers durch den Partner. Schneiden bei 10-9-7 o.ä.
- **Schneiden im Endspiel** (letzte 3-4 Karten): **JA**, um schneiderfrei zu erreichen oder um das Spiel (wenn schneiderfrei) zu gewinnen.

„Krickhahn“ spendiert diesem Thema 17 Seiten mit vielen Beispielen.

Stets bleibt die Frage: „Wie sind die Karten verteilt?“ – sehr spekulativ und intuitiv.

Es wird auch gern auf den „erfahrenen“ Skatspieler verwiesen, der ein „deja vu“ empfindet.

3.10 Unterzug

Überarbeitet nach Richard Waschkowski.

Als **Unterzug** bezeichnet man das Spielen/Beigeben einer schwächeren Karte (Lusche), zumeist in Mittel- oder Hinterhand, um den Gegenspieler absichtlich ans Spiel zu bringen oder um ein Ausspiel absichtlich nicht zu übernehmen.

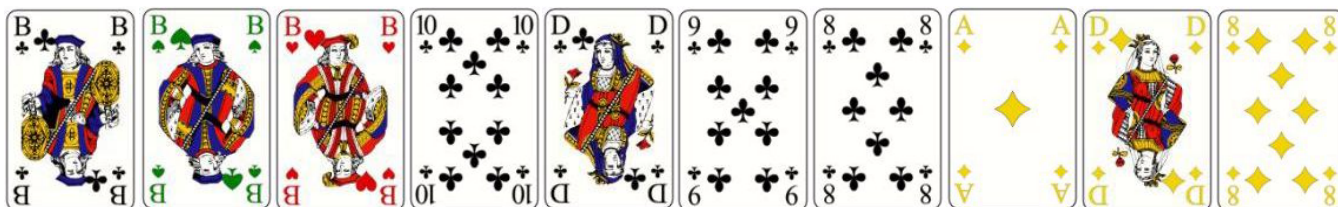
Gängige Beispiele sind:

- Beigeben einer Lusche, obwohl eine Übernahme möglich wäre, z.B. As, Lusche, Lusche in Hinterhand bei Ausspiel: König-Lusche. Selbst wenn im Nachspiel eingestochen wird, bleibt das As geschützt.
- Ausspielen einer Trumpf-Lusche auch wenn ein starker Trumpf vorhanden ist (z.B. Pik-B, Trumpf-7,8,9,10,As)
- Beigeben einer Lusche in Mittelhand, obwohl eine Übernahme möglich wäre, z.B. As-Dame-Lusche bei Ausspiel: König. Sticht Hinterhand mit der 10, dann sind As-Dame hoch. Siehe Beispiel 1.
- Einschieben des Gegenspielers, damit dieser evtl. eine bestimmte Farbe aufmachen muss (z.B. um eigene 10-Lusche vor Schneiden zu schützen).

Es gibt aber auch andere Spielsituationen, in denen der Unterzug gewinnbringend eingesetzt werden kann.

Beispiel 1: Unterzug als Alleinspieler

Der Alleinspieler in Mittelhand muss mit folgendem Blatt bis 60 reizen (also gegen einen Null Ouvert Hand), um ans Spiel zu kommen:



Ein Grand ist in Mittelhand wackelig, wenn Kreuz nicht angespielt und bei Kreuz-Ausspiel geschnitten wird. Und ein dagegen stehender Null Ouvert Hand ist nicht gleichbedeutend mit einem schlechten Blatt! Er kann z.B. aus zwei langen Farben bestehen, die von unten herauf geschlossen sind.

Der Alleinspieler entscheidet sich für Kreuz Hand. Aber auch dieses Spiel ist nicht sicher.

1. Karo-K, Karo-As (AS,?), Abstich mit Kreuz-As (-26)
2. Kreuz-7, Herz-7, Kreuz-8 (AS)

In der Folge werden die Trümpfe abgezogen, es kommt irgendwann zum Showdown:

9. Karo-8 (AS), Herz-As, Karo-9 (-37)
10. Karo-10, Karo-D (AS), Herz-10 (-60) - aus der Traum

In der Tat ein schlechter Kartenstand. Der Skat ist ohne Bedeutung. Die meisten dieser Spiele gehen für den Alleinspieler gut aus, so dass kein weiteres Nachdenken entsteht. Aber obiger Spielverlust kann (und sollte generell) vermieden werden, siehe nächste Seite.

Eine weitere Verlustmöglichkeit besteht dann, wenn Vorhand bei Karo-10,-K,-9,-7 die Karo-9 ausspielt:

1. Karo-9, Karo-As (AS,?), Herz-7 (Skat + 11)

In der Folge werden die Trümpfe abgezogen, alle 4 Gegentrümpfe stehen in einer Hand

5. Kreuz-8 (AS), Herz-As, Kreuz-As (-22)
6. Karo-10, Karo-8 (AS), Pik-As (-43)
7. Karo-K, Karo-D (AS), Herz-10 (-60)

Die Wahrscheinlichkeit, dass alle 4 Gegen-Trümpfe in einer Hand stehen, beträgt nur 6% (siehe Thema „Skat und Wahrscheinlichkeiten“, Verteilung von Gegenkarten auf [Seite 163](#), Handspiel), aber sie ist möglich.

Spielgewinn durch Unterzug (Beispiel von vorher)

1. Karo-K, Karo-8 (AS,!), Herz-As (-15)
2. Karo-10, Karo-As (AS), Kreuz-As (-47)

Die restlichen Stiche gehen an den Alleinspieler in Hinterhand da die Karo-D hoch ist und nicht mehr abgestochen werden kann. Es sind nur noch 3 Trümpfe draußen.

Auch folgende Variante des Unterzugs ist erfolgreich:

1. Karo-9, Karo-D (AS,!), Pik-7 (+3)
2. Einschub des AS, Trumpf-Abzug
3. Kreuz-8 (AS), Kreuz-As, Pik-As (-22)
4. Noch ein Stich der GS mit Karo-K, Karo-8 (AS), Herz-As (-37)

Hingegen kann folgende Variante des Unterzugs zum Spielverlust führen:

1. Karo-9, Karo-8 (AS,?), Herz-As (-11)
2. Karo-10, Karo-As (AS), Kreuz-As (-42)

Der AS muss nun versuchen, die Karo-D zu entsorgen, sonst droht:

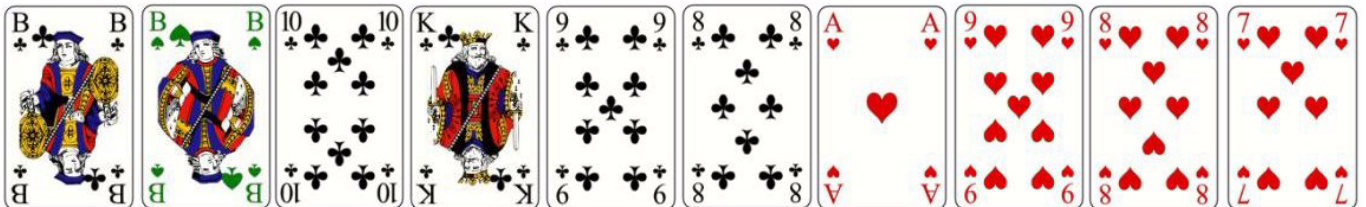
- Karo-D (AS), Karo-K, Pik-As (-60)

Obiges Muster der Kartenverteilung begegnet uns hin und wieder. Denkt in diesem Fall bei der Spielgestaltung an den Unterzug. Besonders in Mittelhand sind solche Konstellationen gefährlich, weil Vorhand zumeist lang anspielt. Das eigene As ist nicht nur an sich gefährdet, sondern durch das Nachspiel der 10 droht Spielverlust.

*Leichenrede: „Stell Dir vor, ich hatte 7 Trümpfe mit 3 Laufenden und einem As...“
PS: Die Fehlerdiskussion war, ist und bleibt, des Homo Skatiensis liebstes Kind.*

Beispiel 2: Unterzug als Alleinspieler

Der Spieler in Hinterhand hat das folgende gute Blatt:



Diskussion: wie weit würdet ihr reizen? 30? 36? 40? 48? 72?

Nehmen wir mal an, der Alleinspieler in Hinterhand erhält das Spiel erst bei 48 und spielt Kreuz-Hand.

1. Herz-D, Pik-7, Herz-As (AS,?) (Skat + 14)
2. Kreuz-B (AS), Kreuz-7, Kreuz-D (+19)
3. Pik-B (AS), Karo-7, Karo-B (+23)

Der Schreck ist groß. Es gehen noch 4 Stiche weg: Herz-B, Kreuz-As; Herz-10, Herz-K. Dazu entweder 4 Volle geschmiert oder 3 Volle und ein König, d.h. Spielverlust.

Spielgewinn durch Unterzug

1. Herz-D, Pik-7, Herz-7(AS,!)
 2. evtl. Herz-10(?), Kreuz-As, Herz-8 (AS)
 3. Kreuz-8 (AS),
- Spielgewinn gegen 4-1 Trümpfe, Spielverlust gegen 5-0 Trümpfe

In diesem Fall sogar ein doppelter Unterzug, um am Ende stark zu sein. 6 Trümpfe dürfen nicht zur Euphorie verleiten, wenn ein hohles As mit langer Farbe daneben steht und man nicht in Vorhand ist.

Die Wahrscheinlichkeit, dass bei 6 eigenen Trümpfen alle 5 Gegen-Trümpfe in einer Hand stehen beträgt 3,3%, bei 4 Gegen-Trümpfen immerhin 27,1% (siehe Thema „Skat und Wahrscheinlichkeiten“ auf [Seite 159](#)).

Reizvoller Skat „lebt“ nicht nur durch das Blatt an sich, sondern auch dadurch, wie das Blatt gespielt wird

3.11 Rolle des Beiblatts

Überarbeitet nach Richard Waschkowski.

Für den Alleinspieler ist **Trumpf die Seele des Spieles**.

Bei der Entscheidungsfindung für ein Spiel („Gewinnplan“) darf aber niemals übersehen werden, dass **drei** Spielgattungen zur Auswahl stehen (Grand, Farbspiel, Null). Das ist insbesondere dann von Bedeutung, wenn sich durch Skataufnahme die Sachlage schlagartig ändert. Wenn die neue Sachlage nicht rechtzeitig erkannt wird, dann läuft der Alleinspieler Gefahr, ein falsches Spiel zu wählen („**Tunnelblick**“) und Vorteile können sich dadurch in Nachteile verwandeln.

Aber oft genug kommt der Alleinspieler schon bei der Spielauswahl in die Situation, dass seine Trümpfe für den Spielgewinn nicht ausreichend sind. Dann kommt dem Beiblatt verstärkte Bedeutung zu.

Das Beiblatt entfaltet seine Stärke in drei Kategorien:

- die **Vollen**, also Asse und Zehner
- die **Bilder**, also Könige, Damen und auch Buben (wenn es um die Augenzahl geht)
- die **Luschen**

Grands haben ihre eigenen Gesetze, wir betrachten hier nur das **Farbspiel**. Für das Farbspiel bleiben die Vollen und die Bilder als Siegbringer.

Je schwächer die Trümpfe sind, desto stärker muss das Beiblatt sein.

*Wissen, was man weiß und wissen, was man nicht weiß, das ist wahres Wissen
Konfuzius*

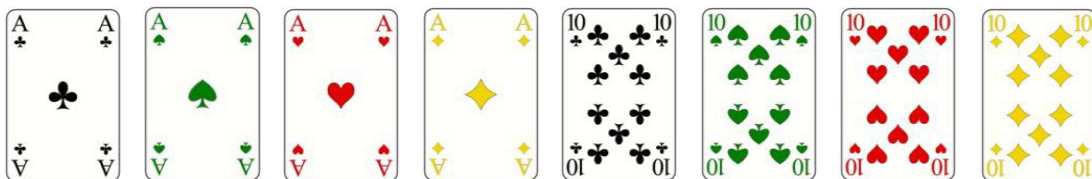
Man geht zunächst einmal von einer **normalen Kartenverteilung** der Trümpfe bei den Gegenspielern aus.

- Bei 7 Trümpfen ist eine Verteilung 2-2 oder 3-1 normal (aber 4-0 ist nicht selten)
- Bei 6 Trümpfen ist eine Verteilung 3-2 oder 4-1 normal.
- Bei 5 Trümpfen ist eine Verteilung 3-3 oder 4-2 normal.

Wenn das Reizen Hinweise auf einen **extremen Kartenstand** gibt, dann muss der Alleinspieler diesen Umstand für die eigene Spielabsicht berücksichtigen und nötigenfalls rechtzeitig passen. Die wirkliche Stärke eines Blattes lässt sich nur beurteilen, wenn der Alleinspieler die Trumpfkarten und das Beiblatt als **Einheit** betrachtet.

*Es ist Neigung, niemals Gebot, niemals Pflicht was zum Spiele treibt
Gerhart Hauptmann*

3.11.1 Die Vollen



Je mehr Volle man besitzt, desto stärker ist das Beiblatt.

In allen Farbspielen und beim Grand ist rein augenmäßig gesehen, den Vollen größte Aufmerksamkeit zu schenken. Die vollen Zählungen (elf und zehn) wiegen zumeist schwer: immerhin bringen die Asse und Zehner - bei nur **25%** Anteil an den 32 Karten - **70%** der 120 Augen eines Skatspiels. Davon muss der Alleinspieler soviel wie möglich für sich vereinnahmen, um ein Spiel erfolgreich zu gestalten.

Dabei ist es unerheblich, wie der Alleinspieler die Vollen hereinholt. Er kann:

- Volle drücken
- Volle spielen
- Volle der Gegenspieler stechen oder abholen
- Schneiden, um Volle der Gegenspieler zu gewinnen
- Volle durch Bluffs im Endspiel fangen

Die Gegenspieler können bestenfalls Volle stechen, abholen oder aber schneiden. Dafür können sie Volle schmieren („wimmeln“).

Es zählt primär, ein Optimum an Stichen mit vollen Karten für sich zu verbuchen. Wem es gelingt, dabei ein Übergewicht zu schaffen, der hat das Spiel schon fast gewonnen. Wie bereits angedeutet, muss man dazu die Vollen nicht unbedingt im eigenen Blatt haben.

Beispiel: im Gegenspiel dem Partner die 10er freispielen, nicht kaputtspielen!

Kennt man zu alledem bestimmte Aussagen aus mathematischer Sicht (siehe Thema: „Skat und Wahrscheinlichkeiten“ auf [Seite 159](#)) und die daraus resultierenden Zusammenhänge im Skat, dann lässt sich manches leichter und treffender entscheiden.

Gehen wir dazu einmal von einem halbierten Skatblatt aus. Das halbe Skatblatt hat 4 Volle (42 Augen), 6 Bilder (18 Augen) und 6 Luschen (0 Augen), in Summe also 60 Augen. Der Alleinspieler braucht aber für den **einfachen** Spielgewinn (im Folgenden wird das stets angenommen) 61 Augen, **ein Auge mehr als das halbe Skatblatt**.

Würde ein Alleinspieler sämtliche Bilder einnehmen, hätte er damit erst 36 Augen. Selbst bei diesem idealisierten Fall käme der Alleinspieler mit 2 weiteren Vollen auf maximal 58 Augen, also Spielverlust. D.h. zum Spielgewinn sind mindestens 3 Volle nötig. Ein unwahrscheinlicher Fall, denn mit 3 Vollen bräuchte der Alleinspieler aber immer noch 28 (von 36) Augen aus den Bildern - also z.B. 4 Könige + 2 Damen + 3 Buben.

Realistische Gewinnchancen bestehen also erst ab 4 Vollen.

Ist sich der Alleinspieler der 4 Vollen sicher, dann kann es zum Spielgewinn genügen, wenn insgesamt 6 Bilder gedrückt oder gefangen werden. Zumindest läuft ein Spiel mit 4 Vollen so ab, dass es mehr oder weniger knapp entschieden wird.

Im Übrigen gewinnt fast ausnahmslos die Partei, die 5 Volle nach Hause bringt

Es ist einleuchtend, dass die noch fehlenden 8 oder 9 Augen **irgendwie** in den Trumpfstichen oder den Stichen mit den Vollen dabei sind.

Bei 6 Vollen im heimatischen Hafen ist ohnehin alles klar.

Als potentieller Spieler sollte man sein Hauptaugenmerk von Anfang an auf mindestens **4 Volle** legen. Erscheint dies nicht möglich, sollte man einen anderen Spieler zum Zug kommen lassen.

Wichtig ist dabei zu wissen, wie man als Alleinspieler oder auch als Gegenspieler am Besten zu diesem 4 Vollen kommen kann. Um dies herauszufinden - manchmal auch während des Spieles - müssen manchmal auch taktische Verhaltensweisen ins Kalkül gezogen werden. Das erstreckt sich von **der eigenen Spieltaktik** (siehe z.B. die Themen „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#) und „Bluffs und Finten“ auf [Seite 108](#)) bis hin zur Berücksichtigung der bekannten Spielvorlieben oder -gewohnheiten der Mitspieler (siehe das Thema „Psychologische Aspekte“ auf [Seite 175](#)).

Es ist wichtig, hier nicht zu starr vorzugehen. Stellt sich heraus, dass ein Volles wider Erwarten auf der Strecke bleibt, dann muss man flexibel genug sein, diesen Verlust nach Möglichkeit wieder wett zu machen. Dies ist nicht immer möglich.

Mitunter gehört in überraschenden Situationen auch **Mut** dazu, von seinem ursprünglichen Plan abzuweichen. Hat man Dir als Alleinspieler z.B. eine 10 blank gespielt (mit der Drohung eines Überstichs mit Schmierung), dann kann sie auch bei günstiger Gelegenheit abgeworfen werden. Mit dem Augenopfer erhält man sich die Option, in der Folge das As abzustechen und die Schmierung zu verhindern.

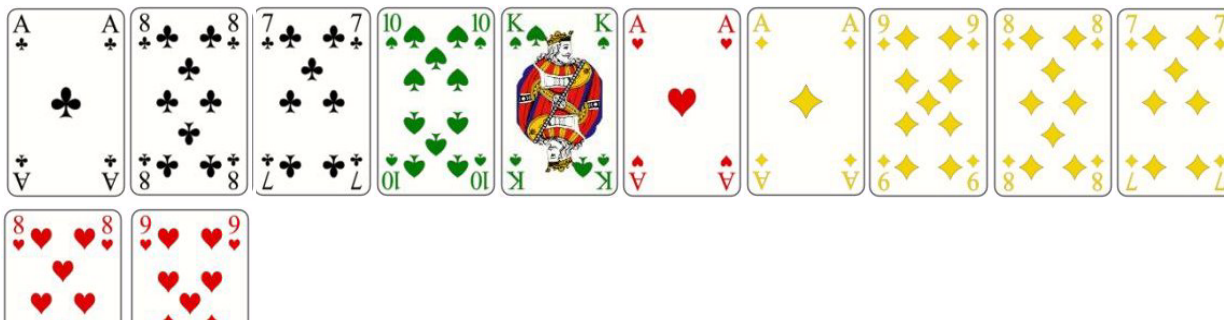
Die Lage muss je nach Spielsituation differenziert betrachtet werden. Zeichnet sich eine enge Entscheidung ab, dann muss man sich u.U. auf die Bilder konzentrieren. Logischerweise geben die Bilder bei 4 Vollen den Ausschlag zum Spielgewinn. Hier müssen die Augen gut mitgezählt werden um die Chancen der Kartenverteilung optimal zu nutzen! Nur mit genauer Kenntnis der (eigenen oder/und gegnerischen) Augenzahl kann die gewinnbringende Taktik richtig gewählt werden.

Blender

Ein Kartenblatt mit vielen Vollen (und ohne Buben) ist viel wert, aber auch verfänglich, siehe Thema „Blender“ auf [Seite 50](#).

Beispiel 1: 4 Volle zum Spielgewinn

Vorhand bekommt das Spiel bei 18 mit folgendem Blatt und Skat



Eine scheinbar aussichtslose Lage. Welches Spiel ist zu wählen? Null mit ungeschützten Assen?

Unter Annahme einer günstigen, **normalen Kartenverteilung** wählt Vorhand entweder ein Grand- oder ein Pik-Spiel und drückt Pik-10 und Pik-K (14 Augen). Auch in Mittel- oder Hinterhand ist dem Pik-Spiel der Vorzug zu geben, da der Alleinspieler sofort in seinen Farben angespielt wird.

Zu Karo-As werden 2 Bilder erwartet (18 Augen oder 23, wenn die 10 blank steht).

Zu Herz-As wird 1 Bild erwartet (14 oder 15 Augen).

Zu Kreuz-As wird 1 Bild erwartet (14 oder 15 Augen)

In Summe also min. $18+14+14+14=60$ Augen. Es genügt also, wenn ein König auf Herz oder Kreuz fällt.

Das ungewöhnliche **Drücken von Trumpf** ist nicht nur raffiniert, sondern auch logisch, da im Pik-Spiel keine Möglichkeit eines Trumpf-Stiches besteht. So sind 14 Augen sicher.

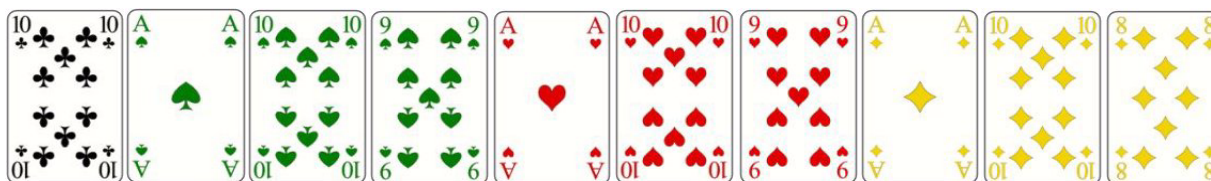
Wenn in obigem Beispiel die Verteilung so ist, dass ein Spieler eine Farbe frei ist, dann muss mit Spielverlust (Grand ohne 4 bzw. Pik ohne 5) gerechnet werden. Bei Gewinn hat man was zu erzählen! Im Mannschaftsspiel ist zu überlegen, ob das Spiel gereizt wird. Aber 18 zu sagen ist durchaus üblich. Im Turnierspiel wird man immer 18 reizen.

*Von Natur aus besitzen wir keinen Fehler, der nicht zur Tugend werden könnte
und keine Tugend, die nicht zum Fehler werden könnte.
J.W. von Goethe*

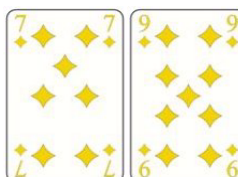
Beispiel 2: 7 Volle zum Spielverlust?

Scheinbar ein einfaches Unterfangen, weil man mehr als die unbedingt nötigen 4 Vollen besitzt.

In diesem Fall ist aber der Einfallsreichtum des Alleinspieler gefragt: Was ist hier neben der Kreuz-10 zu drücken?



Mittelhand führt obige Karten und findet im Skat:



Wenn eines der Pik- oder Herz-Asse gedrückt wird, dann stellt sich die Frage, welcher Doppelläufer geht bei einem Karo-Spiel durch? Die Wahrscheinlichkeit, dass das As durchgeht ist 91%, für die nachfolgende 10 aber nur 42%. Wenn ein Doppelläufer (oder gar beide) abgestochen wird, dann bleibt nur noch, dass ein Karo-Volles auch ein Kreuz-Bild absticht, um mit 5 Vollen das Spiel zu gewinnen. Zudem ist es nicht gewiss, dass ein Karo-Volles heimgebracht wird, ein Überstich droht.

Die Lösung: Drücken der Karo-As und Kreuz-10 (+21) und Spielansage: Karo.

Beide Doppelläufer-Optionen bleiben erhalten. Mit einem Karo-10-Einstich auf eine Kreuz-Lusche genügt es, wenn ein Doppelläufer durchgeht. Bei Einstich auf ein Kreuz-Bild genügt ein Doppelläufer zum Spielgewinn.

3.11.2 Die Bilder

Bilder eignen sich gerade in fortgeschrittenen Situationen wunderbar zum Bluffen.
 („Blufft man geschickt zur rechten Zeit, folgt oft ein Volles griffbereit“ :-))

Bluffs sollten allgemein nur dann angewendet werden, wenn es nötig ist. Sonst verlieren sie an Wirkung, weil sie sich auch bei den Gegenspielern einprägen. Siehe Thema „Bluffs und Finten“ auf [Seite 108](#).

Beispiel: In deinem Pik-Spiel hast Du bereits 58 Augen. Du weißt, dass noch 2 höhere Trümpfe bei den Gegenspielern stehen. Was sind die Alternativen? Dies seien die restlichen Karten:



Vorhand (Alleinspieler)

Mittelhand (Gegenspieler1)

Hinterhand (Gegenspieler2)

Ziehst Du Trumpf, dann läufst Du Gefahr, keinen Stich mehr zu machen.

Ziehst Du Kreuz-10, sticht GS1, Abwurf Kreuz-8 von GS2. Es folgt Herz-8, Kreuz-9 und Spielverlust.

Folgt Herz-As, dann haben die Gegenspieler nicht aufgepasst und Du hast Glück gehabt.

Deine letzte realistische Stich- und Gewinn-Chance ist die Kreuz-Dame!

Der Bluff kann seine Wirkung zeigen. Traut sich GS1 zu stechen? Die Kreuz-10 könnte bei GS2 stehen und die Pik-Dame beim Alleinspieler. Sonst hast Du dein Spiel gewonnen, da GS2 bedienen muss.

3.11.3 Die Luschen

Die Luschen eignen sich als Siegbringer im Null-Spiel. Im Farb- oder Grand-Spiel vervollständigen sie bestenfalls eine Flöte, also eine lange Farbe, am Besten die Trumpffarbe.

Zusammenfassung

Das Augenmerk beim Spiel über das Beiblatt liegt auf den **Vollen** (gedrückt oder im Spiel).

- Wenn ein Spieler **6 Vollen** heim bringt, ist ohnehin alles klar (Beispiel: Grand ohne 4 mit 4 Assen, zwei Zehner gedrückt, keine lange Farbe).
- Weitgehend sicher ist auch ein Spiel, bei dem **5 Vollen** heim gebracht werden können. Die restlichen 8 oder 9 Augen sind meist in den Stichen mit den Vollen dabei (Buben, Bilder, blanke 10).
- Auch bei **4 Vollen** bestehen Gewinnchancen. Wenn 4 Vollen sicher heim gebracht werden können und Bilder evtl. gedrückt oder über die Vollen gefangen werden können, dann kann man mit gut 60 Augen rechnen.
- Mit nur **3 Vollen** oder weniger bestehen nur geringe Erfolgsaussichten (im Farb-Spiel). Bei 3 Assen (33 Punkte) müssten also 28 der möglichen 36 Augen gefangen werden. Unwahrscheinlich!
- Mit nur **2 Vollen** und allen weiteren 36 Augen (=58) ist ein Spielgewinn nicht möglich.

Wahrscheinlichkeiten (siehe Thema „Wahrscheinlichkeiten“ auf [Seite 159](#))

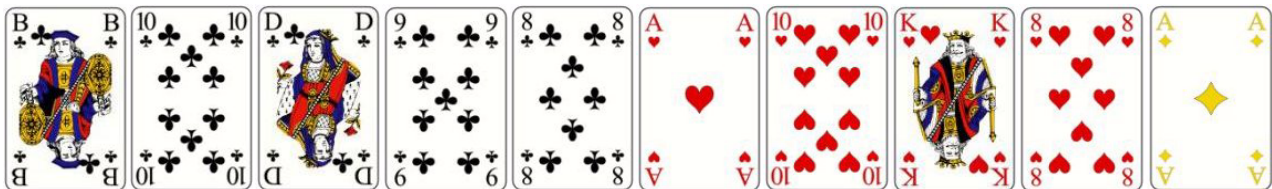
| Spieler führt einer Farbe | As wird von beiden GS bedient | As und 10 von beiden GS bedient | As wird von bd. GS bed. (Hand) | As und 10 von beid. GS (Hand.) |
|---------------------------|-------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| As, 10 | 97% | 70% | 93% | 59% |
| As, 10, ? | 91% | 42% | 84% | 28% |
| As, 10, ?, ? | 79% | | 71% | |
| As, 10, ?, ?, ? | 53% | | 43% | |
| As | 99% | | 97% | |
| As, ? | 97% | | 93% | |
| As, ?, ? | 92% | | 84% | |
| As, ?, ?, ? | 79% | | 71% | |
| As, ?, ?, ?, ? | 53% | | 43% | |

3.12 „Gang über die Dörfer“ / Abspiel / Einschub

Wiederholung aus dem Thema „Tempo“ ...

Spiele mit geringer Trumpflänge (wenige Trümpfe) und/oder geringer Trumpfstärke (schwache Trümpfe) sind nur dann aussichtsreich, wenn es wenigstens eine starke **Nebenfarbe** gibt.

Gerät der Alleinspieler in Trumpfnot, dann zieht er üblicherweise seine längste, starke Nebenfarbe (z.B. As-10-K) von oben um seine Trümpfe zu schonen und die Gegenspieler zum Bedienen oder Stechen zu zwingen. Die Karten dieser Nebenfarbe sind die **Ersatztrümpfe** des Alleinspielers.



Vorhand spielt Kreuz (aus „Tempo“)

Reizwert 22, gedrückt Pik10 und 9.

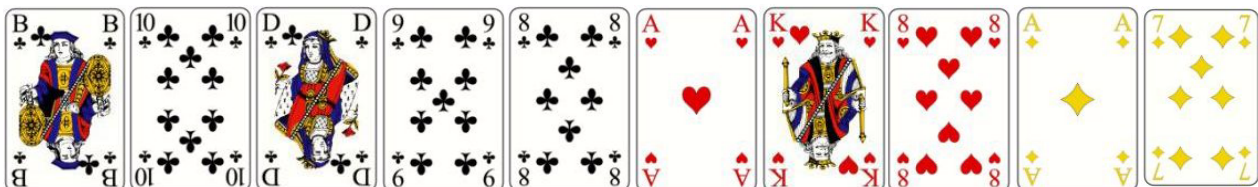
1. Kreuz-8 (AS), Kreuz-7, Kreuz-König (-4) - das würde beim aufmerksamen Alleinspieler schon mal Verdacht erregen, weil das Kreuz-As nicht fällt ohne dass der Kreuz-B beim Gegenspieler steht
2. Karo-7, Karo-As (AS), Karo-8 (+11)
3. Kreuz-B (AS), Herz-7, Karo-B (+15) - HH führt die restlicher 3 Trümpfe, Trumpfstand 3-0-3.

Weiteres Trumpfspiel führt zum Trumpfabzug durch die Gegenspieler. Der Spieler käme nur noch über Herz ans Spiel. Also konsequenter Wechsel auf die Herz-Flöte als Ersatz-Trümpfe.

Ohne geschlossene Nebenfarbe bleibt dem Alleinspieler nur noch Wechsel auf die Nebenfarbe, die Ersatz-Trümpfe, d.h. der „Gang über die Dörfer“.

Beispiel von oben modifiziert

Im folgenden Beispiel hat der Alleinspieler erkannt, dass er in Trumpfnot geraten ist oder alsbald geraten wird. Er hat aber keine geschlossene Nebenfarbe (wie im Beispiel oben) und kann deshalb nicht auf Ersatztrumpf ausweichen.

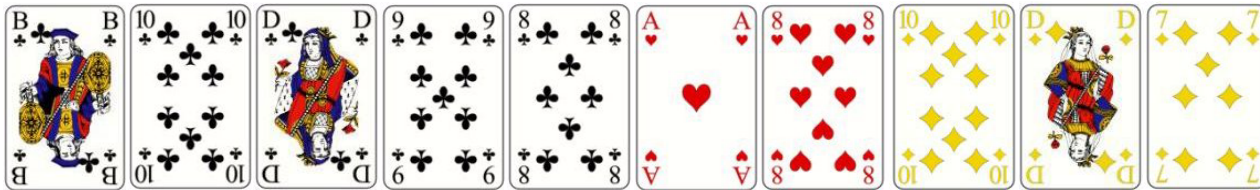


Der Spieler zieht im 4. Zug (Trumpfstand 3-0-3) die Vollen (Asse und ggf. 10er) seiner Nebenfarben und hofft, damit die erforderlichen Augen zum Spielgewinn einzufahren - ohne Rücksicht auf die Trumpfverteilung und das restliche Beiblatt. Man versucht also, aus jedem Dorf (in jeder Farbe) so viele Augen mitzunehmen wie möglich.

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

Beispiel von oben weiter modifiziert

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



Abspiel und Einschub

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

Also z.B. 4. Herz-As, ... 5. Herz-8 (Abspiel) oder auch 4. Karo-7 (Abspiel)

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

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

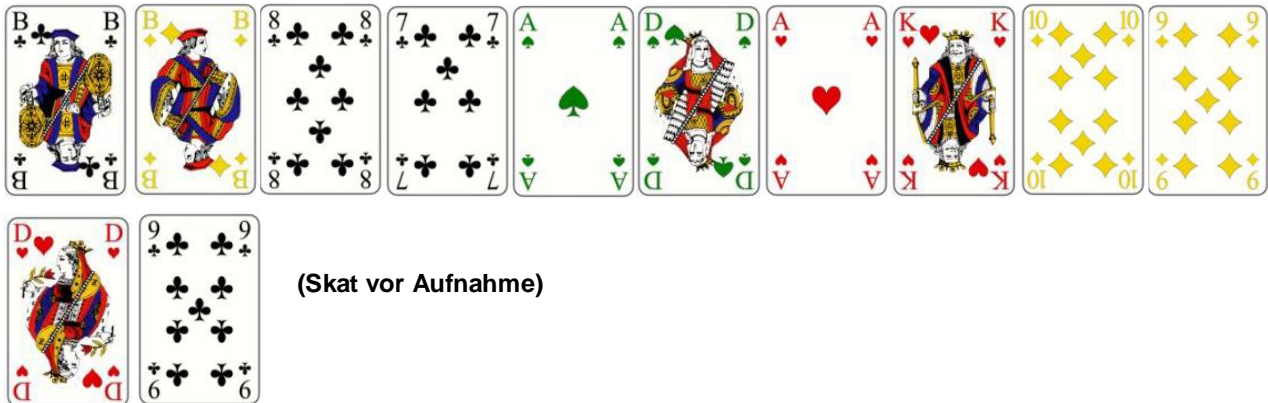
- eine Trumpf- oder Farbgebel aufzubauen (Möglichkeit zum Schneiden)
- eine Abwurfoption zu erhalten
- eine bestellte 10 freispielen zu lassen oder
- einen hohen Zähltrumpf zu verstecken.

Der Einschub des Alleinspielers kann auch für die Gegenpartei eine äußerst wirksame Waffe sein.

Die Gegenpartei will damit erreichen, dass der Alleinspieler mit seiner Schwäche selbst antreten muss und keine Möglichkeit zum Abwurf dieser Schwäche erhält. Einen Abwurf konnte sie vielleicht auch durch ein augenschwangeres Angebot verhindern, aber dann würden am Ende vielleicht gerade diese Augen fehlen.

3.12.1 Beispiele zum Thema „Gang über die Dörfer“ / Abspiel / Einschub

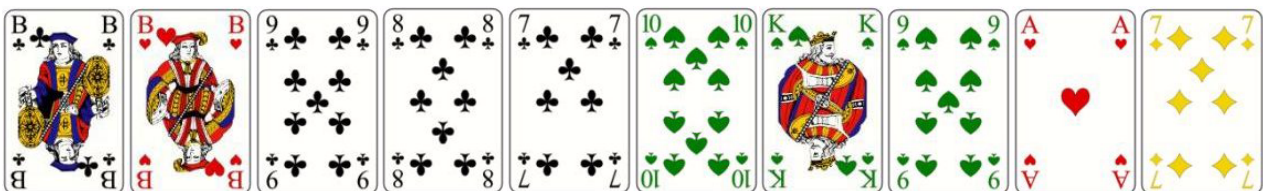
Geringe Trumpfstärke, gemischtes Beiblatt



Dieser Rollmops mit 2 Assen im Beiblatt wird zumindest angereizt mit der Hoffnung, im Skat etwas Brauchbares zu finden. Es kommen immer mind. 5 Trümpfe zustande. In diesem Fall zerschlägt der Skat die Hoffnung, zum Grand zu finden.

Der Spieler kann sich entscheiden, ob er die besetzte 10 oben lässt oder drückt. Andernfalls können zwei Bilder mit ähnlicher Augenzahl gedrückt werden. Ein Kreuz-Spiel ist naheliegend. Zumindest beim Gewinnplan sollte aber schon ein Plan B, nämlich **Abspiel**, mit einbezogen werden. Der Rest ergibt sich dann im Spiel.

Geringe Trumpfstärke, offenes Beiblatt

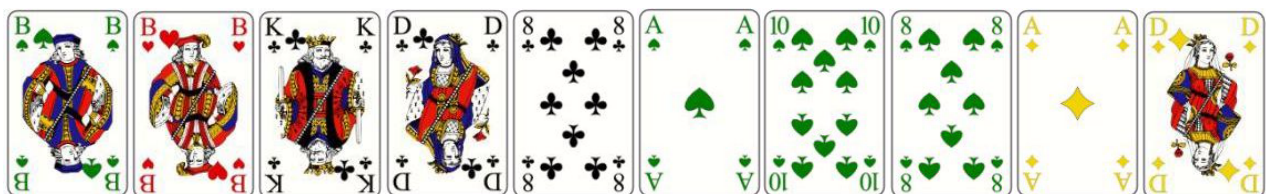


Dieses Blatt hat in Vorhand 8,5 Punkte, wäre also nach Kinback zu reizen (zumindest anreizen). Wenn man dann dieses Blatt tatsächlich bekommt, muss man etwas draus machen. Gedanklich muss ein Spielverlust einkalkuliert werden. Im Skat liegen Karo-10 und Karo-8.

Ein Kreuz-Spiel ist naheliegend. Pik-10 und Karo-8 (evtl. auch Karo-10) wären zu drücken, in der Hoffnung, dass die Gegenspieler diese Farben aufmachen. Möglicher Spielbeginn (in Vorhand):

1. Kreuz-B (um vielleicht eine Trumpf-Volle zu fangen, wenigstens aber zwei Bilder)
2. Herz-B (**Abspiel** in der Hoffnung, Mittelhand ans Spiel zu bringen)
3. Sollte Herz aufgemacht werden, dann wieder Abspiel mit Trumpf. Es bleibt die Hoffnung die Herz-10 zu stechen. Sonst wird (wie gewünscht) eine der Farben aufgemacht mit der Hoffnung die eigene 10 durchzubringen.

Geringe Trumpfstärke, gutes Beiblatt



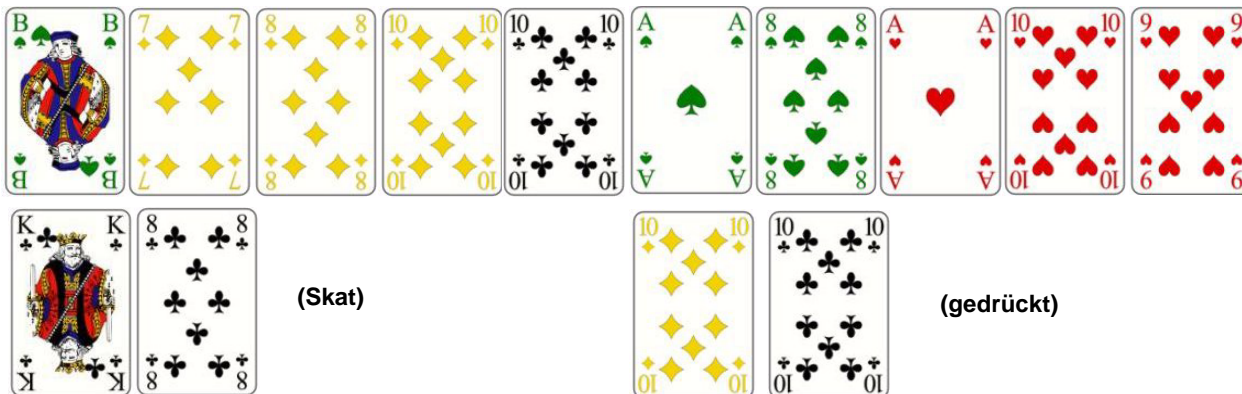
Vorhand bekommt das Spiel bei 18. Gedrückt: Herz-K, Herz-9. Vorhand spielt Kreuz.

1. Pik-B (AS), Karo-B(?), Kreuz-7
(Verdacht: Karo-B mit kleinem Trumpf besetzt, sonst Spielverlust gegen 5 Trumpf)
Rat an den Gegenspieler: in so einem Fall **nicht** den Karo-B legen um die 2 Augen zu retten, sondern den kleinen Trumpf.
2. Kreuz-8 (AS, !), Kreuz-9, Kreuz-As
3. Einstich auf Herz
4. weiter mit Beiblatt Pik („über die Dörfer“)

Wenige Trümpfe, gutes Beiblatt, heißer Schnitt bei zwingender Verteilungsvermutung

Der Alleinspieler sitzt in Vorhand und benötigt, obwohl die Liste gut für ihn läuft, noch Punkte für eine gute Turnierplatzierung.

Er erhält das Spiel ohne Gegenwehr und hat folgendes Blatt:

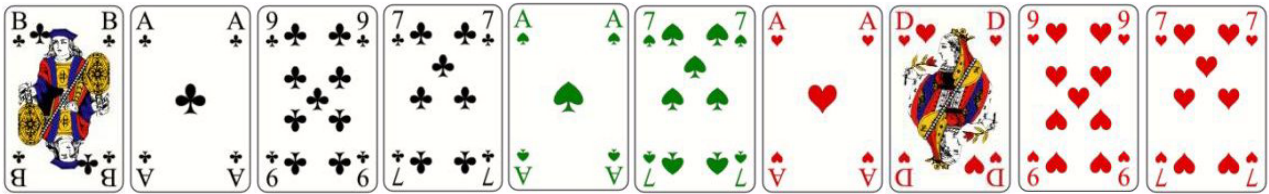


Der Alleinspieler entscheidet sich für ein Karo-Spiel. Nachdem die Chancen, die Trumpf-10 nach Hause zu bringen, eher gering sind, drückt er Kreuz-10 und (Trumpf) Karo-10. Der Gewinnplan läuft über das Beiblatt, also auch „über die Dörfer“. Wobei die „Dörfer“ hier eher den Charakter von „Kreisstädten“ haben.

Im Gewinnplan einkalkuliert ist der Doppelläufer in Herz (benötigt zwingend eine 2-2-Verteilung, +28), das Pik-As (evtl. mit Schnitt wenn kein Bild kommt, +14) und ggfs. mit Kreuz-König einen Stich zu machen. Der Alleinspieler hat keine Gewinnchance bei Abstich eines seiner Vollen.

1. Karo-7 (AS), Karo-K, Karo-As (-15)
2. Pik-7 (GS2), Pik-8 (AS,!), Pik-K (-19) der kalkulierte Schnitt! Stechen, wenn Bild kommt
3. Pik-D (GS1), Pik-9, Pik-As (AS) (Skat + 14 = +34)
4. Herz-As (AS), Herz-7, Herz-8 (+45)
5. Herz-10 (AS), Herz-K, Herz-D (+62) der gelungene Doppelläufer!
6. kein weiterer Stich für den Alleinspieler

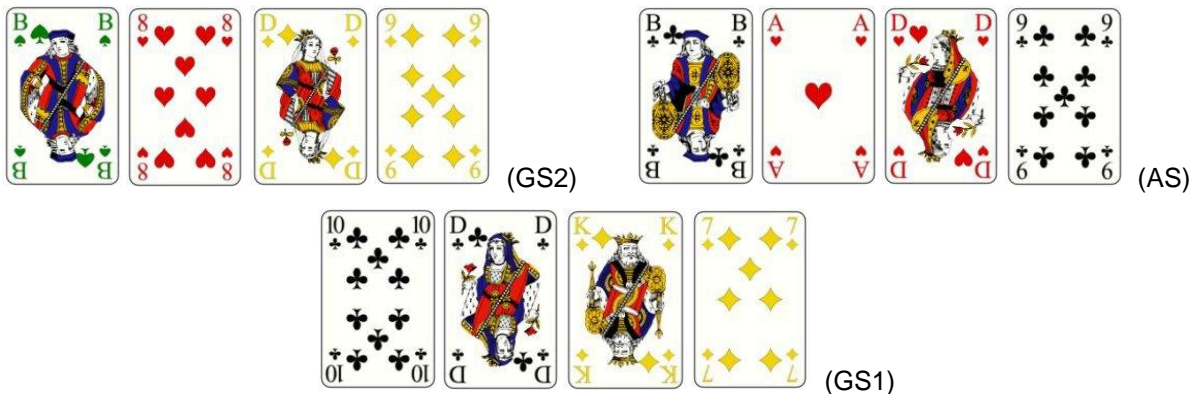
Geringe Trumpfstärke, löcheriges Beiblatt, Aufbau Trumpf-Endspiel



Mittelhand erhält das Spiel bei 18. Schlecht gefunden und wieder gedrückt: Karo-10 und Karo-8.
Mittelhand spielt Herz.

1. Pik-D (GS1), Pik-As (AS), Pik-8 (Skat + 14 = +24)
2. Herz-7 (AS), Herz-10, Herz-K (-14) GS1 (VH) übernimmt nicht (AS bleibt in HH)!
Verdacht auf starke Gegentrumpfe!
3. Pik-10 (GS2), Pik-9, Pik-7 (AS) (-24)
4. Kreuz-8 (GS2), Kreuz-K, Kreuz-As (AS) (+39)
5. Herz-9 (AS), Karo-B, Herz-B (-28) Trümpfe stehen jetzt 3 (AS), 2 (GS)
6. Pik-K (GS2), Kreuz-7 (AS), Karo-As (-43)

Kartenstand nach dem 6. Stich:



7. Karo-9 (GS2), Kreuz-9 (AS,?), Karo-K (-47)
8. Karo-7 (GS1), Karo-D, Herz-As (AS) (+53)
9. Kreuz-B (AS), Kreuz-D, Herz-8 (+58)
10. Herz-D (AS), Kreuz-10, Pik-B (-62)

Der Abwurf ist hier ein fataler Fehler und führt bei richtiger Spielweise der Gegenspieler zum Spielverlust, da der Alleinspieler im Trumpf-Endspiel den Kürzeren zieht.

Besser ist es, wenn sich der Alleinspieler nach dem Abwurf auf die Trumpflänge des starken Gegenspielers verkürzt und so eine Gabel im Trumpf-Endspiel aufbaut. Es folgt das Abspiel in Kreuz und, egal wer die Kreuz-10 hält, zu zwei Stichen im Endspiel.

7. Karo-9 (GS2), Herz-As (AS,!), Karo-7 (+50)
8. Kreuz-9 (AS), Kreuz-10, Karo-D (-56)
9. Kreuz-D (GS1), Herz-8, Herz-D (AS) (+56) oder auch Kreuz-D, Pik-B, Kreuz-B
10. Kreuz-B (AS), Karo-K, Pik-B (+64) dann Herz-D, Karo-K, Herz-8

Das ist Skatkunst und erfordert die genaue Kenntnis der verbleibenden Trumpf-Karten.

3.13 Zwingende Verteilungsvermutung

Überarbeitet aus „Rui“.

Stellt der Alleinspieler (oder auch der Gegenspieler („goldener Gewinnzug“)) im Spielverlauf fest, dass das Spiel nur bei **einer** bestimmten Kartenverteilung gewonnen werden kann, dann muss er diese Verteilung **vermuten**. Merksatz: „**Es geht nur so, also steht es so!**“ Sonst ist das Spiel ohnehin verloren bzw. nicht gewonnen.

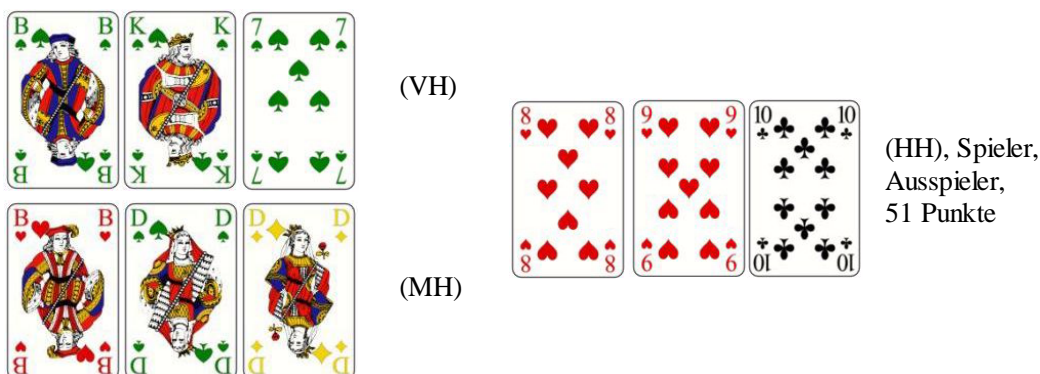
Klingt einfach, macht in der Praxis aber Schwierigkeiten. Oft wird so eine Situation erkannt aber nicht umgesetzt, weil man ungewohnte oder seltene Kartenstände annehmen muss. Überwindung ist nötig um sich auf den einzig verbleibenden Gewinnplan festzulegen.

Für die Gegenspieler ist es äußerst wichtig, sich von Anfang an ein Bild vom Blatt des Alleinspielers zu machen, besonders von der Trumpfverteilung. Bei Farbspielen lässt sich mit Blick auf das eigene Blatt und unter Berücksichtigung der Reizung meist bald bestimmen, wie viele Trümpfe der Alleinspieler hat oder wie viele Trümpfe er maximal haben darf, um das Spiel überhaupt gewinnen zu können. Die Erkenntnis, dass der Alleinspieler 6 oder 5 Trümpfe hat, lässt den Rückschluss auf die Zahl seiner Nebenkarten zu und verringert die Zahl der zu prüfenden Varianten. Siehe das Thema „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#).

In all diesen Fällen müssen die (Allein- oder Gegen-) Spieler mitgezählt (!) und den Mut zur zwingenden Verteilungsvermutung haben.

Zwingende Verteilungsvermutung im Spielverlauf als Alleinspieler

- Wer mit (Nebenfarbe) As-König-9 das Spiel nur gewinnen kann, wenn die 10 blank steht, der muss das As spielen und annehmen, dass die 10 blank steht. Er darf also nicht die 9 anspielen in der Hoffnung, mit As und König noch zwei Stiche zu machen.
- Wer nur mehr 2 Trümpfe hat bei zwei ausstehenden (hohen) Trümpfen, der muss annehmen, dass die Trümpfe 1:1 verteilt sind (Wahrscheinlichkeit 53%) und Trumpf spielen.



Der Alleinspieler hat nur noch 2 schwache Herz-Trümpfe und kann nur gewinnen, wenn er seine 10 durchbringt. Dazu müssen die beiden gegnerischen Resttrümpfe verteilt sein, sonst würde sein letzter Trumpf abgezogen. Andernfalls ist das Spiel nicht zu gewinnen (max. 58 Punkte).

Ausspiel: Herz-8(!)

- Wer bei einem Handspiel feststellt, dass er nur noch gewinnen kann, wenn eine bestimmte Karte im Skat liegt, der muss so spielen als läge sie tatsächlich im Skat.

Zwingende Verteilungsvermutung im Spielverlauf als Gegenspieler

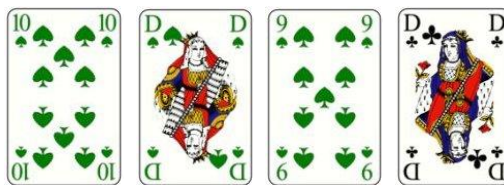
- Als Gegenspieler beim Grand: Es werden vom Spieler in Vorhand 2 Buben gezogen (rote Buben in einer Hand), dann kommt die Flöte mit 5 Karten einer Farbe von oben. 3 Karten bleiben ungeklärt.



Das Spiel ist nur noch mit 6 Vollen zu gewinnen (siehe Thema „Sichere Grand-Spiele“ auf [Seite 44](#))! Also müssen 3 Volle (vielleicht zwei (dann blanke) 10er und ein As) gehalten werden, in der Hoffnung, dass der Mitspieler dasselbe macht. Die Wahrscheinlichkeit, dass die 6 Gegenkarten 3:3 verteilt sind beträgt 37%, d.h. in 63% der Fälle gewinnt der Alleinspieler, weil 6 Volle in 3 Stichen nicht möglich sind.

Hat der Spieler noch eine Volle (gedrückt), dann ist das Spiel ohnehin verloren. Schlimmstenfalls geht dabei das Spiel „schwarz“ verloren.

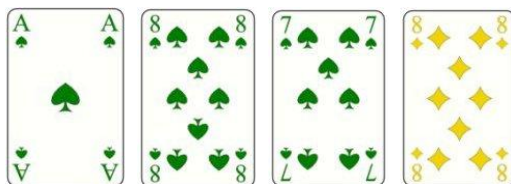
- Die Gegenspieler stehen bei 39 bis 44 Augen. Die Vollen sind weitgehen aus dem Spiel, eine Farbe ist noch ungeklärt. Der Gegenspieler, der am Zug ist, hat in der ungeklärten Farbe 10-Dame-7.
- Wenn er vermutet, dass die Gegenspieler nur noch einen Stich machen, dann muss die „scharfe“ 10 gespielt werden, in der Hoffnung, dass der Mitspieler das As führt und auch einsetzt.
- Analog in obiger Situation: Spielt der Partner das As zum voraussichtlich letzten Stich aus, dann muss der Mitspieler die 10 zugeben, sonst gewinnt der Alleinspieler.
- Wenn man erkennt, dass ein Spiel nur zu gewinnen ist, wenn der Alleinspieler eine bestimmte Karte auf der Hand hält, sie also nicht gedrückt hat, dann muss man so spielen, als hätte er diese Karte tatsächlich auf der Hand.
- Wenn man erkennt, dass ein Spiel nur zu gewinnen ist, wenn der Alleinspieler den höchsten Trumpf nicht hat, dann muss man so spielen, als hätte er diesen nicht auf der Hand.
- Aus einem Praxisbeispiel: das Spiel ist fortgeschritten (6 Stiche), die Trümpfe geklärt, die Gegenspieler haben 31 Augen. Eine Farbe (Pik) ist noch ungeklärt.



- VH (Kreuz-Alleinspieler): (Pik ist die letzte ungeklärte Farbe)

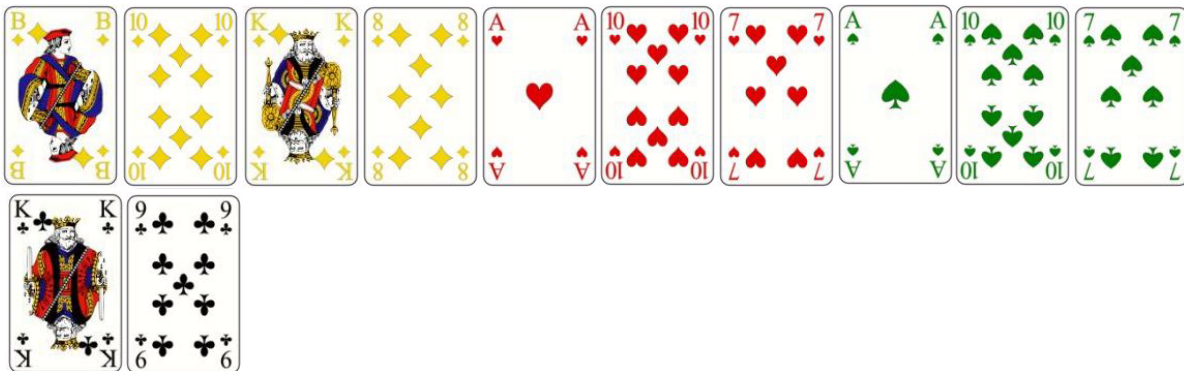


- MH hat sich Pik im Trumpfspiel frei gemacht



- Hinterhand:
- Erster Versuch:
 - Pik-10 (AS) danach wären Dame und 9 hoch; Herz-10(!); Pik-As. Spielverlust mit -62.
- Zweiter Versuch:
 - Pik-D (AS, lockt Schmierung), Karo-7, Pik-8 zu wenige Augen zum Spielgewinn
 - Pik-9 (AS, lockt Schmierung), Herz-9, Pik-7
 - Kreuz-D (AS), Herz-D, Karo-8
 - Pik-10 (AS), Herz-10(!), Pik-As. Spielverlust mit -62.
- Im Hinterkopf behalten: Farben rechtzeitig klären (siehe Thema: „Tempo“ auf [Seite 55](#)).

Beispiel: ein schwaches Karo-Spiel



Nach der Zählregel von Thomas Kinback hat das Spiel 9 Punkte und wäre zu reizen.

Der Spieler in Mittelhand entscheidet sich für „Anreizen“ und erhält das Spiel ohne Gegenwehr. Die Karten im Skat passen nicht und werden sofort wieder gedrückt.

Spielverlauf:

1. Pik-D, Pik-As (AS), Pik-8 (Skat + 14 = +18)
2. Karo-8 (AS), Karo-As, Karo-Dame (-14)
3. Kreuz-7, Kreuz-As, Karo-10 (AS) (+39)

Bis hierher ging alles gut. Der Alleinspieler steht nun vor der Entscheidung, mit Trumpf fortzusetzen oder auf die Ersatztrümpfe auszuweichen. Er braucht noch 2 Volle und ein Bild zum Sieg.

Gegen das Trumpfspiel spricht, dass gegen die eigenen 2 Rest-Trümpfe nun 5 mehr oder weniger gut verteilte Trümpfe bei den Gegenspielern sitzen und die Gefahr von Trumpfabzug droht.

Für das Trumpfspiel spricht, dass es die Stehkarten absichert.

Die **erste zwingende Verteilungsannahme** könnte also sein: ich kann nur gewinnen, wenn die Trümpfe verteilt sind und ich so meine Stehkarten absichern kann.

Die Wahrscheinlichkeit, dass 5 Gegenkarten (Gegentrümpfe) 3:2 verteilt sind ist 70% (4:1 ist 27%). Angesichts dessen wäre Trumpfspiel problemlos, aber vermutlich erfolglos, wenn es um die Absicherung der Doppelläufer geht.

Auch das Farbspiel ist problematisch, da bei diesem Weg die Karten wenigstens einmal 2-2 verteilt sein müssten, was ja bei passe-passe durchaus möglich ist. Wenn Pik lang oder blank angespielt wurde, dann wäre Herz die zu spielende Farbe.

Die **zweite zwingende Verteilungsannahme** könnte also sein: ich kann nur gewinnen, wenn die Farbkarten wenigstens einmal 2-2 verteilt sind und ich so noch 2 Volle und ein Bild bekommen kann. Trumpf brauche ich zum Rückstich, falls es schief geht.

Ein Dilemma, das nicht eindeutig beantwortet werden kann.

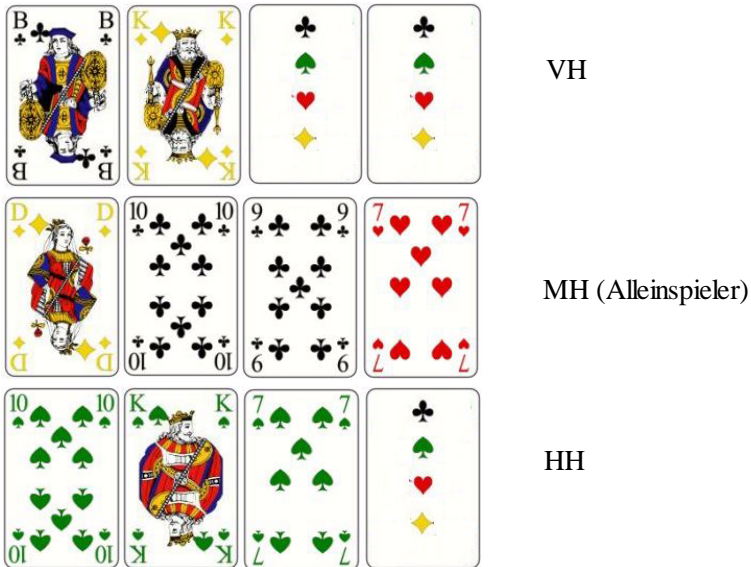
Im konkreten Fall hätte Trumpf spielen zum Sieg geführt, der Weg über die Farben nicht.

Beispiel aus einem erlebten Turnierspiel

Mittelhand spielt Karo.

1. Kreuz-König, Kreuz-As (AS), Kreuz-7

Das Spiel läuft weiter, bis sich aus Sicht des Alleinspielers folgendes Endspiel einstellt:
Der Alleinspieler hat zu diesem Zeitpunkt 47 Augen.



7. Kreuz-B, Karo-D (AS), Pik-10

8. Kreuz-8, ??? (Alleinspieler überlegt lange, erinnert sich an den ersten Stich)

8. Kreuz-8, Kreuz-9 (AS, !), Pik-7 (der Alleinspieler hat immer noch 47 Augen)

9. Kreuz-10 (AS), Herz-K, Kreuz-D (64 Augen, gewonnen).

Legt der Alleinspieler im 9. Stich Kreuz-10 und Hinterhand hat Kreuz-Dame, dann bleibt der Alleinspieler bei 60 Augen stehen. Wenn die Kreuz-Dame bei Vorhand steht, dann bleibt der Alleinspieler bei 57 Augen stehen (Hinterhand gibt Pik-7 bei). Nur wenn Kreuz-Dame in Vorhand steht und Hinterhand im 9. Zug ein Bild abgeben muss, dann kann der Alleinspieler gewinnen. Und so kam es auch.

Die unbekanntenen Karten von Vorhand waren also Kreuz-Dame und 8, von Hinterhand Herz-K.

3.14 „Stiller Schneider“

Als „stiller schneider“ wird der Möglichkeit bezeichnet, ein Spiel in der Gewinnstufe „schneider“ zu gewinnen, ohne stattdessen ein Handspiel (ggf. mit „schneider“-Ansprache) spielen zu müssen.

Der „stille schneider“ erhöht den Reizwert des eigenen Blattes um eine Gewinnstufe. Damit kann es gelingen, das Spiel gegen eine hartnäckige Reizung (z.B. gegen Null Ouvert) zu bekommen.

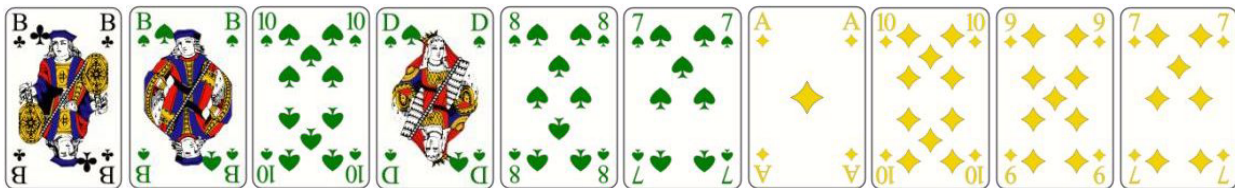
Man muss dann im Spiel aber auch die Gewinnstufe erreichen! Dies erfordert eine passende Spielstrategie, einen geeigneten „schneider“-Gewinnplan (siehe Thema „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#)).

Regeln zum „stillen schneider“ gibt es kaum, das Spiel steht ja noch in der Reizphase. Beim Gewinnplan, der vor Spielbeginn, meist schon in der Reizphase, festgelegt wird, geht dann allerdings Schneiderplan vor Gewinnplan, um auch den nötige Reizwert zu realisieren. Wird die Gewinnstufe „schneider“ nicht erreicht, dann ist das Spiel verloren.

Gegenspieler erkennen den „stillen schneider“ meist erst am Spielende. Sie werden aber, da es sich um ein starkes Blatt/Spiel handelt, schnell versuchen, sich „schneiderfrei“ zu machen.

Siehe auch das Beispiel 7 auf [Seite 116](#).

Beispiel 1: Spieler in Mittelhand



Ein Spiel, das sich Mittelhand gerne erziehen möchte.

Ja nach Findung kann sich ein Null Ouvert, ein Pik mit 2en, sogar ein Grand ergeben.

Erste Hemmschwelle: Pik mit 2, also Reizwert 33. Vorhand hält 33.

Zweite Hemmschwelle: Pik mit 2 Hand, also Reizwert 44. Vorhand hält 44.

Was steht da wohl dagegen: Kreuz ohne 3 (48), Kreuz ohne 2 Hand (48), Null Ouvert (46)?

Wie sieht es mit dem „stillen schneider“ aus?

Bei idealem Stand (Trümpfe 3-2, Karo 2-1) gibt der Alleinspieler einen Stich (Pik-8, -K, -As) ab - „schneider“.

Spielplan: 1. Einstich, 2. Pik-7.

Wenn Karo kommt, dann 1. Karo-10, 2. Kreuz-B, 3. Pik-B zur Verteidigung der Karo-10.

Bei Trümpfe 4-1 und Karo 2-1

gibt der Alleinspieler zwei Stiche (Pik-8, -K, -As, Pik-7, Karo-B, Schmierung (-28)) ab - „schneider“.

Spielplan wie oben, allerdings muss 2. Pik-7 kommen, sonst doppelte Schmierung - erhöhtes Risiko.

Bei Trümpfe 3-2 und Karo 3-0

gibt der Alleinspieler im günstigen Fall zwei Stiche (Pik-8, -K, -As, Karo-7, Karo-K, Schmierung (-30)) ab - „schneider“. Im ungünstigen Fall (Abstich Karo-10) geht das Spiel verloren.

Noch ungünstigere Stände führen zum Spielverlust - sie werden nicht betrachtet (siehe Thema „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#)).

Dritte Hemmschwelle: Pik mit 2 Hand, „stiller schneider“, also Reizwert 55. Vorhand hält 55.

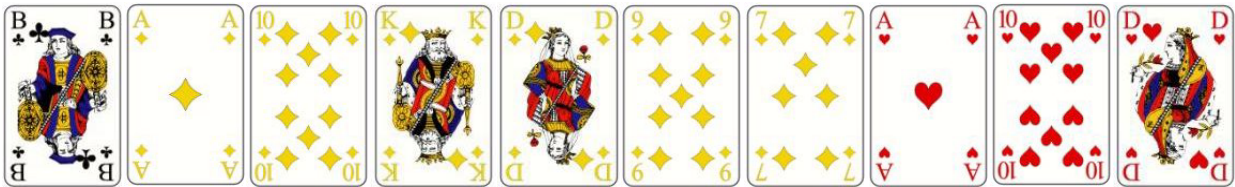
Letzte Hemmschwelle: Pik mit 2 Hand, „schneider“ angesagt, also Reizwert 66. Vorhand passt bei 59.

Wie weit hier gereizt wird, hängt von der Risikobereitschaft des Spielers ab. Die Chancen stehen gut. Steht ein Kreuz ohne 4 oder ohne 3 Hand dagegen, evtl. Karo frei, dann wird es eng.

Als Einzelspieler im Turner oder Verein kann man diese Reizung durchaus bis zum Ende durchziehen.

Im Mannschaftswettbewerb sollte man nicht nur das eigene Spielvermögen, sondern auch den Stand der Mannschaft beachten.

Beispiel 2: Spieler in Mittelhand



Auch ein Spiel, das sich Mittelhand gerne erreichen möchte.
Aber Mittelhand bekommt das Spiel nicht bei 18, auch nicht bei 27 (Karo Hand).
Jedes „schwarze“ Spiel verhindert dies, ist also durchaus wahrscheinlich.

Wie sieht es mit dem „stillen schneider“ aus?

Bei idealem Stand (Trümpfe 2-2, Herz 2-2 oder 3-1 (Herz-K fällt oder liegt)) gibt der Alleinspieler einen Stich ab - „schneider“. Spielplan: 1. Einstich, 2. Karo-9.

Bei Trümpfe 3-1, Herz 2-2 oder 3-1 (Herz-K fällt oder liegt)
gibt der Alleinspieler zwei Stiche (Karo-D, -B, Herz-B, Karo-K, Pik-B, Schmierung (-24)) ab - „schneider“.

Bei Trümpfe 2-2, Herz 4-0 oder 3-1 (mit Herz-K)
gibt der Alleinspieler zwei Stiche (Karo-D, -B, Herz-B, Herz-D, Herz-K, Schmierung (-29)) ab - „schneider“.

Noch ungünstigere Stände führen zum Spielverlust - sie werden nicht betrachtet
(siehe Thema „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#)).

Alternative Kartenverteilung:

As und As-Lusche als Beikarte. Gleiche Überlegungen wie oben.

3.15 Bluffs und Finten

Überarbeitet nach Richard Waschkowski.

*„Diejenigen, die sich für die Praxis ohne theoretisches Wissen begeistern, sind wie Seeleute, die ein Schiff ohne Ruder und Kompass in eine unsichere Richtung fahren.“
Leonardo da Vinci*

Wer beständig einen sehr guten und erfolgreichen Skat spielen möchte, für den ist es unerlässlich, die handwerklichen Fähigkeiten dieses Spieles perfekt zu beherrschen und sich daneben ausgefeilte Spieltechniken anzueignen. Perfektion wird erlangt, indem man beständig auf hohem Niveau übt und praktische Erfahrungen sammelt. Spieltechniken muss (sollte) man sich in Theorie und Praxis aneignen bevor man sie übt.

Zu diesen Spieltechniken gehören auch **Bluffs und Finten**, die sich durch außergewöhnliche Verhaltens- und Spielweisen auszeichnen. Man könnte sie auch in die Kategorie „Informationsvermeidung“ einordnen. Sie sollen den Standard-Skatspieler zu einem Verhalten verleiten, das dem Alleinspieler den Spielerfolg bringt, der mit „normalem“ Spiel nicht zu erreichen ist.

Mache von Bluffs und Finten so selten wie möglich Gebrauch. Sie sind und bleiben eine Notlösung für problematische Situationen und nicht gewinnbare Spiele.

(Im Gewinnen sicherer Spiele gibt es i.A. keinen Unterschied im Spielvermögen der Skatspieler. Diese werden aber offensichtlich bei unsicheren Spielen („wie rettet man das einfache Karo-Spiel mit 5 Trümpfen und 3 Luschen?“) und wenn es gilt, schwierige Situationen zu meistern. In solchen Fällen ist es geradezu ein Gebot, alle Register seines Könnens zu ziehen.)

Bluffs und Finten müssen „sitzen“, sonst hat der Alleinspieler den Schaden und braucht für den Spott nicht zu sorgen. Hat der Alleinspieler dagegen den Erfolg, so steigt sein (positives) Ansehen in der Runde. Der Erfolg muss aber auch still genossen werden, um die düpierten Gegenspieler nicht zu verärgern.

Sprüche, wie „Sorry, aber anders konnte ich nicht gewinnen“ und eine neutrale Gesichtshaltung setzen die Gegenspieler **nicht** herab; süffisantes Grinsen ist aber nicht geeignet, die Stimmung zu verbessern.

(Für den erfolgreichen Skat ist die Bedeutung von Bluffs ein stets zweischneidiges Schwert. Ein gelungener Bluff macht die Gegenspieler vorsichtig. Wer zu viel oder permanent blufft, macht die Gegenspieler resistent gegen Bluffs. Auffälliges Verhalten wird von den Gegenspielern nicht ernst genommen. Nur die gelungene Balance aller Spielweisen und Bluffs bringt den Erfolg.)

Sinnlose Bluffs, z.B. das Anspiel von Karo-B bei Besitz aller 4 Buben, verärgern die (erfahrenen) Gegenspieler und können den Effekt eines benötigten Bluffs beeinträchtigen.

Beispiele für **oft angewandte**, aber sinnlose Bluffs, siehe die „Beispiele“ auf [Seite 111](#).

Oft verwenden wir auch sinnvolle **kleine Bluffs**, um ein Spiel sicherer zu machen oder um eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Sie gehören zur allgemeinen Psychologie im Skatspiel.

Siehe insbesondere auch das Thema „Angewandte Psychologie“ auf [Seite 183](#).

(Manchmal geht es auch nur darum, aus einem guten Blatt mehr als nur einen einfachen Spielgewinn herauszuholen, ohne dazu verpflichtet zu sein. Gerade dazu dienen die kleinen Bluffs, um den Gegner auf die falsche Fährte zu locken. Manchmal kann man mit spieltaktischer Finesse auch von einer eigenen Schwäche ablenken oder sie verschleiern.)

Mitunter stehst Du plötzlich vor dem Zwang, eine höhere Gewinnstufe erreichen zu müssen, was möglicherweise aussichtslos erscheint. Aufgeben? Manchmal besitzt ein gekonntes Täuschungsmanöver den Wert eines rettenden Strohhalmes! In einer misslichen Lage ist es manchmal hilfreich, einen Spielverlust zunächst gedanklich zu akzeptieren und sich dann vom normalen Vorgehen zu verabschieden. Der Sinn besteht gerade darin, in außergewöhnlichen Situationen außergewöhnliche Maßnahmen zu treffen. Also mach aus der Not eine Tugend.

(Wer mit alledem am Besten zurecht kommt, hat für eine erfolgreiche Spielführung ein Plus gegenüber den Gegenspielern.)

Mit dem bekannten „**so tun als ob**“ kann man den Gegenspielern permanent Rätsel aufgeben. Bei Übertreibung kann man sie allerdings auch verärgern oder immun gegen Bluffs machen.

*„Verstand und Genie rufen Achtung und Hochschätzung hervor.
Witz und Humor erwecken Zuneigung und Liebe.“
David Hume*

Mienenspiel, Gestik

Schwer durchschaubare Verhaltensweisen erschweren den Gegenspielern die Situationsanalyse. Dazu gehört das Mienenspiel, d.h. insbesondere der **Gesichtsausdruck**, aber auch die **Körperhaltung** und das Spiel der **Hände**. Dahinter kann sich eine raffinierte Methode verbergen.

(Die gute Miene zum bösen Spiel hat schon vielen Skat-Spielern geholfen. Aber auch bedenklich stimmende Sorgenfalten auf der Stirn des Alleinspielers bei einem unverlierbaren Spiel hat schon manchen „schneider“ erspielt. Zuviel, oder nach dem selben Schema praktiziertes Mienenspiel, prägt sich aber bei den Gegenspielern ein und wird wirkungslos oder ist „enttarnt“)

Die Palette des „so tun als ob“ ist breit:

- Wenn Du eine **blanke** Karte erst nach kurzem **Zögern** und nach nervösem Herumfingern im eigenen Blatt auf den Tisch legen, liegt für die Gegenspieler die Vermutung nahe, dass sich diese Farbe nochmals in Ihrem Blatt befindet. Sie werden ihr Spiel darauf einstellen. Im weiteren Verlauf können Sie dann einstechen oder abwerfen.
- Offenbare dein unentschlossenes Handeln in Mittelhand etwa mit einem blanken Bild (bei gedrückter Lusche) zu der Hinterhand das As (+ 1 Karte) ohne die 10 besitzt, dann steigen die Chancen, dass Hinterhand das As hält um Deine 10 zu fangen (Schneiden auf den eigenen Mann).

Bluff-Annonce

Gewitzte Spieler nutzen zur Bluff-Annonce gelegentlich ein sicheres Spiel, um sich absichtlich eine 10 herauszuschneiden zu lassen. Sie gaukeln den Gegenspielern eine bestimmte Verhaltensweise vor („ich halte stets eine besetzte 10“ oder „ich drücke immer 1-1“). Dabei werden vom Alleinspieler die erhofften Reaktionen der Gegenspieler gewissermaßen vorprogrammiert.

(Es ist schließlich egal, ob ein Spiel mit 89 oder mit 61 Punkten gewonnen wird.)

Hilf dem nach, indem Du einen bestimmten Spielzug stets gleich einleitest (aber nicht zu offensichtlich). Wichtig ist im „Erfolgsfall“, die Gegenspieler in dem Glauben zu lassen, sie hätten eine spielerische Meisterleistung erbracht. Dadurch ermutigt werden es die Gegenspieler nächstes Mal umso eher nochmals versuchen. In einem späteren (unsicheren) Spiel hast Du aber die 10 gedrückt und nur eine blanken Restkarte (sozusagen als Köder) im Blatt.

(Wird dann auf die 10 geschnitten und folgt das As, dann wird möglicherweise sogar noch geschmiert - eine fette Beute in einem kritischen Spiel. Du hast Deine Gegenspieler auf den Leim geführt.)

Die Bluff-Annonce kennt daneben zahlreiche Varianten:

- gezielte Fehler
- unlogische Spielfortsetzung
- verschenken sicherer Stiche
- offensichtliches Aufreihen der Spielkarten (siehe den nächsten Abschnitt)

Ausnutzen menschlicher Eigenarten

Diese mehr menschlichen Gewohnheiten haben zunächst nichts mit Skat zu tun. Ihre Beobachtung offenbart aber Chancen, die beim Skatspiel helfen können.

Die meisten Menschen sind **Rechtshänder**. Die rechte Hand ist die aktive Hand - die Führhand. Rechtshänder halten ihre Karten in der linken Hand und spielen mit der rechten Hand.

Daneben sind wir es gewohnt von **links nach rechts** zu schreiben. Dies erklärt, dass viele Spieler Trümpfe links einsortieren, oftmals in einer bestimmten Reihenfolge (von oben nach unten). Und selbst wenn Spieler darauf achten, die Buben in der Mitte einzusortieren, dann stehen die Farbtrümpfe zumeist rechts davon. Also aus Sicht der Gegenspieler auf der linken Seite der Kartenhand.

(Wir müssen unsere Gegenspieler auf solche Gewohnheiten hin prüfen um diese Erkenntnisse später verwerten zu können. Manchmal lässt sich der Nachbar in die Karten schauen - eine Beobachtungsmöglichkeit.)

Wir müssen uns hingegen angewöhnen, unsere Karten so variabel wie möglich zu stecken, wenigstens die Buben. Im Thema „Zeitmanagement“ wird auf [Seite 40](#) unten eine gute Methode dazu ausführlich vorgestellt. Manche Spieler schaffen es auch, mit einem Blatt zu spielen, das nach Aufnahme überhaupt nicht umgesteckt wird. Aber für Ungeübte birgt dies die **Gefahr** von Fehlern.

Wenn wir hingegen „unter Beobachtung“ durch einen Nachbarn stehen, dann ist auch ein Bluff, eine Bluff-Annonce, dadurch möglich, dass wir die Karten gezielt falsch stecken, z.B. Buben links, absteigende Wertigkeit. Um dann im Ernstfall davon abzuweichen.

Die (vorgetäuschte) Standard-Steckweise „Buben links, absteigende Wertigkeit“ eröffnet später weitere, wirkungsvolle Bluff-Möglichkeiten:

- Hast Du als Alleinspieler nur Pik-B **ohne** Kreuz-B, dann zieh den Pik-B bewusst **nicht** von außen, sondern z.B. als zweite Karte von rechts (oder im Bluff-Fall als zweite Karte von links). Hat der Gegenspieler in Mittelhand den Kreuz-B nicht, dann steht er vor der Frage: Schmieren oder nicht. Und wird möglicherweise nur ein Bild zugeben.

(Sticht Hinterhand, dann kann möglicherweise das Trumpf-Volle gefangen werden. Sticht Hinterhand nicht, dann bleiben Sie am Stich und können weiter Trumpf abziehen.)

- Hast Du als Alleinspieler Kreuz-B **und** Pik-B oder eventuell die ersten 3 Buben und möchtest den Gegenspieler zum Schmieren animieren, dann steck den Pik-B oder Herz-B ganz nach außen. Siehe aber auch die Beispiele zu „Sinnlose Bluffs“ und „Kleine Bluffs“ auf [Seite 111](#).

(Wenn auch nicht jedes Täuschungsmanöver funktioniert, so gilt doch folgende grundlegende Erfahrung:)

Beachte generell, dass Du als Alleinspieler stets vom „nächsten“ Spieler **beobachtet** wirst. Dieser erhofft sich Rückschlüsse für sein Verhalten nach dem Ausspiel.

Unbewusste Reaktionen und Handlungen

Auf den spielentscheidenden Zug kommt es an. Züge in einem bereits entschiedenen Spiel bleiben wirkungslos, egal wie raffiniert sie sein mögen. D.h. den Rest eines bereits entschiedenen Spieles können wir nutzen, um unsere Verhaltensmuster offenzulegen (an die wir uns später nicht halten).

- Zeig den Gegenspieler nach einem Spiel hin und wieder, was Du gedrückt haben (2 Bilder, 10-Lusche o.ä.), evtl. sogar mit dem Hinweis „da hab ich mal wieder richtig/falsch gedrückt“. Die Gegenspieler werden sich daran erinnern.
- Der Triumph der Gegner darf Dich nicht stören, wenn Du ein verlorenes Spiel noch plump zu Ende spielst. Vielleicht kannst Du ja noch eine Zweckinformation los werden.
- Andererseits düpiert es einen Alleinspieler, wenn man ihm (nach Spielverlust) die Restkarten „schenkt“ oder schlimmer, vor ihm auf den Tisch knallt. Lassen wir ihn sein Spiel zu Ende spielen und seine Niederlage selbst erkennen. Ein bisschen Trost („da stand zu viel dagegen“) schafft ein positives Klima.

(Das „schenken“ demonstriert die Überlegenheit und das will niemand gern erfahren. Ein so düpiertes Spieler wird versuchen, Dir das heimzuzahlen und passt bei Ihrem nächsten Alleinspiel besonders gut auf. Ein getrösteter Spieler wird vielleicht eher auf deine Bluffs eingehen.)

- Gib auf die Frage „was war denn im Skat?“ stets die für den Frager optimale Antwort („2 Asse“ / „Bube, As“)! Vielleicht reizt er sich dann nächstes Mal in den Spielverlust.
- Drück 2 Karten einer Farbe getrennt. Evtl. sogar nach längerem Zögern und betont einzeln.
- Drück Karten unterschiedlicher Farben zusammenhängend (macht er eine Farbe frei?)
- Eine blanke Karte solltest Du nicht spontan drücken, sondern eher im Zusammenhang mit der anderen Karte.

(Es ist eine Unsitte mancher Spieler, schon vor Skataufnahme eine Karte demonstrativ zu drücken. Auch ist es eine Dummheit, nach der Spielansage noch die Trümpfe (evtl. sogar im Paket) umzustecken.)
Oder ist es ein Bluff?

- Schnelles oder ausgedehntes Drücken zeigt oftmals an, ob der Spieler eine „Oma“ oder ein schwieriges Spiel auf der Hand hat. Andererseits wird dies verbreitet zum bluffen verwendet. Es macht wenig Sinn und verärgert (erfahrene) Gegenspieler, eine „Oma“ durch zögerliches Drücken abzuwerten. Genauso wenig bringt es, ein Problemspiel x-fach zu überdenken, wenn jede Lösung richtig oder falsch sein kann („der erste Gedanke ist der Beste“).

(Fazit: möglichst mit gleichmäßigem Tempo drücken. Keine Information dadurch geben.)

Skat-Unarten sind weit verbreitet, z.B. Zwinkern, Vorziehen, betontes Ausspiel. Individuelle Bluffs und Finten sind auf längere Sicht diesen Unarten vorzuziehen.

Eine Anekdote zum Thema

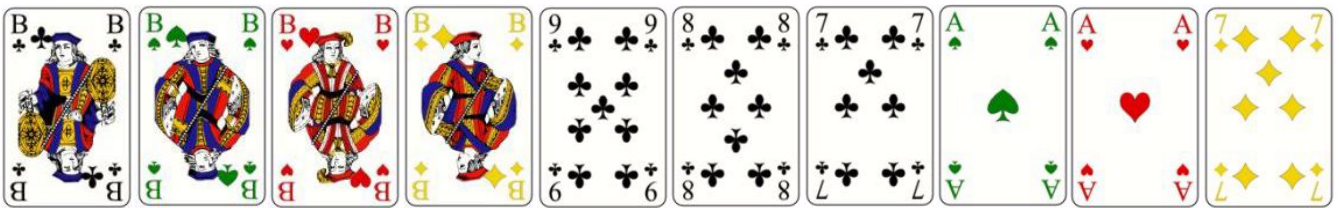
Ein Meister des Bluffens war **Richard Strauss**, siehe die Schilderung auf [Seite 256](#) unten.

Diese Methode könnte man auch als „passiven Bluff“ bezeichnen. Sie verleitet den Gegenspieler zu einer nicht-spielgerechten Handlungsweise, in diesem Fall zum Wegwerfen der Karten.

3.15.1 Beispiele zum Thema „Bluffs und Finten“

Beispiele für oft angewandte, aber sinnlose Bluffs

Die so genannte „Wimmelfinte“. Sie soll den Gegner zum „Wimmeln“ oder „Schmieren“ verleiten:



Kreuz-Spiel in Vorhand: Erstes Ausspiel Karo-B(?);

Ausspiel nachdem die Trümpfe abgezogen sind: Kreuz-7(?).

Man bekommt ohnehin alle Trümpfe! Selbst wenn ein Karo-Volles fällt, ist „schwarz“ nur schwer zu erreichen.

Aber man verärgert die (erfahrenen) Gegenspieler.

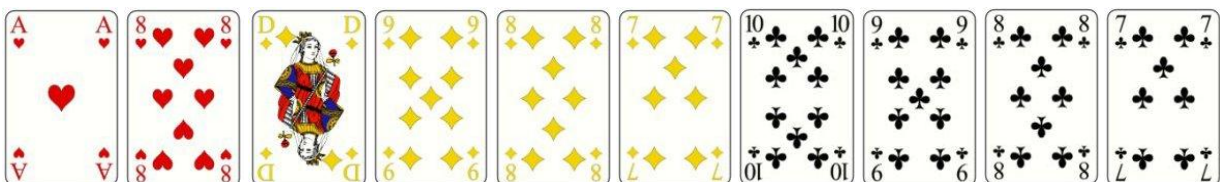
Wenn nötig, kann man sein Blatt besser verschleiern mit: 1. Kreuz-B, 2. Pik-B, 3. ? (evtl. sogar Kreuz-7)

Für die Gegenspieler ist unklar: Sind die Trümpfe geklärt? Sucht er den nächsten Trumpf?

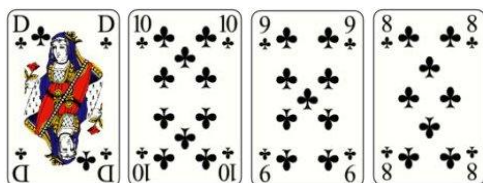
- Weiteres fragwürdiges Anspiel: Reizwert > 24; Erstes Ausspiel Pik-B(?); das verblüfft nur Dummies.
- Sicherer Null Ouvert mit 7-8-9. Das Drücken der 7 ist eine Unsitte, sie veräppelt nur die Gegenspieler. Skatspieler haben mitunter ein glänzendes Gedächtnis und im Skatleben trifft man sich immer zweimal.
- **Aber:** ein durchaus praktizierter Bluff wäre in obigem Beispiel das Halten der Karo-10 (statt Karo-7) zum Erreichen der Stufen „schneider“ und „schwarz“. Die meisten Gegenspieler halten in den letzten Stichen lieber eine besetzte 10 oder den König dreifach und werfen das As ab, um einen Stich zu machen. Misslingt der Trick, dann kommen die Gegenspieler aber zumeist mit einem Stich noch aus dem „schneider“.

Beispiele für kleine, sinnvolle Bluffs (wenn nötig, nicht prinzipiell):

- Reizwert > 24; Ausspiel Herz-B; spielt er mit 3 oder ohne 2?
- Reizwert < 27; 1. Ausspiel Kreuz-B, 2. Ausspiel Herz-B; spielt er mit 3 oder mit 1?
- Reizwert < 27; 1. Ausspiel Pik-B; spielt er mit 2 oder ohne 1?
- Reizwert < 27; 1. Ausspiel Karo-B (wenn man Pik-B + Herz-B + Karo-B evtl. ohne Trumpf-Volle hat)
- „Not Null“- oder Null Hand mit 8 und As (oder ein hohes Bild) einer Farbe (Vorhand):

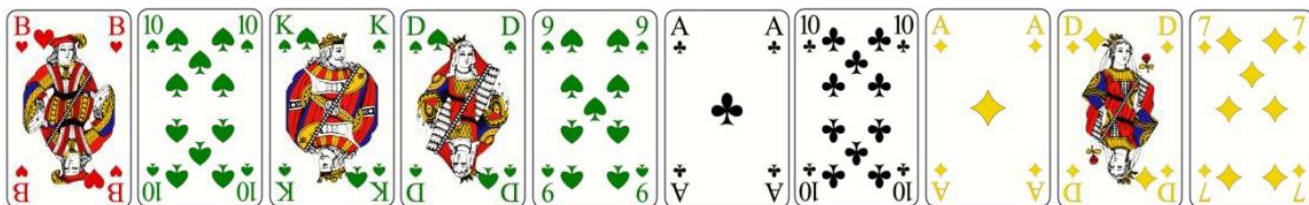


- Im Skat: Zweimal hohe Pik. Hier hilft nur ein Bauerntrick:
1. Ausspiel: die Herz-8 (in der Hoffnung auf Abwurf in Pik, wenn Herz nicht nachgespielt wird). Wird die freie Farbe gespielt, dann kann das As abgeworfen werden.
Zum Thema „Reizung dabei beachten“, siehe „Beispiel 1: Ansatz zu Null Ouvert“ auf [Seite 112](#).
- **(Not-)Null-Spiel ohne 7**
Der Alleinspieler in Vorhand spielt Null mit einer Farbe, bei der die rettende 7 fehlt.



Mit dem Ausspiel der Kreuz-10 muss der Gegenspieler die Kreuz-7 zwangsläufig begeben, sofern er sie hat. Spielgewinn Alleinspieler. Diese Methode kann auch mit Kartenstand 9 und 8 und dem Ausspiel der 9 angewendet werden. Steht die 7 in Mittelhand, dann hat Mittelhand zumindest ein Problem.

- Alleinspieler in Hinterhand spielt Pik:



im Skat:

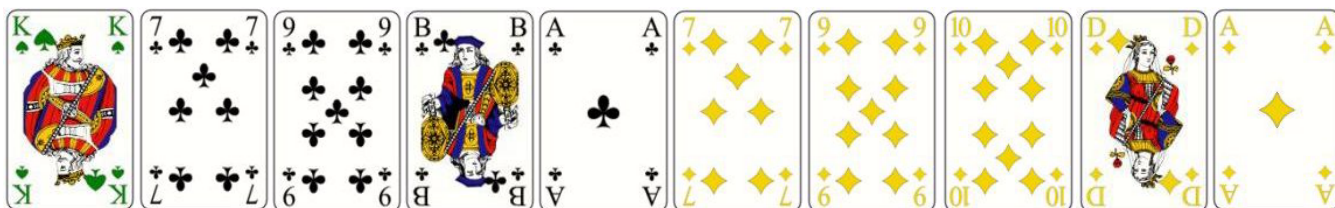


Anspiel der Gegenspieler: Kreuz-9, Kreuz-König, Kreuz-As oder Kreuz-10?

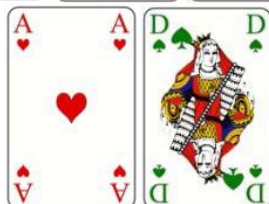
Der Alleinspieler kommt in große Gefahr, das Spiel zu verlieren, wenn ein Kreuz-Volles gestochen wird. Mit der Zugabe von Kreuz-10 suggeriert er, das Kreuz-As gedrückt zu haben. Vorhand wird zögern, nochmals Kreuz zu spielen, da vom Alleinspieler ein Abwurf droht. Spielt er die Kreuz-Dame kann es sogar sein, dass Mittelhand schmiert, wenn der König blank war und die As im Skat vermutet wird.

Ausgewählte Bluffs in Beispielen

Beispiel 1: Ansatz zu Null Ouvert. Bei Reizwert 20 das Spiel bekommen:



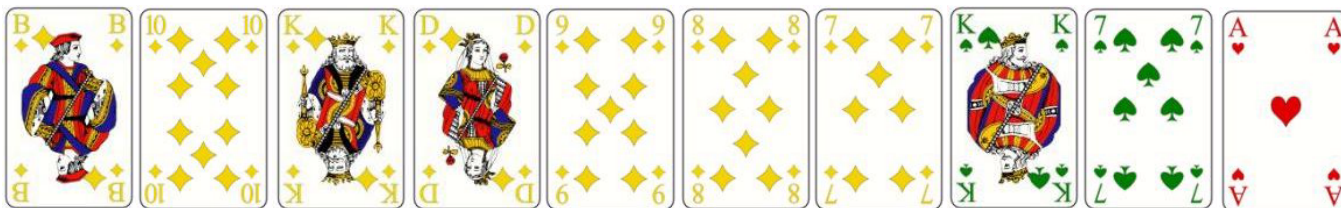
im Skat:



Entscheidung: ???

Hier macht es Sinn, die Reizung einzubeziehen. 20 deutet auf Herz. Also Herz-As halten und hoffen, dass der Reizer nicht „vor“ Pik gepasst hat. Null spielen. Farbspiel Karo: „schneider“ unwahrscheinlich.

Beispiel 2: Vorhand reizt Karo ohne 3. Bei 33 erhält er das Spiel.



im Skat:



Entscheidung: ???

Das Spiel ist eigentlich tot. Selbst Karo „schneider“ ist aufgrund der Reizung verloren. Es bleibt der **Versuch** einer Täuschung. Pik-König und Pik-7 werden gedrückt und Grand angesagt. In der Hoffnung, dass das Karo-As in Hinterhand steht, wird die Karo-10 angespielt. Mittelhand soll glauben, dass die Karo-As gedrückt ist, der Alleinspieler mit seinen Vollen gewinnen will, und **einstechen**.

Es könnte im Erfolgsfall folgende Kartenfolge entstehen, sonst ist das Spiel so oder so verloren:

1. Karo-10 (AS), Herz-B, Karo-As (-23)
2. Pik-As, Pik-7, Herz-7 (AS,!) (-34)
3. Pik-10, Kreuz-7, Karo-B (AS) (Skat + 12 = +16)
4. Herz-As (AS), Herz-8, Herz-9 (+27; selbst bei Herz-As, Kreuz-B, Herz-10 erst (-57), Rest zum AS)
5. Karo-K (AS), Kreuz-B, Kreuz-As (-51; Rest beim AS)

Beispiel 3: Bluff bei Grand Hand als Gegenspieler



Alleinspieler

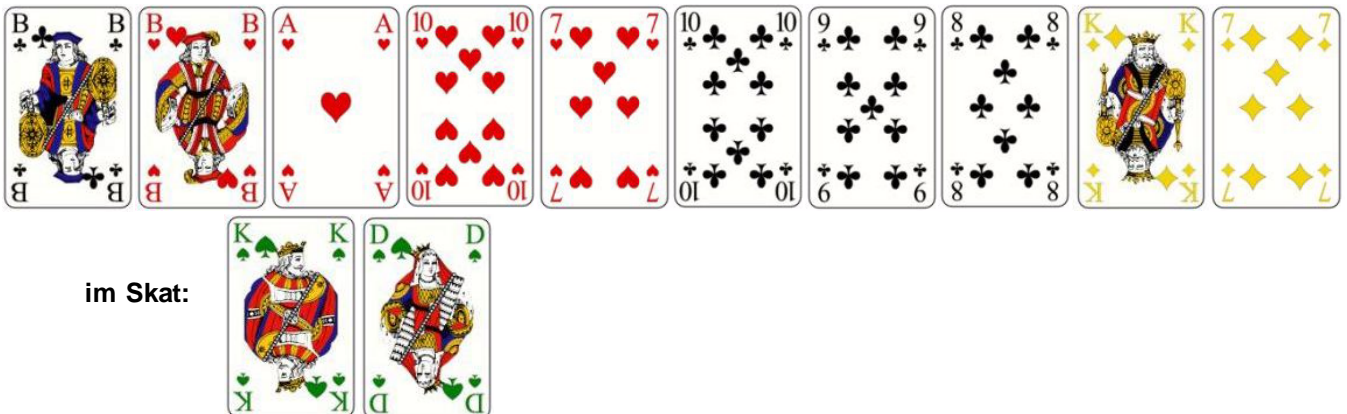
Gegenspieler



Anspiel: Kreuz-B (AS), Herz-B, Lusche

Natürlich täuscht der Gegenspieler damit auch seinen Partner. Aber der Alleinspieler könnte den letzten Buben im Skat vermuten. Folgt ein Volles mit Abstich durch den Gegenspieler, dann kann das Spiel kippen. Folgt der Pik-B, dann ging der Bluff eben in die Hose, aber der Spieler opfert den vielleicht benötigten Buben.

Beispiel 4: Alleinspieler in Hinterhand spielt Kreuz



1. Karo-As, Karo-Dame, Karo-7 (AS,?) (eine relativ häufige Situation)

Bluff: der Alleinspieler gibt ohne zu Zögern den Karo-König zu.

Es entsteht der Eindruck, dass der Karo-König blank war; Vorhand wird dann zögern, die Karo-10 zu spielen.

Es könnten auch Karo-K und -10 zusammen stehen war; Vorhand wird dann zögern, Karo weiter zu spielen.

Auch wenn die Karo-10 bei Mittelhand steht, wird er zögern, sie zu spielen (wenn er ans Spiel kommt).

Die Lage des Alleinspielers kann sich verbessern.

Sitzt der Alleinspieler in Mittelhand, dann ist die Entscheidung schwerer. Der König könnte zur Stehkarte werden, wenn Hinterhand die Karo-10 zugibt.

Ein ähnliches Szenario ergibt sich für den Alleinspieler in Mittelhand, wenn er z.B. Herz-König und Herz-Dame hält bei folgendem Ausspiel: 1. Herz-As (?)

Auch hier verschlechtert sich die Lage des Alleinspielers nur minimal, wenn er Herz-König zugibt.

Beispiel 5: Elchtrick

Einen **Elchtrick** (siehe nachfolgendes Beispiel 6) habe ich in Lermoos erlebt.

Nach der (späteren) Erklärung des Alleinspielers (in Mittelhand) konnte er das Spiel nur dann gewinnen, wenn die Trümpfe 3:3 stehen und die Reizfarbe unter dem As angespielt wird. Er beurteilte den Ausspieler als jemanden, der gerne die Reizfarbe unter dem As ausspielt und behielt die blanke 10 der Reizfarbe.

Es entstand folgende, überraschende Kartenfolge:

1. König der Reizfarbe, 10 (AS), Lusche (-14)
2. Trumpf, Trumpf, Trumpf (an die Gegenspieler)
3. Dame der Reizfarbe, As, Trumpf-10 (AS) (-38 und späterer Spielgewinn)

Derselbe Spieler platzierte sich übrigens unter den Besten 5 des Turniers.

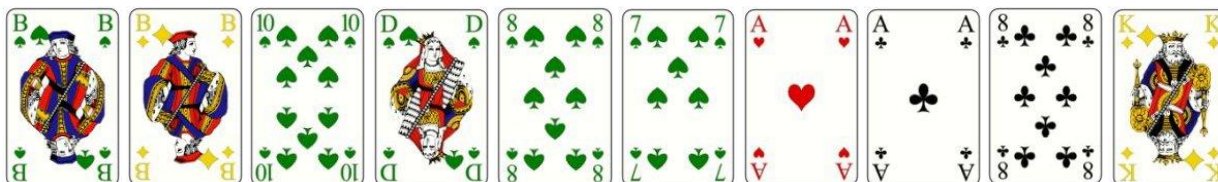
Folgende Beispiele zum Selbststudium:

Beispiel 6: Elchtrick, redigiert aus „Besser Skat spielen“ von Rui.

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

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

Vorhand (GS1)



Mittelhand (GS2)



Hinterhand (Alleinspieler) vor der Skat-Aufnahme



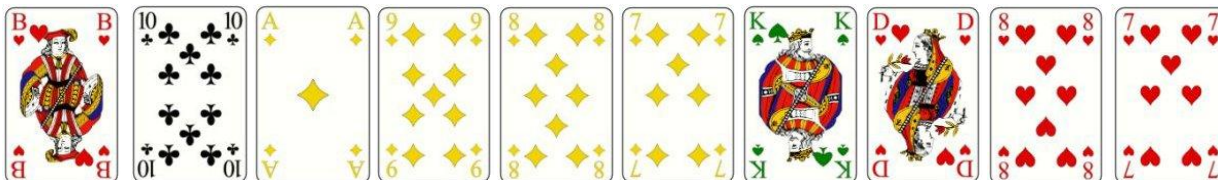
Skat



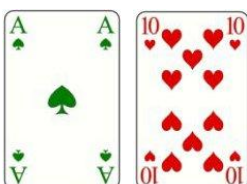
Mittelhand passt ohne Gebot. Hinterhand reizt erst einmal bis 23, und als Vorhand diese hält, geht sie weiter bis 33 und dann auch noch bis 35. Jetzt passt Vorhand.

Hinterhand findet mit Pik-Ass und Pik-König zwei höchst unpassende Karten: Ein Null Ouvert ist kaum zu gewinnen. Herz und Karo sind überreizt. Was geht noch? Hinterhand vermutet richtig, dass Vorhand ein Pik-Spiel geplant hatte und baut darauf einen Elchtrick auf: Sie drückt Pik-Ass und Herz-10 (+21) und spielt Kreuz mit folgendem Blatt, welches total krank aussieht:

Hinterhand (Alleinspieler) nach dem Drücken



Gedrückt



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

1. Pik-7, Pik-9, Pik-K = +4 (+25)

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

2. Herz-B (!)...

Der Alleinspieler hofft, dass GS1 übernimmt und Pik-10 spielt, in der Annahme, dass GS2 diese stechen werde und der Alleinspieler sein nun blankes Pik-As zugeben müsse.

2. Herz-B (!), Pik-B, Kreuz-K

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

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

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

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

Es war klar, dass das Karo-As – sofern beide Gegenspieler bedienen – mindestens beide Bilder erobern würde.

Der Elchtrick ist natürlich äußerst riskant, denn er baut auf eine bestimmte vermutete Verteilungsstruktur und einen vermuteten Spielablauf. Nebenpläne gibt es kaum. Wäre hier irgendetwas nicht planmäßig gelaufen, dann hätte der Alleinspieler nicht gewinnen können. Man stelle sich nur vor, GS2 hätte das Kreuz-Ass gehabt und damit die Pik-10 im dritten Stich gestochen...

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

Beispiel 7: redigiert aus „Besser Skat spielen“ von Rui

Mittelhand spielt bei gereizten 36 Herz-Hand und muss „schneider“ spielen („stiller schneider“):



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

Er sah natürlich, dass die Gegenspieler mit einem weiteren fetten Stich (2 Buben plus Ass = -15) aus dem „schneider“ kommen würden. Nachdem er den zweiten Stich mit Herz-10 übernommen hatte (2. Karo-7, Karo-Dame, Herz-10), musste er sich über das Ausspiel zum dritten Stich Gedanken machen.

Er sah für eine erfolgreiche Fortsetzung folgende 3 Möglichkeiten:

- a) Herz-Lusche...
Gewinnt, wenn die Trümpfe 1:1 verteilt sind oder mindestens ein Trumpf im Skat liegt.
- b) Herz-Bube...
Gewinnt, wenn die Trümpfe 1:1 verteilt sind. Gewinnt auch, wenn die Trümpfe 2:0 verteilt sind und der trumpflose Gegenspieler kein Ass hat. Verliert, wenn die Trümpfe 2:0 stehen (oder wenn Herz-9 im Skat liegt) und der trumpflose Gegenspieler ein Ass hat.
- c) Pik-Bube...
Gewinnt und verliert scheinbar wie b)

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

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

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

3. Pik-Bube (!)

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

Und so kam es auch:

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

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

Es ist hier eben nicht egal, welcher Bube gezogen wird. Wenn Sie wollen, bezeichnen Sie den Zug 3. Pik-Bube (!)... als gelungenen Bluff, denn der Alleinspieler will damit ja tatsächlich gegenüber dem unwissenden Gegenspieler vortäuschen, er hätte auch den Kreuz-Buben.

3. Herz-Bube... wäre deutlich schwächer gewesen, weil Hinterhand sich hier gefragt hätte, warum Mittelhand wohl „Hand“ gespielt hatte. Bei einem Spiel mit drei laufenden Buben wäre die Handansage ja gar nicht notwendig gewesen. Also hätte Hinterhand die beiden höchsten Buben in Vorhand vermuten können und vielleicht sofort Karo-Ass gewimmelt.

3.16 Kabinettstücke mit der Zehn

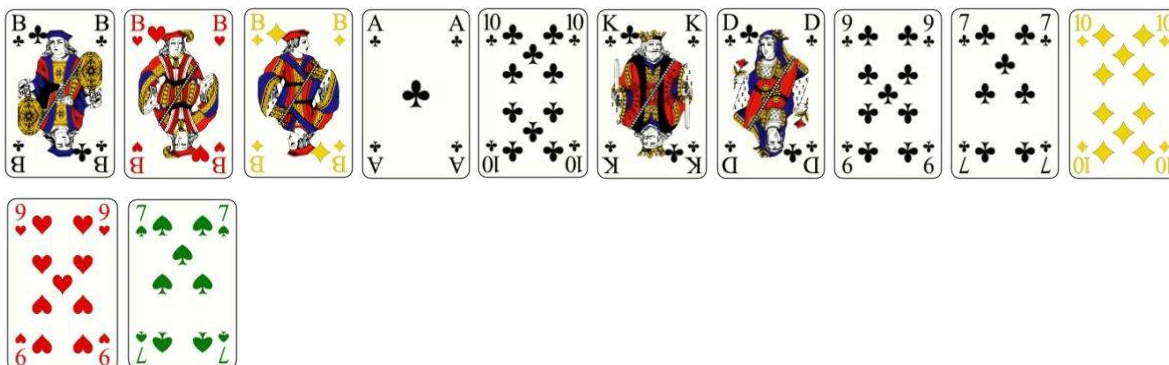
Überarbeitet aus „Skat-1x1“.

Einen hohen Stellenwert bei taktischen Überlegungen im Skat hat die **Zehn**. Ob es sinnvoller ist, sie zu drücken oder auch ohne As im Blatt zu behalten, ob ihr andererseits im Gegenspiel eine ganz bestimmte Funktion zukommt, das alles hängt jeweils von den **konkreten** Gegebenheiten ab. Beispielsweise sind dafür die Spielabsicht des Alleinspielers, der angestrebte Spielverlauf von beiden Parteien und nicht zuletzt die ins Auge gefasste Gewinnstufe von ausschlaggebender Bedeutung. Allein schon deshalb ist es grundfalsch, die Zehn sozusagen aus schlechter Gewohnheit **schematisch** herunterzuspielen. Wer so herangeht, der verkennt die Wirkung dieser Karte.

Die Zehn bringt durch ihre hohe Augenzahl in manchen Entscheidungssituationen oft den Durchbruch im Hinblick auf Spielgewinn oder -verlust. Dann ist sie stets in einer aktiven Rolle Mittel zu einem speziellen Zweck. Dabei gilt das Gelingen, die Zehn mit dem As zu fangen, seit eh und je als spielerische Feinheit in einer Konstellation, da die betreffende Partei nur so gewinnen kann. Ungeachtet der vielfältigen Möglichkeiten erfordert der Einsatz der Zehn mitunter den Mut zum Risiko, und zwar dann, wenn mit ihr die unmittelbare Spielentscheidung gesucht wird. Das zu tun beschränkt sich beileibe nicht auf die letzten Stiche. Es ist vielmehr in jeder Situation des Spielverlaufs denkbar, also auch das Anspiel einer Zehn.

Hopp oder Top

Für die Gegenspieler verbirgt sich dahinter ein nur sehr schwer zu durchschauender Bluff. In diesem Fall legt es der **Alleinspieler** darauf an, damit eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Vergewegenwärtigen wir uns nach der Skataufnahme folgenden Kartenstand: Der Alleinspieler hat bei langer Kreuzfarbe einen sicheren **Grand** und muss nur eine einzige Fehlkarte behalten. Er steht vor der Wahl, von Pik-Sieben, Herz-Neun und Karo-Zehn zwei Karten zu drücken. Was würdest Du tun? Auf alle Fälle die Zehn und dazu eine der beiden Luschen zum sicheren „schneider“? Zumindest wäre diese Variante des Drückens als Regelfall anzusehen.

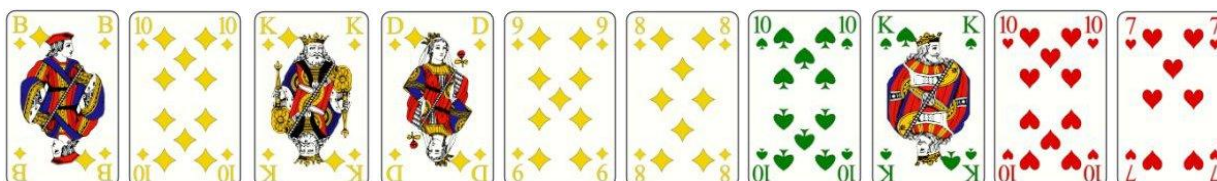


Der aber hat für den fortgeschrittenen Spieler in Vorhand keine Gültigkeit, weil er sich sagt:

Die Gegenspieler werden doch bei mir nicht die blanke Zehn vermuten, wenn sie im Spielverlauf feststellen, dass sie selbst alle übrigen Karokarten haben. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird der eine das Pik-As und der andere das Herz-As halten, sofern die Asse verteilt sind. Auszuschließen ist natürlich nie, dass einer der Gegenspieler bloß ein As und da ausgerechnet das Karo-As hat. Er wird es möglicherweise bis zum Schluss aufheben, um es seinem Partner zu schmieren. Die Folge wäre dann unweigerlich, dass die Gegenspieler aus dem „schneider“ kämen. Das hingegen ist beim üblichen drücken (Zehn, Lusche) völlig ausgeschlossen. Mit diesem Bluff geht der Alleinspieler also aufs Ganze: „schwarz“ oder nur einfacher Gewinn! Die Aussichten, dass der Bluff gelingt, stehen noch aus einem anderen Grund gut. Es ist nämlich immer stark damit zu rechnen, dass spätestens im vorletzten Stich das Karo-As gegenüber einem anderen As zum Abwerfen vorgezogen wird, weil der betreffende Gegenspieler die Zehn womöglich seinem Partner zurechnet.

Der Bluff von oben

Hier handelt es sich um das Anspiel einer Zehn vom **Alleinspieler**, der sich in einer verzweifelten Lage befindet und normalerweise nicht (mehr) gewinnen kann. Der Alleinspieler in Vorhand erhält das Spiel bei 24, findet zwei Kreuz-Luschen und drückt diese wieder.



Für ihn gilt nur noch der Wahlspruch: Alles oder nichts! Spielansage: Karo. Erstes Ausspiel: Karo-10. Hat das taktische Manöver mit der Zehn Erfolg, d. h. Mittelhand tappt in die Falle, bleibt ihm eine reelle Chance, das Spiel doch noch zu gewinnen. Der Sinn und Zweck des Bluffs von oben besteht darin, dass Mittelhand einen wertvollen Trumpf in der Annahme versticht, der Alleinspieler habe das As gedrückt. Das As sitzt aber blank beim Mitspieler in Hinterhand, dem es förmlich die Sprache verschlägt, wenn er sieht, dass sein Partner sticht. Besitzt jedoch der Gegenspieler in Mittelhand selbst das As, ist für den Alleinspieler ein Debakel kaum noch aufzuhalten. Das ist andererseits dann deswegen nicht so tragisch, weil ja der Spielverlust ohnehin gekommen wäre.

Besetzte Zehn im Mittelhand

Viele Skatspieler haben, was das Spielen der Zehn angeht, feste Gewohnheiten. Auch darauf sollte man in jeder Skatrunde von Anfang an achten. Diese Gewohnheiten rechtzeitig zu erkennen kann nur von Vorteil sein. Sie schließen eine bestimmte Spielweise ohne Zehn im Gegenspiel ein.

Wie reagierst Du denn, wenn man Dir als **Alleinspieler** in Mittelhand eine Lusche zu Deiner besetzten Zehn im Anspiel vorlegt? Klar ist, dass jede Karte, Lusche oder Zehn, für Dich die erhoffte Lösung bringen kann. Doch woher sollst Du wissen, wo das dazugehörige As sitzt? Manchmal helfen da Rückschlüsse aus dem Reizvorgang. Noch besser beraten ist man wohl aber in dieser Situation mit der Erinnerung an die Spielgewohnheit. Beispielsweise ziehen manche Skatspieler gegen den Alleinspieler in Mittelhand vorzugsweise unter dem As an. Sie verzichten auf das Anspiel der 11 Augen, weil sie meinen, Mittelkarten tun es zunächst auch. Sitzt ein dafür bekannter Spieler vor Dir, solltest Du ohne Zögern die Zehn bedienen. So sind die Aussichten am größten, deine Zehn für dich zu vereinnahmen. Umfragen unter Skatexperten haben übrigens ergeben, die meisten von ihnen geben in diesem Fall die Zehn sofort zu, weil diese nach der vorherrschenden Meinung ansonsten durch Schneiden überwiegend verlorengelht. Bleibt dazu noch festzustellen: Gewohnheitsmäßiges Anspiel unter dem As zeugt von gewohnheitsmäßiger Unüberlegtheit.

Wenn man als **Gegenspieler** in Mittelhand die Möglichkeit hat, eine vom Alleinspieler vorgelegte Mittelkarte mit der Zehn zu übernehmen, wird zumeist davon Gebrauch gemacht. Allerdings erweist sich das nicht immer als optimaler Spielzug. Guter Skat bedeutet gelegentlich, auch abwarten zu können! Und abwarten heißt in diesem Zusammenhang, den Verlockungen des Alleinspielers zu widerstehen. Eine riskante Sache, bei der im weiteren Spielverlauf der „Schuss“ mit der Zehn nach hinten losgeht? Dass auch das eintreten kann, liegt im Risiko der Kalkulation. Andererseits kann so für die Gegenspieler das ganz große „Ding“ zustande kommen. Nehmen wir an, Mittelhand hat die Zehn zweimal besetzt. Unter diesem Vorzeichen muss sie sich in erster Linie fragen:

- War die Karte blank?
- Spielte der Alleinspieler unter dem As, um mit den Restkarten nicht zu viele Augen zu verlieren?
- Sitzt das As beim Mitspieler in Hinterhand blank?

Zieht der Alleinspieler eine Mittelkarte an, so steht sie normalerweise nicht blank. Sprechen die Umstände aus dem bisherigen Spielverlauf für die zweite oder dritte Möglichkeit, wäre das Festhalten der Zehn zu bejahen. Hat der Alleinspieler andere Farben etwa schon bedient oder gestochen, käme er bei günstigem Spielverlauf für die Gegenspieler kaum noch um einen Spielverlust herum.

Demgegenüber kann unbedachtes Halten der Zehn zu einem totalen Einbruch führen. Vorausgesetzt, die Anspielkarte vom Alleinspieler war tatsächlich blank, und Mittelhand hält die Zehn, so wird der Partner in Hinterhand, sofern er in dieser Farbe nicht nur das As besitzt, regelrecht animiert, auf die beim Alleinspieler vermutete Zehn zu schneiden. Und genau das geht dann ganz gehörig daneben. Der Alleinspieler würde auf diese Weise eine blanke Karte, auf die er normalerweise 21 Augen abgibt, billig loswerden oder gar nach Hause bringen, und zwar in einem Stich, wie er ihn nie hätte erwarten dürfen. Das noch größere Übel folgt hinterher häufig als unausbleibliche Kettenreaktion. Der Alleinspieler sticht diese hohen Zählagen.

Speziell beim Grand-Spiel in fortgeschrittenem Stadium kann es nötig sein, die Zehn zu Dritt (Gegenspieler: 10-Lusche-Lusche) zu schonen (Alleinspieler: As-Bild-Lusche), um dann, nach As-Spiel des Alleinspielers, im dritten Stich die eigene 10 mit Schmierung des Mitspielers nach Hause zu bringen und so schneiderfrei zu werden. Z.B.:

7. Pik-D (AS), Pik-7, Pik-8
8. Pik-As (AS), Pik-9, Herz-7
9. Pik-K (AS), Pik-10, Herz-10

Fazit:

Der Werdegang des Spiels (Farben!), das Mitzählen und speziell das erkannte Trumpf-Farbkarten-Verhältnis beim Alleinspieler sind dem aufmerksamen bzw. versierten Gegenspieler stets die wichtigsten Anhaltspunkte dafür, im Allgemeinen die richtige Entscheidung zu treffen. Er läuft natürlich immer wieder Gefahr, einem Bluff des Alleinspielers zu unterliegen. Für den Alleinspieler ergibt sich daraus die wertvolle Erkenntnis: Kein starres Schema beim Ausspielen! Eine Lusche besagt kaum etwas, ein Bild aber macht das Spiel verrückt.

Schuss aus der Hüfte („scharfe 10“)

Darunter versteht man in Expertenkreisen (siehe auch Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)) den spielentscheidenden Einsatz einer Zehn durch einen **Gegenspieler**. Typisch ist folgende Ausgangssituation: Die Gegenspieler haben bereits 39 oder 40 Augen erreicht. Der Spielverlauf lässt erkennen, dass die fehlenden Augen zum Gewinn nur noch mit zwei Vollen in einem Stich zu holen sind. Der Gegenspieler in Vorhand geht aufs Ganze, bringt als Ausspieler die Zehn. Sitzt das As bei seinem Mitspieler, und der Alleinspieler muss bedienen, ist das Spiel für die Gegenpartei gewonnen. Die Zehn in einer solchen Situation, verlangt natürlich rigoros die Übernahme mit dem As durch den Mitspieler in Mittelhand. In Hinterhand wäre es sowieso klar.

Wenn aber der Mitspieler in Mittelhand die Absicht von Vorhand nicht erkennt, fehlerhaft reagiert, d. h. das As schont, gibt es Ärger. Zu Recht, weil sich im Regelfall die Frage aufdrängt: Wozu noch das As schonen? Wichtig ist daher das Mitzählen der vereinnahmten Augen von Anfang an. Diese Grundforderung kann man nicht oft genug betonen. Nur wenn beide Gegenspieler wissen, wie viele Augen von ihnen bereits eingebracht worden sind, können sie sich auf einen derartigen Spielzug einlassen.

Dementsprechend muss in obiger Situation bei einem As-Anspiel durch den Partner in Vorhand definitiv die 10 durch den Partner in Mittelhand gelegt werden, um das Spiel zu gewinnen. Der Alleinspieler ist in Hinterhand.

Anspiel der Zehn

Es kommen Kartenkonstellationen im **Gegenspiel** vor, die im Anspiel von einer sehr langen, womöglich sogar kompletten Farbe unbedingt die Zehn verlangen und nicht etwa das vorhandene As. Das trifft zu, wenn der Alleinspieler in Hinterhand sitzt und Grand spielt. Dabei muss Vorhand aber Grund zur Annahme haben, dass sich in Mittelhand kein Bube befindet. Diese Randbedingung ist leicht verständlich. Jeder gute Skatspieler würde bei einem Buben im Blatt die angespielte Zehn stechen, und zwar in der berechtigten Überlegung, der Alleinspieler müsse nun sein blankes As zugeben. Vorhand will damit lediglich erreichen, dass ihr Partner keine volle Karte einer anderen Farbe wimmelt. Man erlebt es eigentlich verhältnismäßig oft, wie das unüberlegte As-Anspiel Mittelhand verleitet, darauf ein weiteres As einzubinden. Diese Unachtsamkeit ist doppelt ärgerlich, wenn sich noch herausstellt, dass die Gegenspieler mit ihrem gewimmelten As möglicherweise ihr bestes Pferd im Stall, leichtfertig geopfert und eventuell sogar eine echte Gewinnchance vertan haben. Anderenfalls sind nach einem zweckerfüllten Stich die Fronten für Mittelhand übersichtlicher, und sie kann sich ein ungefähres Bild von der Verteilung der übrigen Farben machen.

Sitzt der Alleinspieler jedoch in Mittelhand, so ist bei der genannten extremen Kartenverteilung das Anspiel der Zehn nicht nur im Grand, sondern auch im Farbspiel erst recht angebracht. Es bringt hier die Gegenspieler insofern in eine selten verheißungsvolle Situation, als beim Alleinspieler der Gedanke provoziert wird, Hinterhand habe das zugehörige As. Dass er sticht, ist nahezu sicher. Und wie ihm zumute sein wird, wenn ihn Hinterhand übersticht, kannst Du höchstwahrscheinlich aus eigenem Erleben nachempfinden. Warum, so muss man sich immer wieder fragen, stechen viele Skater als Alleinspieler, obwohl noch einen Gegenspieler im Nacken, mit hohen Trumpfaugen (As, Zehn)? Etwa, weil der erwartete Traumstich einen zusätzlichen Erlebniseffekt schaffen soll? Eine Unvorsichtigkeit, die fatale Folgen haben kann. Das Anspiel der langen Zehn steht dafür beileibe nicht als einziger Ausgangspunkt.

Blankes Anspiel der Zehn

Gemeint ist das Ausspiel einer blanken Zehn als **Gegenspieler** in der Anfangsphase eines Spieles. „Blank spielen oder nicht?“ ist eine Gretchenfrage des Skatspiels (siehe das Thema „Blank spielen“ auf [Seite 76](#)).

In der „old school“ ist die Blank-Eröffnung nach wie vor der Lieblingszug der meisten Spieler, die das Skatspiel eher als nette Freizeitgestaltung denn als hochkomplexen Denksport ansehen. Sie haben schon öfter erlebt, welche verheerende Auswirkungen eine solche Spieleröffnung auf das Alleinspiel haben kann.

Blank-Ausspiel zum Alleinspieler ist oft wirkungsvoll.

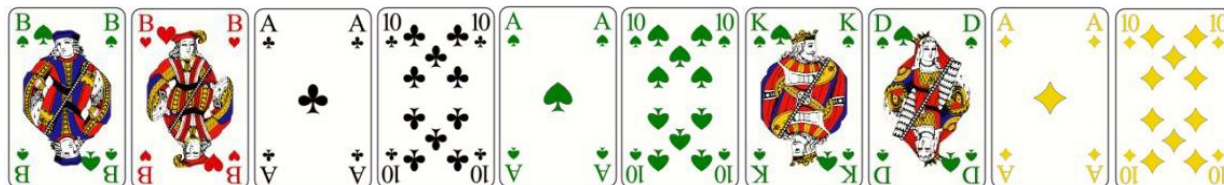
Im „new style“ ist das Blankspielen eine recht gute Option, aber eben nur in ausgewählten Situationen. Es hat es sich immer mehr eingebürgert, blanke Karten besonders schnell auszuspielen. Diese erlaubte Annonce lässt beim Live-Skat selbst unbedarfte Spieler die Blankeröffnung erkennen, wenn sie wenigstens auf die Art des Ausspiels achten. **Eine blanke Karte zu einem späteren Zeitpunkt ist dagegen viel unverdächtiger.**

Pikant wird das Ausspiel einer blanken 10 für den **Alleinspieler** in Mittelhand dann, wenn er z.B. König, Dame und eine Lusche derselben Farbe führt. Legt er nur die Lusche, dann wird Hinterhand verleitet, auf die blanke Zehn des Mitspielers zu schneiden. In diesem Fall sollte der Alleinspieler nicht zögern, den König beizugeben, damit das As von Hinterhand sicher dazu gelegt wird. Die Farbe bleibt dann zumeist aus dem Spiel und der Alleinspieler muss sich nicht mit As und Schmierung auseinandersetzen.

Spektakuläres Opfer

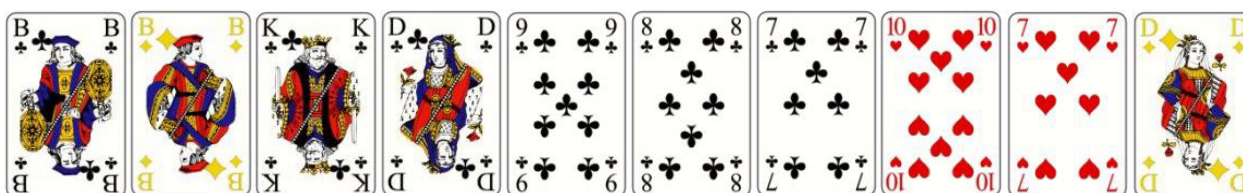
Folgendes Beispiel zeigt einen spektakulären Verlust eines sogenannten todsicheren Spieles, nach dem der Leidtragende die Skatwelt nicht mehr versteht:

Der Alleinspieler wähnt sich von Anfang an hundertprozentig auf der Siegerstraße. Bis der Hammer kam, der ihn aus allen Träumen riss! Und der kam durch einen geradezu tollen Einfall vom Gegenspieler in Hinterhand. Mittelhand fand nach dem Aufnehmen der Karten folgendes Blatt vor:



Ans Spiel gekommen, sagte sie ohne Zögern Grand-Hand an. Drei starke Farben, dazu die beiden mittleren Buben! Hättest Du einen solchen Grand, egal, in welcher Spielposition, nicht auch gespielt? Als dann Vorhand mit Herz-As begann, das vom Alleinspieler sofort gestochen wurde, und Hinterhand unerwartet noch die Zehn bediente, schien tatsächlich alles gelaufen. Was sollte jetzt noch schiefgehen?

In Hinterhand saß aber ein alter Skatfuchs mit folgenden Karten:



Normalerweise hätte er im ersten Stich die Herz-Sieben zugeben müssen. Die Karte also, die sicher auch von Dir gespielt worden wäre. Oder etwa nicht?

Dass er die Zehn bediente, löste jedenfalls bei allen stillen Beobachtern Kopfschütteln aus. Ein Versehen möglicherweise? Ganz und gar nicht! Hinterhand sagte sich nämlich: Wenn Mittelhand schon Grand-Hand spielt, muss sie eine starke volle Beikarte haben, wahrscheinlich die restlichen drei Asse, dabei Pik sicher lang, da ich diese Farbe überhaupt nicht besitze. Hingegen wird mein Partner bestimmt die restlichen Herzkarten vorweisen können. Der Stich mit dem Buben vom Alleinspieler gibt mir aber doch Gelegenheit, ein Volles von ihm zu stechen, um danach den bei ihm vermuteten Buben abzuholen. Doch was dann? Bis dahin wird es für uns nicht reichen. Viel günstiger würde das Spiel weiterlaufen, wenn mein Partner in Vorhand mit seiner langen Herzflöte ans Spiel käme. Denn in diesem Fall müsste der Alleinspieler sehr bald hohe Zählaugen auf die Herzkarten von Vorhand zugeben. Diese Rechnung geht allerdings nur auf, wenn ich Herz-Sieben als Rückspielkarte behalte und dafür die Zehn opfere. Also:

1. Herz-As, Herz-B (AS), Herz-10(!) (Skat + 23)
2. Pik-As (AS), Karo-B, Pik-9 (-13)
3. Kreuz-B (GS1), Karo-K, Pik-B (AS) (-21)
4. Herz-7 (GS1), Herz-K, Pik-D (AS) (-28)
5. Herz-D (GS2), Pik-K (AS), Kreuz-K (-39)
6. Herz-9 (GS2), Pik-10 (AS), Kreuz-D (-52)
7. Herz-8 (GS2), Karo-10 (AS), Karo-D (-65) und Spielverlust

Zugegeben, dieses Husarenstück einer taktischen Meisterleistung im Gegenspiel hat Seltenheitswert. Doch darin liegt nicht einmal die Faszination. Sie lebt vielmehr durch die feinsinnige Logik in der Gedankenführung von Hinterhand. Einfach unübertrefflich! Auch wenn sie nicht ganz aufgegangen wäre, so gibt es an ihrer Berechtigung keinen Zweifel. Etwas Glück, um ein sicher scheinendes Spiel des Alleinspielers herumzureißen, gehört allemal dazu.

4 Null-Spiele

Null-Spiele sind eher seltene Spiele, von manchen geliebt (Überraschung!), von manchen gehasst (eigenes Spiel wurde möglicherweise überboten). Null-Spiele sind für die Gegenspieler manchmal nur schwierig oder „über 2 Ecken“ zu gewinnen. Es zeigen sich Unterschiede in der Spielstärke der Gegenspieler.

Null-Spiele (auch Null Hand) werden auf höherer (Liga-)Spielebene im Vergleich zu Farb- oder Grand-Spielen eher selten explizit gereizt. Null Ouvert-Spiele aber schon.

Sehr ausführlich beschrieben und statistisch unterlegt sind die Null-Spiele im „Skatfuchs“ von Dr. Rainer Gößl.

4.1 Alleinspieler

Der Alleinspieler hat bei Null-Spielen nur geringe Steuerungsmöglichkeiten. Es gilt das Prinzip Hoffnung. Seine aktiven Steuerungsmöglichkeiten beschränken sich weitgehend auf

- das optimale Drücken,
- das Ausspiel in Vorhand,
- die Zugabe oder Abwurf einer Karte im Spielverlauf, die seine Schwachstelle **nicht** offenbart.
(Z.B. würde der Abwurf der As bei 7-8-K-As sofort die Schwachstelle aufzeigen. Man ist ohnehin auf 2-2-Stand angewiesen (42% Wahrscheinlichkeit), bei 3-1 (50%) oder 4-0 (8%) droht Spielverlust.)
(Z.B. würde der Abwurf der Dame bei 8-9-D sofort die Schwachstelle aufzeigen! Lieber eine sichere Farbe abwerfen und auf Anspiel durch die Gegenspieler warten)

Motivation (Grund für das Null-Spiel): **der Spieler kann sein Spiel nicht wie geplant durchführen!**

- Schlechter Skat (Luschen, 4. Farbe): das Farbspiel ist (fast) nicht mehr gewinnbar.
- Bube im Skat (überreizt): zu hohe Reizung bei Karo/Herz/Pik-Spiel
- Angereizter Null Ouvert, der durch den Skat nicht unverlierbar ist
- Null Hand: Verdeckt hat das Null-Spiel eine größere Gewinnchance als bei Null Ouvert

Allgemeine Anmerkungen

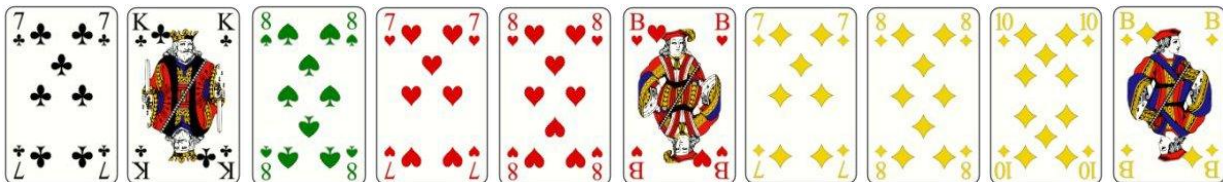
- Beim Null hat eine Farbe **8 Karten!** 7-8-König-As hat nur bei 2:2-Verteilung eine Chance (42%).
- Die 10 ist eingeordnet, also 7-8-9-**10**-Bube ...

Reizen beim Null Ouvert (eine Karte zu drücken)

Zählen, wie viele Karten das Drücken der Schwachstelle ermöglichen würden. Evtl. auch solche Karten berücksichtigen, die nach dem Drücken nur eine „fast sichere“ Schwachstelle hinterlassen würden. Siehe auch Thema: „Skat und Wahrscheinlichkeiten“ auf [Seite 159](#).

Werden auf diese Weise **7** Karten identifiziert, so liegt die rein **theoretische** Wahrscheinlichkeit, eine davon zu finden, bereits über 54%. Bei **11** solchen Karten sind es über 76% (das kann man gut riskieren). Aber: Die Wahrscheinlichkeit, 2 passende Karten zu finden, ist gering. Sie liegt erst bei 16 Karten, die helfen können, über 50%.

Beispiel



Es passen Kreuz 8+9, Pik 7, Herz 10+9, 4 Karos (9); mit kleinem Risiko auch Kreuz 10, Pik 9 (11 Karten!)
(Kombination Herz 8-Bild, Kombination Kreuz 8/9-kleines Bild bleiben ohne Betrachtung)

Taktik des Alleinspielers

- Eigene **Position** beachten (Vorhand?, Mittelhand?, Hinterhand?).
Beispiel: mit einer Schwachstelle der Stufe 1 kann man in Vorhand Null Ouvert spielen; in Mittel- oder Hinterhand ist ein Null erfolgversprechender.

- **Schwachstellen** drücken. Die Schwachstellen beim Null (Skala von „fast sicher“ bis „unsicher“):

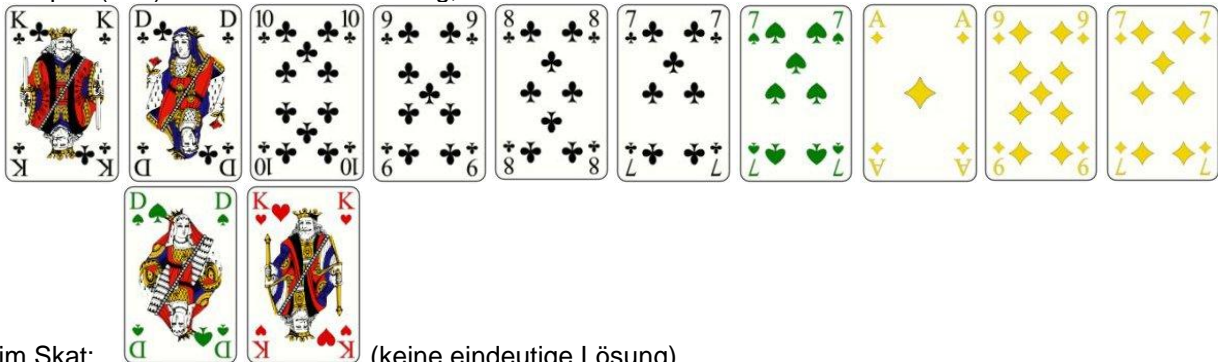
- Stufe 1: Blanke 8; und „sicheres“ As zu viert (z.B. As-9-8-7);
Gewinn-Wahrscheinlichkeit: 98% (Null, Null Hand); über 94% (Null Ouvert, Null Ouvert Hand)
- Stufe 2: Kombination 7, 8 oder 9, Dame
Gewinn-Wahrscheinlichkeit: 93% (Null, Null Hand); 77-82% (Null Ouvert, Null Ouvert Hand)
- Stufe 3: Kombination 7-10;
Gewinn-Wahrscheinlichkeit: über 93% (Null, Null Hand); 70-79% (Null Ouvert, Null Ouvert Hand)
- Stufe 4: Kombination 8-9; Kombination 8-10;
Gewinn-Wahrscheinlichkeit: 85/83% (Null, Null Hand); 58-65/53-61% (Null Ouvert (Hand))
- Stufe 5: Blanke 9; Kombination 7, 8 oder 9, König, „unsicheres“ As zu viert (z.B. As-D-8-7);
unsicher Gewinn-Wahrscheinlichkeit: 76-85% (Null, Null Hand); 45-55% (Null Ouvert, Null Ouvert Hand)

Die Gewinnwahrscheinlichkeit sinkt noch etwas, je höher gereizt wurde (konzentrierte Kartenstände). Auch die eigene Skatlegung kann die Gewinnwahrscheinlichkeit senken (siehe Thema „Null-Spiele (blanke 8)“ auf [Seite 124](#)). Insgesamt liegt die Gewinnwahrscheinlichkeit der Stufen 1 bis 4 über der Erwartung bei Farbspielen nach Kinback.

Anmerkung: Die Skala der Schwachstellen wurde von Lasker („Das verständige Kartenspiel“, 1929) eingeführt und im „Skatfuchs“ teilweise statistisch widerlegt. Hier ist die Skala des „Skatfuchs“ dargestellt.

- **Reizung** beachten (Reizfarbe drücken oder halten?)

Beispiel (Null): deutliche 20er Reizung; Drücken nach Skataufnahme?



- Beim Drücken und im Spielverlauf: **bluffen**, wo möglich.
Keine Informationen über die eigene Schwächen preisgeben.
Beispiel: Drücken bei Null Ouvert: 7-10-Bube-Dame.
Beispiel (Null): Anspiel der Gegenspieler: Vorhand: As, Mittelhand: Dame, eigenes Blatt: 7-8-9; Zugabe: 7.
Beispiel (Null): 7-hohe Karte; Auspiel 7!
- Sich nicht selber **tot spielen!**
Beispiel: Anspiel der Gegenspieler: 9, Mittelhand und eigenes Blatt: 7-10.

Erstes Auspiel durch den Alleinspieler

- **Prio 1:** Blanke Farbe, um sich eine **Freifarbe** zu verschaffen
Beispiel: Blanke 7 oder 8.
Siehe aber Gegenbeispiel 1 in den Beispielen: Vorhand: Kreuz 7-8-9-König; Pik 7-9-As; Herz 8; Karo 7-9.
Gegenspieler: beliebig; Frage: Spiel als Alleinspieler gewinnbar? Anspiel?
(gleiche Frage bei Beispiel 2 in den Beispielen: Vorhand: Pik-8, -9, -10, -K; Frage: Anspiel?)
- **Prio 2:** kurze, sichere Farbe
Beispiel: 7 bei 7, 8 oder auch 9 bei 7, 9 (wenn kein sicheres Auspiel verfügbar ist).
(Beispiel: Vorhand: 2-mal 7-9-Bube-König-As. Auspiel? Risiko (Stand 2-1 oder 3-0)? Null Ouvert?)

Risiko beim Auspiel durch den Alleinspieler (Null Ouvert)

Das Risiko, einen Null (Ouvert) in Vorhand zu verlieren, beträgt **theoretisch** („Skatspiel im Lichte der Wahrscheinlichkeitsrechnung“), sofern die betreffende schwache Farbe sofort ausgespielt wird:

0,8% bei blanker 8; 44,2% bei blanker 9;

16,8% bei 7-9, wenn die 7 ausgespielt wird; 2,1% bei 7-9, wenn die 9 ausgespielt wird.

4.2 Blanke 8 oder 4er-Zug

Null-Spiele mit einer oder zwei Schwachstellen der „fast sicheren“ Stufe 1 gehen nur mit einer Wahrscheinlichkeit von 2% (blanke 8) bzw. 6% (As dreifach „sicher“ besetzt) verloren. Trotzdem stellt sich bei einem Reizwert von 23 oder weniger in der Spielauswahl oft die Frage „Null“ oder „Null Ouvert“?
Taktische Überlegungen (kurzes Turnier, Offensivspieler) mal außen vor gelassen.

Gründe für „Null“ sind bei der „sicher“ besetzten As:

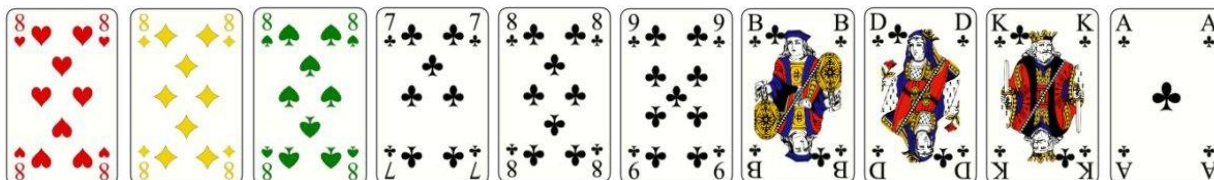
- Die **Gegenreizung**, wenn sie in der Farbe der Schwachstelle abgegeben wurde

Leider hat der Alleinspieler auch bei der Spielauswahl „Null“ kaum eine Einflussmöglichkeit auf den Spielverlauf. Kommt der 4-er-Zug der Gegenspieler auf den Tisch, dann hat er verloren. Kann er das As entsorgen, bevor der 4-er-Zug der Gegenspieler kommt, dann hat er gewonnen. Deshalb auch die **Empfehlung an die Gegenspieler** (Prio 2 nach blank), einen **4-er-Zug ohne eigenes As** zu versuchen. Im Folgenden konzentrieren wir uns auf die blanke 8.

Gründe für „Null“ sind bei der blanken 8:

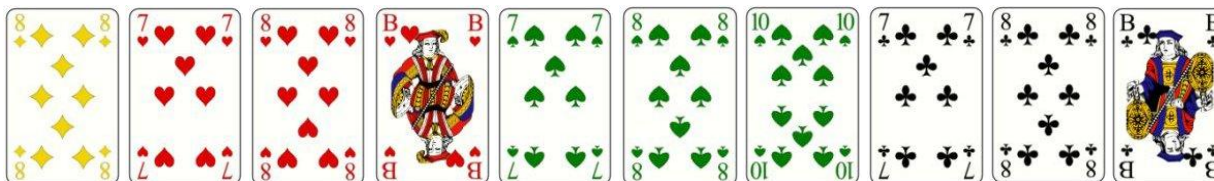
- Die **Gegenreizung**, wenn sie in der Farbe der Schwachstelle abgegeben wurde
- Die Struktur des Beiblattes, die mehr oder weniger **Abwürfe der Gegenspieler** gestattet.
- Die Anzahl der **in den Skat gelegten Karten** in der Farbe der blanken 8

Beispiel:



Dieses Blatt kann in jeder Spielposition bedenkenlos als „Null Ouvert“ gespielt werden. Abwürfe (einmal in Kreuz) sind praktisch wirkungslos, sofern die Reizfarbe beachtet wurde und nicht 2 Karten einer Farbe gedrückt wurden. Nimmt man ein Kreuz weg, so sind bereits 2 Abwürfe möglich und gefährden den „Null Ouvert“, selbst wenn dafür eine rote 7 hinzukäme. Dann doch besser „Null“.

Kritisch wird folgendes Blatt bei gedrückter Karo-D und Karo-K:



Damit können schon 4 Abwürfe der Gegenspieler möglich sein, die den „Null Ouvert“ ins Wanken bringen.

Statistische Untersuchungen

Der „Skatfuchs“ untersuchte 731.000 Null-Spiele mit blanker 8. Es entstand eine **Gewinn-Statistik** in Abhängigkeit von der Anzahl der **in den Skat gelegten Karten** in der Farbe der blanken 8:

| | „Null“ | „Null Ouvert“ |
|-------------|--------|---------------|
| Keine Karte | 99,0 % | 97,0 % |
| Eine Karte | 98,0 % | 93,5 % |
| Zwei Karten | 96,5 % | 88,0% |

Der „Skatfuchs“ stellte auch fest, dass die Gewinn-Statistik der Null-Spiele kaum von der **Gegenreizung** abhängig ist (nicht verwunderlich bei max. Reizwert 23).

Bei „Null Ouvert“ mit einer blanken 8 beeinflusst die Gegenreizung das Spiel jedoch nicht unerheblich:

| | „Null Ouvert“ |
|-----------------------------------|---------------|
| Ohne Gegenreizung | 97,0 % |
| Eine Gegenreizung | 94,5 % |
| Zwei Gegenreizungen, eine max. 23 | 90,5 % |
| Zwei Gegenreizungen über 23 | 84,5 % |

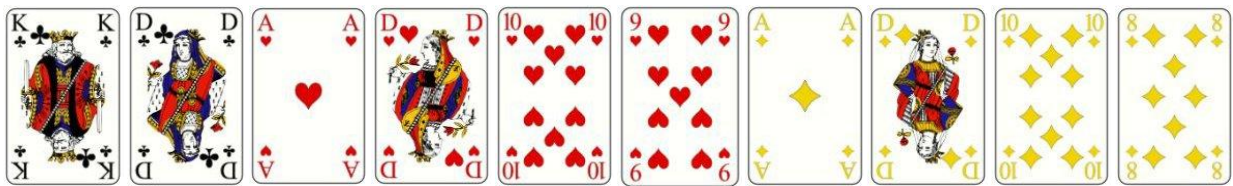
Der „Skatfuchs“ zieht insgesamt folgendes Fazit:

- **Ohne** gedrückte Karten der Schwachstelle kann man auch in Mittelhand/Hinterhand einen „Null Ouvert“ mit einer blanken 8 spielen (Reizfarbe beachten).
Mehrere blanke 8en sind ebenfalls unschädlich, wenn kaum schädliche Abwürfe zu erwarten sind (z.B. bei 1-1-8-0 oder 1-1-1-7) und ohne Gegenreizung.
- Mit **einer** gedrückten Karte der Schwachstelle sollte man in Mittelhand/Hinterhand einen „Null Ouvert“ mit einer blanken 8 **nur** spielen, wenn keine schädliche Kartenstruktur (z.B. 1-3-3-3) mit Abwurfmöglichkeit im Beiblatt ist. Vorsicht auch bei zwei Gegenreizungen.
- Mit **zwei** gedrückten Karte der Schwachstelle sollte man in Mittelhand/Hinterhand einen „Null Ouvert“ mit einer blanken 8 **nur** spielen, wenn kaum schädliche Abwürfe zu erwarten sind (z.B. bei 1-1-8-0 oder 1-1-1-7) und ohne Gegenreizung.

4.3 Gegenspieler

Taktik der Gegenspieler

- Eigene Karten prüfen: Blank?, 4-er Länge? Anzahl 7er?
- Vor Anspiel **Gewinnmöglichkeiten** (= Schwäche des Gegenspielers) **prüfen**,
Beispiel 3: Kreuz 9-Bube-König; Pik 10; Herz 10-Bube-Dame-König; Karo Bube-As
evtl: Kreuz 7-10, Pik 8-9 oder Herz 7-8-9-As oder ... Ausspiel?
auf Reaktion des Mitspieler achten; aber auch den Mitspieler nicht überfordern.
- Reizung beachten (Reizfarbe spielen oder nicht spielen?); Spielplan aufstellen
- Eigene Position beachten (Vorhand?, Mittelhand?, Hinterhand?).
- Sich so früh wie möglich eine Freifarbe verschaffen (Abwurf im weiteren Verlauf)
- Nicht auf den Bluff des Alleinspielers hereinfallen (Ausspiel Alleinspieler: 9)
- Gute Frage – keine Lösung: Wie signalisiert man beim Null, z.B. in Vorhand, eine Farbe, die man frei ist?
Problem-Beispiel als Gegenspieler: Anspiel(e)?



Erstes Ausspiel durch den Gegenspieler

- Mit der größten Gewinnchance beginnen
- Prio 1: Blanke Farbe sofort und **zügig** ausspielen, auch die blanke 7 (nicht blank: Zeit lassen).
- Prio 2a: die **kleinste** Karte der **kürzesten** Farbe, von der man nicht die 7 führt!
Beispiel: **8-Dame** oder **9-10-König**. (Partner: **nicht** sklavisch zurückspielen, evtl. will der Ausspieler die „zweite“ Karte entsorgen! Ohne Gewinnplan evtl. beim Rückspiel die gleiche Taktik wählen)
- Prio 2b: einen **4-er-Zug ohne eigenes As** versuchen (As-x-x-x beim Alleinspieler?)
- Wenn man mehr als eine 7 im Blatt hat, dann macht es keinen Sinn, den Mitspieler anzuspielen. Die (beiden) anderen 7 stehen wahrscheinlich beim Alleinspieler. In diesem Fall die längste Farbe von oben spielen, von der man **nicht** die 7 hat (solange der Alleinspieler bedienen muss). Hoffnung, dass der Mitspieler einen Abwurf als Anzeige machen kann.
Beispiel 4: Kreuz 7-10; Pik 7-9-Bube-König; Herz 10-Bube-König-As.

Weitere Ausspiele durch den Gegenspieler

- „Stillen Dialog“ mit dem Mitspieler führen; auf den Gewinnplan des Mitspielers eingehen.
- Ggf. Farbwechsel auf die eigene blanke Karte oder kurze Farbe.

Abwurf durch den Gegenspieler

- **Höchste** Karte der **kürzesten** Farbe abwerfen, von der man keine 7 oder eine einmal besetzte 8 (z.B. 8-K) hat.
- Abwerfen immer von oben nach unten. Wirft z.B. ein Gegenspieler sofort den König ab, so ist das As wohl im Skat.
- Sonderfall: bei langer Farbe: **7 abwerfen** als Signal an den Mitspieler, diese Farbe nicht zu spielen.
Beispiel: Abwurf möglich bei Partner-Anspiel Pik und eigenes Blatt: Herz-7, 8, 9, Bube, As.
Aber Vorsicht: bei Partner-Anspiel Herz-10, Alleinspieler: Herz-8 und eigenes Blatt: Herz-7, Bube, Dame, König, As kann die Herz-9 noch beim Alleinspieler sitzen (Bluff des Alleinspielers). Also Herz-7 nachspielen.

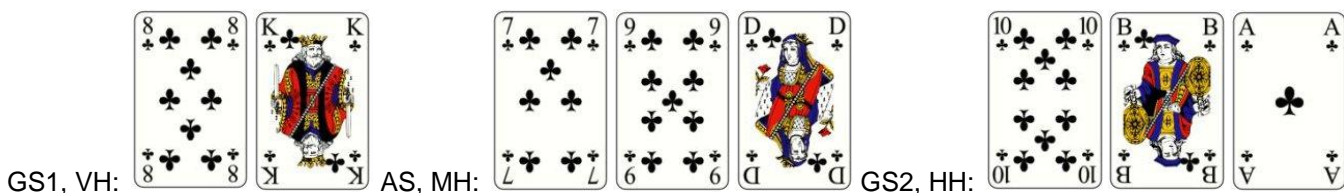
Komplexere Beispiele zum Null

Manchmal ist es nötig, „um zwei Ecken herum“ zu denken, die Lösungssequenz auch über zwei Farben aufzubauen. Regeln gibt es dafür keine, aber viele gute Beispiele, z.B. Beispiele 6 bis 10 im Abschnitt „Beispiele“ beginnend auf [Seite 131](#).

Farbübergabe

Farbübergaben dienen dazu, den anderen Gegenspieler an das Spiel zu bringen; entweder um den Alleinspieler in die ungünstige Mittelhand-Position zu bringen oder um den Abwurf störender Karten zu ermöglichen.

Beispiel:



Beim Null Ouvert ist die Sachlage einfach zu erkennen: 1. Kreuz-8, Kreuz-7 (AS), Kreuz-As. Danach muss über eine andere Farbe ein Weg gefunden werden, so dass GS1 den Kreuz-K entsorgen kann. Dann verliert der Alleinspieler über Kreuz-10 und Kreuz-B. Deutlich schwieriger ist es, den Weg beim verdeckten Null(-Hand) zu erkennen. Mit dem sklavischen Rückspiel von Kreuz gewinnt der Alleinspieler. Situation einprägen und im Spiel Nachdenken!

Siehe das ausführliche Beispiel 5 in den „Beispielen“ auf [Seite 130](#).

Musterspiel aus dem „Skatfuchs“, Vergleich zweier Wege zum Sieg

Mittelhand spielt nach gereizten 24 „Null Ouvert“.



Vorhand sieht, dass der Alleinspieler in Karo zu fangen ist. Dazu muss Hinterhand aber zweimal groß Karo abwerfen, sofern nicht gedrückt. Kreuz ist keine Schwachstelle, da Vorhand keine Abwurfmöglichkeit erkennt. Ein Drücken von Herz-As und/oder Pik-As ist unwahrscheinlich da die Karo-D die größere Schwachstelle ist als das „sichere“ As. Es gibt zwei Gewinn-Wege:

1. Anspiel von klein Karo. Hinterhand übernimmt mit Karo-As, spielt Herz-As, -K sowie Pik-As, -K und spielt Vorhand auf Kreuz ein. Hinterhand wirft auf das dritte Herz oder Pik den Karo-K ab. Dann Karo-B und -10 mit Spielgewinn in 7 Zügen. Übernimmt MH aber den Karo-B mit der Dame, dann wars das für die Gegenspieler.
2. Der sichere Weg in 10 Zügen:
 - Herz-10, Herz-9 (AS), Herz-As
 - Herz-K, Herz-D, Herz-8 (AS)
 - Pik-As, Pik-D, Pik-9 (AS)
 - Pik-K, Pik-B, Pik-8 (AS)
 - Kreuz-7, Kreuz-As, Kreuz-8 (AS)
 - 6. Herz-B, Herz-7 (AS), Karo-As
 - 7. Pik-10, Pik-7 (AS), Karo-K
 - 8. Karo-8, Karo-7 (AS), xxx
 - 9. Karo-10, Karo-9 (AS), xxx
 - 10. Karo-B, Karo-D (AS), xxx

4.4 Beispiele und Übungen

Viele der folgenden Beispiele sind Diskussionen. Manchmal gibt es mehrere Wege. Alleinspieler grün hinterlegt.
Um die Beispiele als Übung durchführen zu können, sind die Diskussionspunkte am im nächsten Abschnitt zusammengefasst.

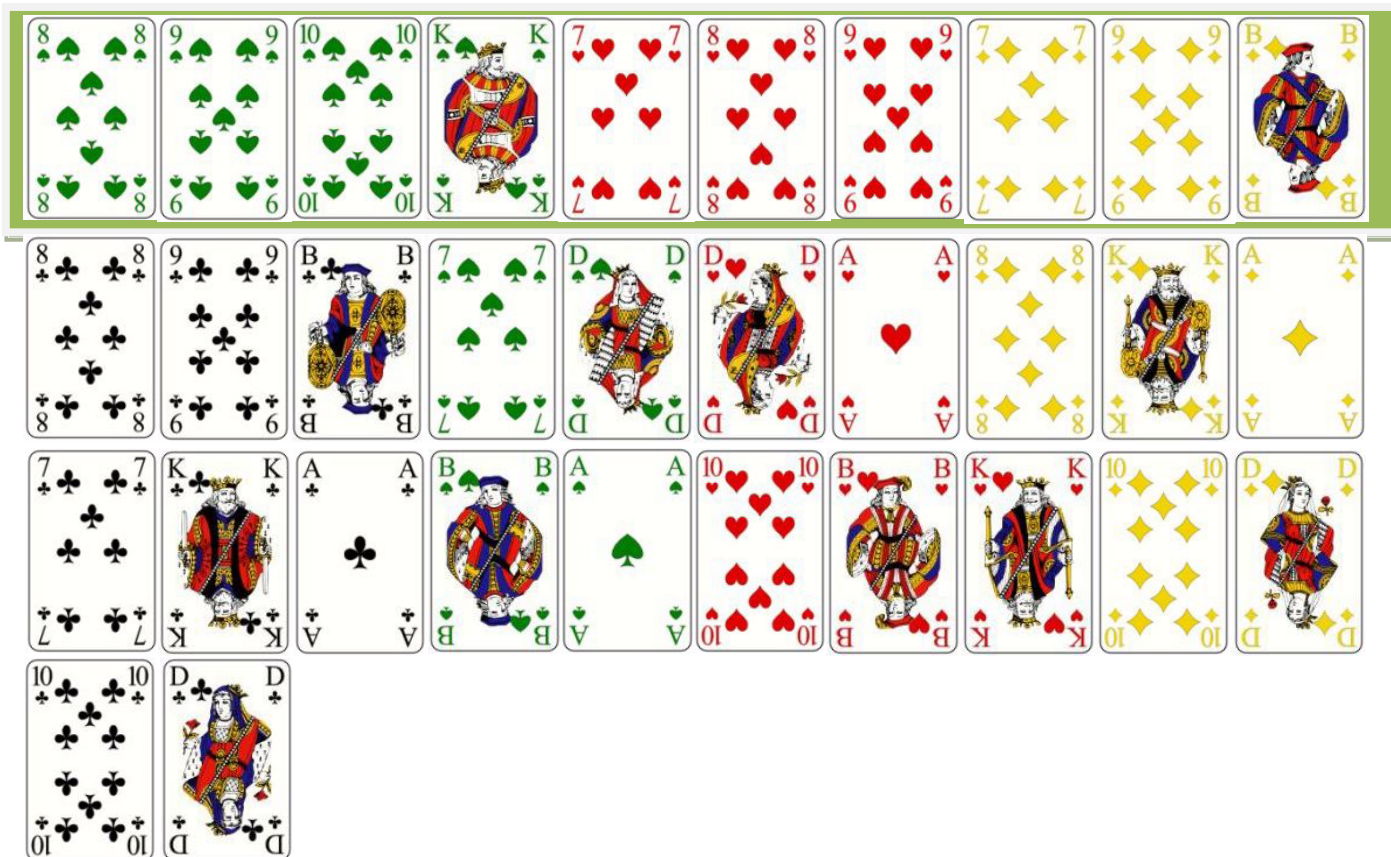
Beispiel 1 (Anspiel Alleinspieler bei schwachem Null, Alleinspieler in Vorhand)

Fragen: Wie stehen die Chancen des Alleinspielers? Was sollte er als erste Karte ausspielen?



Beispiel 2 (lange Farbe ohne 7, Alleinspieler in Vorhand)

Problem: Lange Farbe ohne 7. Was ist das beste Anspiel?



Beispiel 3 (Gewinnmöglichkeiten?, Anspiel Gegenspieler, Alleinspieler in Mittelhand)

Wie stehen die Gewinnmöglichkeiten der Gegenspieler? Was ist das beste Anspiel?



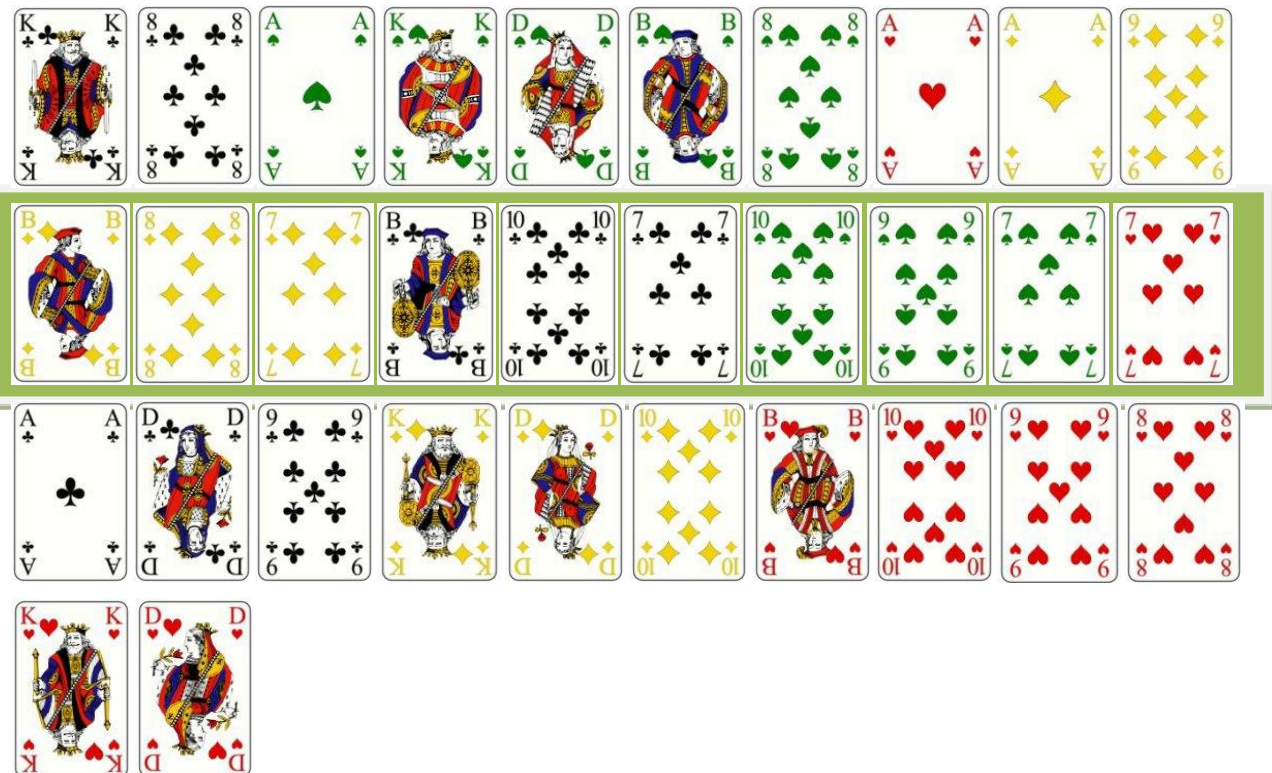
Beispiel 4 (mehr als eine 7 bei Ausspiel, Anspiel Gegenspieler, Alleinspieler in Mittelhand)

Was ist das beste Anspiel als Gegenspieler bei zwei 7-ern im Blatt?



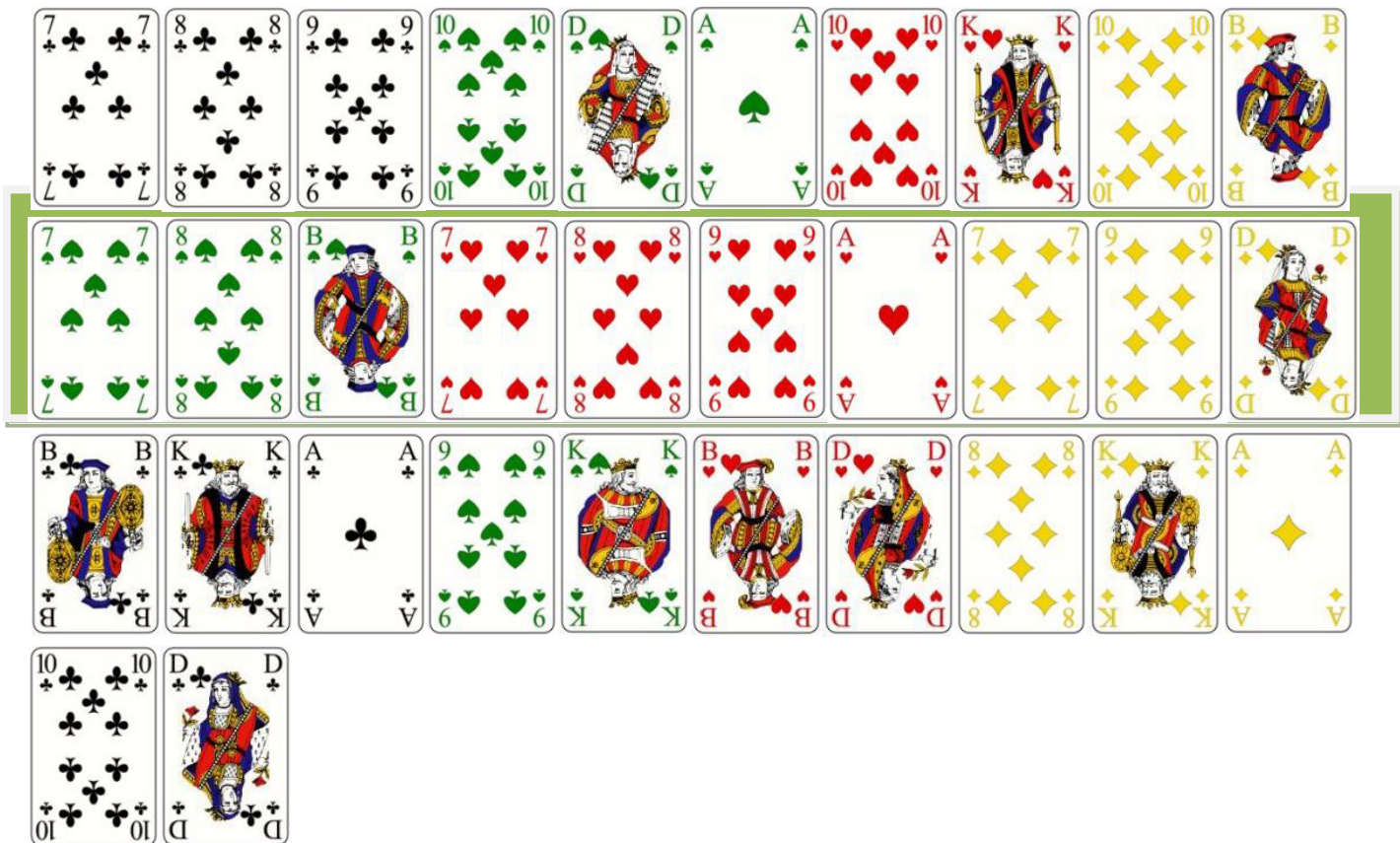
Beispiel 5 (gegen 7-10, Anspiel Gegenspieler, Alleinspieler Mittelhand): Farbübergabe

Was ist das beste Anspiel des Gegenspielers?



**Beispiel 6 (komplex, gegen 7-9-Dame, Anspiel Gegenspieler, Alleinspieler Mittelhand):
Zweimal Farbübergabe**

Was ist das beste Anspiel des Gegenspielers?



Beispiel 7 (zwei blanke Karten bei den Gegenspielern, Ausspiel Gegenspieler, Alleinspieler Hinterhand)

Was ist das beste Anspiel des Gegenspielers? Was ist die beste Spielfortsetzung in Mittelhand?



Beispiel 8

(Null Ouvert mit verzögerter Übergabe, „Rui“ S.94, Anspiel Gegenspieler, AS in HH)

Hinterhand bekommt das Spiel bei 40 und spielt Null Ouvert. Ein Null(-Hand)-Spiel wäre fast unverlierbar. Wie kann der Gegenspieler in Vorhand seine drei Kreuz-Karten entsorgen?



Beispiel 9 (Null Ouvert Hand mit Umleitung, „Rui“ S.96, Anspiel Gegenspieler, Alleinspieler Mittelhand)

Mittelhand erhält das Spiel nachdem Hinterhand bis 48 gereizt hat und spielt Null Ouvert Hand. Wie kann das Spiel aus Sicht von Vorhand gewonnen werden?

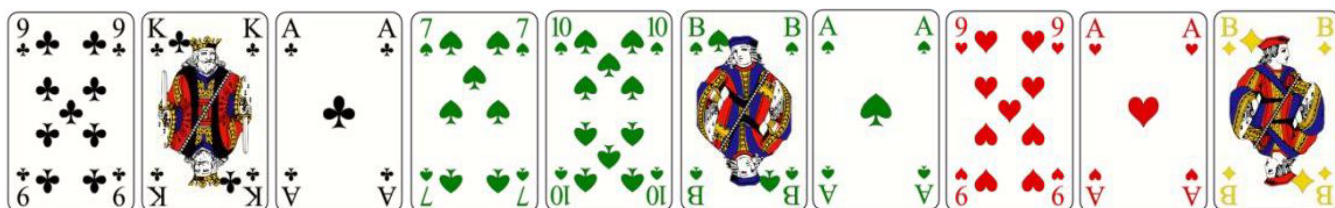


Beispiel 10 (überraschender Null Ouvert, „Das große Skatvergnügen“) – Diskussion

Eine einfache Sache? Denkt mal darüber nach!



Vorhand sagt Null ouvert an und spielt Herz-Dame aus.



Hinterhand führt obige Karten.

Beispiel 11 (Null Ouvert, Übung)

Die aktuelle Skataufgabe

Skataufgabe Nr. 19



Vorhand 4



Vorteil Vorhand? Vier Ouvertüren!

Letztes Spiel des Mannschaftsligakampfes. Wir (Team A) sitzen in Vorhand mit bisher 3600 Punkten und benötigen mindestens einen gewonnenen Null Ouvert, um Team D (in Spiel 48 Kartengeber) noch zu überholen, die bei 3695 Punkten stehen. Team B in Mittelhand mit 3810 Punkten kann sich kein verlorenes Spiel erlauben, um nicht hinter Team D abzurutschen, und Team C in Hinterhand mit bisher 3931 Punkten freut sich über den Reizverzicht von Mittelhand und hält den Sieg fest. Diese Details sollen erklären, dass wir also aus dem uns gebotenen „weg-weg“ keinerlei Rückschlüsse auf irgendwelche Kartenstände ziehen können.

Folgende Fragen sind zu jedem der vier präsentierten Vorhandblätter zu beantworten, wobei auch mal unterschiedliche Karten als gleichwertig betrachtet werden können:

- Welche zwei Karten sollten gedrückt werden?
- Mit welcher Karte eröffnen Sie als Alleinspieler den Null Ouvert?

Gut kalkulierte Entscheidungen und stets günstige Verteilungen in solchen Finalsituationen

wünscht Euer Skat- und Rätsel-HaSe

Vorhand 1



Vorhand 2



Vorhand 3



4.5 Lösungen zu den Null-Beispielen

Beispiel 1

Dies ist ein Gegenbeispiel zum üblichen „blanken Ausspiel“.

Chancen des Alleinspielers?

Eigentlich mit Pik-As oder Karo-As nicht gewinnbar, da beste Kartenverteilung 3-2.
Hoffnung, dass ein Abwurf über Herz oder Karo möglich wird.

Anspiel?

Herz wird wahrscheinlich nicht zurückgespielt.

Kreuz lang könnte auf eine 3-1 Kartenverteilung treffen, Abwurf Gegenspieler.

Vorschlag:

Karo 9, Hoffnung, dass Herz im Spielverlauf 2-mal gespielt wird oder die As in Karo vermutet wird.

Beispiel 2

Was ist das beste Anspiel?

Vorschlag:

Evtl. Anspiel der Pik 9 oder gar Pik-10.

Wenn Pik 7 in Mittelhand steht, dann hat Mittelhand ein Problem (wird die 9 oder 10 blank ausgespielt?).

Wenn nicht, dann noch Hoffnung, dass die Farbe 2-2 steht und die 7 nachgespielt wird.

Beispiel 3

Wie stehen die Gewinnmöglichkeiten der Gegenspieler?

Vor Anspiel **Gewinnmöglichkeiten** (= Schwächen des Alleinspielers) **prüfen**.

Mögliche Schwachstellen aus Sicht des ausspielenden Gegenspielers:

Kreuz 7-10, Pik 8-9, Pik 7-8-Dame oder Herz 7-8-9-As oder ...

Was ist das beste Anspiel?

Nach der Regel: Prio 1: Pik 10,

aber auf Reaktion des Mitspielers achten (übernimmt er?) wenn nicht, nächster Versuch.

Evtl. Prio 2a: Kreuz-9.

übernimmt der Mitspieler, wird Kreuz gespielt, Nachspiel: es wird kein Herz abgeworfen (Verdacht).

Aber auch den Mitspieler nicht überfordern.

Prio 2b: Herz 4-er-Zug.

Beispiel 4

Was ist das beste Anspiel als Gegenspieler bei zwei 7ern im Blatt?

Wenn man mehr als eine 7 im Blatt hat, dann macht es keinen Sinn, den Mitspieler anzuspielen. Die (beiden) anderen 7er stehen wahrscheinlich beim Alleinspieler.

Was ist das beste Anspiel?

Vorschlag:

In diesem Fall die längste Farbe von oben spielen, von der man **nicht** die 7 hat (solange der Alleinspieler bedienen muss). Hoffnung, dass der Mitspieler einen Abwurf als Anzeige machen kann.

Konsequenter Abwurf von Kreuz oder Pik bringt hier den Spielgewinn.

Beispiel 5

Was ist das beste Anspiel des Gegenspielers?

Ausspiel ohne konkreten Plan! Als Null oder Null Hand praktisch nur schwer zu sehen!

Aber bei hoher Reizung als Null Ouvert auch nicht einfach zu knacken:

Anspiel Herz-As (Prio 1) bringt die Erkenntnis, dass auf Herz wohl nichts zu machen ist.

Also Prio 2: Kreuz-8 (kürzeste Farbe, kleinste Karte).

Der Mitspieler darf nicht mit Kreuz fortsetzen. Es bleibt nur das Spiel über die Karos.

1. Herz-As, Herz-7 (AS), Herz-B Blank Anspiel
2. Kreuz-8(!), Kreuz-7 (AS), Kreuz-As danach Kreuz nicht Nachspielen!
3. Karo-K(!), Karo-As, Karo-B (AS) 1. Farbübergabe
4. Karo-9(!), Karo-8 (AS), Karo-D nun ist der Weg frei zum Abwurf
5. Karo-10, Karo-7 (AS), Kreuz-K jetzt die Chance!
6. Kreuz-9, Pik-As, Kreuz-10 Spielverlust AS (sofern der Kreuz-B nicht beim Partner steht)

Alternativ:

4. Kreuz-K, Kreuz-B (AS), Kreuz-D bei Null Ouvert
5. Karo-9, Karo-8 (AS), Karo-D
6. Kreuz-9, Pik-As, Kreuz-10 Spielverlust Alleinspieler

Beispiel 6

Was ist das beste Anspiel des Gegenspielers? Ausspiel ohne konkreten Plan.

Als Null oder Null Hand praktisch nicht zu sehen!

Aber bei hoher Reizung als Null Ouvert auch nicht einfach zu knacken:

Anspiel:

Karo 10 (Prio 2: kürzeste Farbe, kleinste Karte). Gegenspieler darf nicht mit Karo fortsetzen.

Einschieben Vorhand über Pik. Nachspiel Karo-Bube. Übernahme und Fortsetzung mit Karo-8 gewinnt das Spiel.

1. Karo-10, Karo-9 (AS), Karo-As 1. Farbübergabe
2. Pik-9(!), Pik-As, Pik-B (AS) jetzt Karo nicht Nachspielen!
3. Karo-B(!), Karo-7 (AS), Karo-K 2. Farbübergabe
4. Karo-8(!), Herz-K, Karo-D (AS) nun ist der Weg frei (wenn die Karo-D nicht gedrückt ist).

Beispiel 7

Was ist das beste Anspiel des Gegenspielers? Beide Gegenspieler haben eine blanke Karte

Im Beispiel: Vorhand: Pik König; Mittelhand: Herz: 10

Ausspiel:

Nach der Regel: Prio 1: Pik König,

Was ist die beste Spielfortsetzung in Mittelhand? Herz 10 oder Pik?

Beide Wege können zum Spielgewinn führen.

In diesem Fall nur der Weg über Herz-10. Herz-10 kann auch **nach** der Pik-Flöte gespielt werden.

1. Pik-K, Pik-As, Pik-B (AS) Bei Weiterspiel Pik wird Karo-8 und -B abgeworfen, ohne Bedeutung
2. Herz-10(!), Herz-As, Herz-B (AS)
3. Herz-K(!), Herz-7 (AS), Kreuz-K kleiner Bluff des Alleinspielers; Abwurf Kreuz, As wohl gedrückt
4. Herz-9, Herz-8 (AS), Kreuz-D Es bleibt nur Kreuz 7-10.
5. Kreuz-8, Kreuz-7 (AS), xxx
6. Kreuz-9, Kreuz-10 (AS), xxx Spielverlust

Beispiel 8

Wie kann Vorhand seine 3 Kreuz-Karten entsorgen?

1. Pik-As, Pik-K, Pik-10 (AS) (Freifarbe verschaffen)
2. Karo-D ?? (Übergabe bringt in diesem Fall nicht den Spielgewinn)
2. Herz-As (Zwischenzug unschädlich. Anzeige, dass Herz As nicht gedrückt)
2. Karo-As(!), Karo-10(!), Karo-9 (AS) (die gewinnbringende Fortsetzung)
3. Karo-D, Karo-K, Karo-8 (AS) (Übergabe)
4. Karo-10, Karo-7 (AS), Kreuz-K
5. 2-mal Pik (Abwurf aller 3 Kreuz-Karten)
6. Kreuz-7, Kreuz-8 (AS) (Null Ouvert verloren)

Beispiel 9

Problem:

Hinterhand hat keine Rückspielkarte (selbst bei Handspiel)

Sobald Hinterhand an das Spiel kommt (z.B. über Kreuz-9), ist es für den Alleinspieler gewonnen.

Auch auf die Reaktion von Hinterhand achten; gibt er auf?

Aus Sicht von Vorhand kann das Spiel nur gewonnen werden, wenn zwei hohe Herz- oder Karo-Karten liegen. 50%-Chance bei Anspiel von Karo oder Herz!

1. Herz-D, Herz-10, Karo-As(!) (direkter Pik-Abwurf entsorgt nur zwei Pik-Karten)
2. Herz-B, Herz-9, Karo-K
3. 3-mal (Karo, Karo, Pik-Abwurf)
4. Pik-7, Pik-8, xxx und der Spielverlust

Beispiel 10

Auf den ersten Blick von Hinterhand eine einfache Sache.

1. Herz-D, Herz-7, Herz-9 und Spielverlust

Es entsteht aber

1. Herz-D, Herz-K, Herz-As
2. Herz-9, Herz-8, Herz-7

Es folgen Vorwürfe von Hinterhand an Mittelhand, warum er dann die Herz-7 nicht im 1. Stich beigegeben hat!

Was wäre aber, wenn Vorhand Herz-9 und -10 gedrückt hätte und Mittelhand die Herz-7 im 1. Stich beigibt? Dann wäre der Null Ouvert gewonnen.

Gibt es einen sicheren Weg, den Null Ouvert umzubiegen?

JA, die **Rückspielkarte** ist entscheidend:

1. Herz-D, Herz-K(!), Herz-As
2. Hinterhand: Karo-B(!), Karo-10, Karo-As/Karo-D
3. Mittelhand: Karo-xxx, Herz-9(!), Karo-xxx
4. nochmal Karo zur Absicherung
5. Mittelhand: Herz-7, xxx, Herz-8 und Spielverlust

Beispiel 11

Aus „Der Skatfreund“, 2021, von Hartmut Seeber



Vorteil Vorhand? Vier Ouvertüren!

Letztes Spiel des Mannschaftslikakampfes. Wir (Team A) sitzen in Vorhand mit bisher 3600 Punkten und benötigen mindestens einen gewonnenen Null Ouvert, um Team D (in Spiel 48 Kartengeber) noch zu überholen, die bei 3695 Punkten stehen. Team B in Mittelhand mit 3810 Punkten kann sich kein verlorenes Spiel erlauben, um nicht hinter Team D abzurutschen, und Team C in Hinterhand mit bisher 3931 Punkten freut sich über den Reizverzicht von Mittelhand und hält den Sieg fest. Diese Details sollen erklären, dass wir also aus dem uns gebotenen „weg-weg“ keinerlei Rückschlüsse auf irgendwelche Kartenstände ziehen können.

Folgende Fragen sind zu jedem der vier präsentierten Vorhandblätter zu beantworten, wobei auch mal unterschiedliche Karten als gleichwertig betrachtet werden können:

a) Welche zwei Karten sollten gedrückt werden?

b) Mit welcher Karte eröffnen Sie als Alleinspieler den Null Ouvert?

Vorhand 1:

Herz: 7 – 8 – Bube – Dame – König

Karo: 7 – 9 – Dame – König – Ass

Drückung: Kreuz Dame – Kreuz 8 Anspiel: Karo 9

Kurzbegründung: Keine zwei Baustellen, bei Karo 3 zu 0 eh platt

Vorhand 2:

Kreuz: 7 – 8 – 10 – Bube – Dame – König

Karo: 7 – 8 – 10 – Ass

Drückung: Pik Dame – Herz König

Anspiel: Kreuz 8 (oder 7)

Kurzbegründung: so nur verlierbar, wenn der 4-Karo-Gegner auch Kreuz Ass führt

Vorhand 3:

Kreuz: 7 – 9

Pik: 7 – 8 – 9 – König

Herz: 7 – 9 – 10 – Ass

Drückung: Karo Dame – Karo Bube

Anspiel: Herz 9 (oder 10)

Kurzbegründung: die anderen Farben sind nur bei eigenem Anspiel gefährlich

Vorhand 4:

Pik: 7 – 8 – 9 – 10 – Bube – Dame – König – Ass

Herz: 8

Karo: 7

Drückung: Herz 10 – Karo König Anspiel: Karo 7

Kurzbegründung: bei Herz 6 0 muss derjenige erst in Karo ans Spiel kommen können

Herz-7 oder -8 nicht anspielen, sonst Herz gefährdet bei 3-0 Stand (Wahrscheinlichkeit 21,1%); Herz ungefährdet in Mittelhand, Hinterhand. Karo 3-0 gewinnt immer wenn er ans Spiel kommt.

Oder beide Kreuz. Wahrscheinlichkeit kleiner $\frac{1}{2} \cdot 8,7\%$.

Herz-Stand 4-0 ca. 8,7%, Pik 4-0 ebenso. Anspiel Kreuz-9, Wahrscheinlichkeit 6-0: 1,1% (!) mit der (kleinen) Möglichkeit, dass Kreuz kein Herz-Spiel einleiten kann.

Wahrscheinlichkeit für 6-0: 1,1%

5 Schwierige Spiele (geringe Gewinnchancen)

Überarbeitet nach Albert Vosseler.

Offensivspieler, und in abgeschwächter Form auch defensive Spieler, haben das Problem, vor Aufgaben und Kartenverteilungen gestellt zu werden, bei denen man zunächst verzweifeln möchte. Um diese Spiele geht es hier.

Grundsätzlich gilt nach meiner Ansicht:

- Wer solche – unsichere – Spiele vermeidet oder nicht annimmt, kommt auch nicht nach vorne
- Man muss das Beste daraus machen
- Keine Angst vor dem Verlieren!
- Im Mannschaftsspiel gilt vorstehende These nicht immer, sondern ist abhängig vom Mannschaftsstand

Um Lösungen für schwierige Spiele zu finden braucht Ihr:

- **Phantasie**, um Euch vorstellen zu können, bei welcher Kartenverteilung das Spiel gewonnen werden könnte.
- Einen **Gewinnplan**, wie es gehen könnte. Wenn hierzu die Kartenverteilung (z.B. „Doppelläufer“) nicht passt, ist das Spiel wohl nicht zu gewinnen, ein Ersatzplan ist meist nicht möglich.
- **Psychologie**, eigene Schwäche kaschieren, Stärke vortäuschen, die Gegner dürfen nicht auf die Idee kommen Trumpf abzuziehen, „Volle“ zu schonen u.ä.; vielleicht auch mal Zögern (blankes As, blanke 8), wo es gar nicht nötig ist
- **Exakte Beobachtung der Kartenfolge** beim Bedienen, um richtige Schlüsse über die Verteilung zu ziehen. Dies gilt eigentlich grundsätzlich, ist hier aber so wertvoll wie nie.
- **Exakte Beobachtung der Reizgebote** und deren Analyse ist ohnehin Grundvoraussetzung.

Es gibt eigentlich nur zwei Arten von schwierigen Spielen:

- **Schlechte Findung**, unterteilt in
 - wenig Trümpfe, viele „Volle“
 - gute Trümpfe, schlechte Beikarte
 - „Verfunden“, Buben gefunden: Grand oder Aufgabe.
- **Schlechte Kartenverteilung**, unterteilt in
 - ein Gegenspieler hat alle Trümpfe oder fast Alle
 - extrem schlechte Kartenverteilung
 - ein oder beide Gegenspieler sind eine Farbe frei

Diese Spiele haben wir alle schon erlebt. Sie kommen grob geschätzt – je nach Spielertyp ca. **1-2 Mal je Serie** vor. Geschätzte **25%** dieser Spiele **können noch gewonnen werden**, also jedes 4. Spiel.

In den folgenden Beispielen suchen wir solche Gewinn-Wege. Es soll Euch dazu anregen, Lösungen zu suchen, über den Kartenstand nachzudenken. Natürlich läuft es nicht immer so, wie in den vorbereiteten Beispielen.

*„Die einzigen wirklichen Feinde eines Menschen sind seine negativen Gedanken.“
(Albert Einstein)*

Persönliche Anmerkung des Buchautors

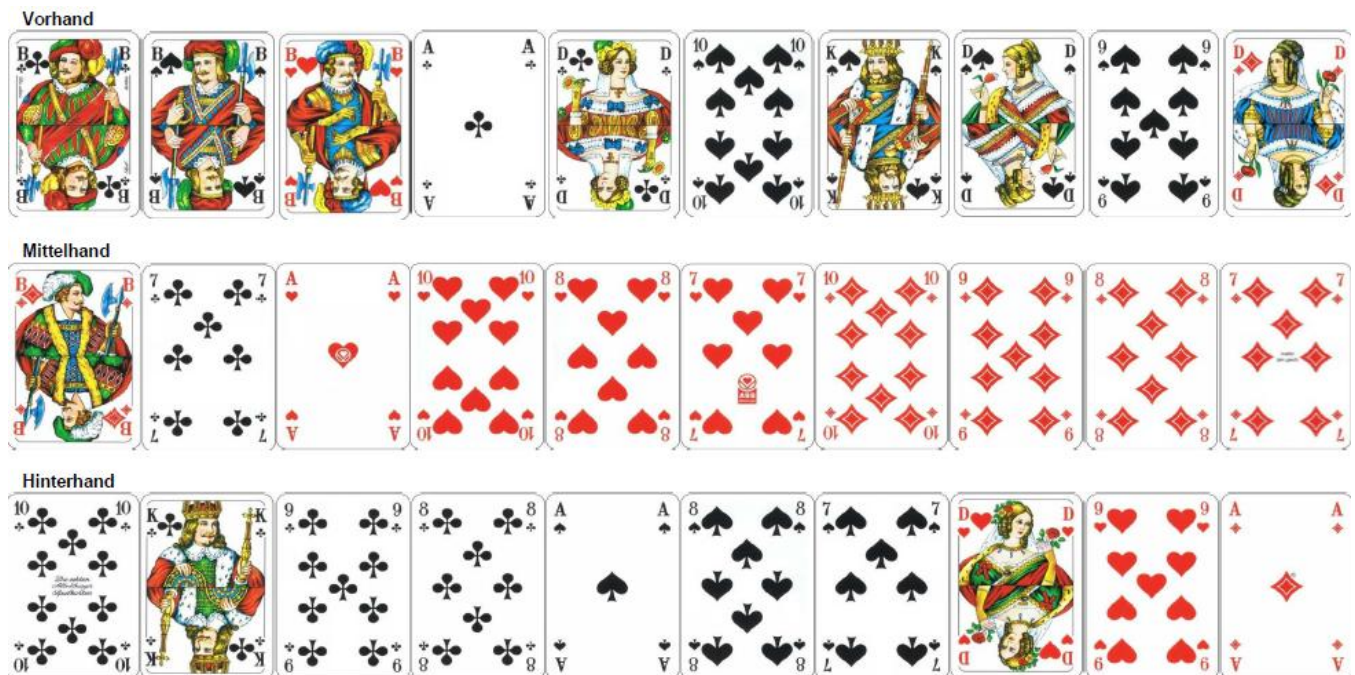
Ich bewundere den ursprünglichen Autor, Albert Vosseler, weil er mit seiner offensiven und sehr durchdachten Spielweise in seiner Verbandsgruppe führend ist und viele **Turniere** gewinnt! Wer gerne offensiv spielt, der wird in diese Situationen kommen und mit der Zeit eine gewisse Übung in der Bewältigung solcher Situationen bekommen. Dies ist in jedem Fall wichtig. Für Spieler, die Turniere gewinnen oder „vorne“ dabei sein wollen, mag es nötig sein, durch offensives Reizen viele Spiele zu bekommen und die eigenen Chancen (wenns läuft) zu verbessern

Was unser Spielniveau und unsere Zielsetzung in diesem Buch angeht, schlage ich vor, nicht so offensiv wie Albert zu reizen und die Zählregel für das Reizen von Thomas Kinback (siehe [Seite 28](#)) anzuwenden. Die Liga, Turniere und unser persönliches Niveau, auf dem wir derzeit (noch) spielen, bestraft eine offensive Spielweise. Zur persönlichen Verbesserung ist das Reizschema eine clevere Vorlage, die uns vielleicht vor „Reinfällen“ bewahrt.

Aber: immer wieder üben, üben, üben. Theoretisch anhand von Beispielen der Literatur. Praktisch auch mal bei einem Freizeitturnier bewusst höher reizen, um real in solche „schwierigen Spiele“ zu kommen und sich dann daraus zu befreien.

5.1 Schwierige Grands

Beispiel 1 (Einschub Alleinspieler)



Mittelhand reizt bis 59, dann erhält Vorhand das Spiel und spielt Grand.

Mit Kenntnis der Karten wäre hier auch ein sicheres Kreuz-Hand-Spiel möglich, da der Karo-B gefangen wird. Der Skat mit Herz-K und Karo-K bringt keine Verbesserung. Nicht gewinnbar bei richtigem Gegenspiel.

Erste Lösung: der Alleinspieler gewinnt (gedrückt Herz-K und Karo-K)

1. Kreuz-B (AS), Karo-B, Herz-9 (Skat + 4 = +12)
2. Pik-D (AS), Herz-As, Pik-As (-25)
3. Herz-D (?), Karo-D (AS), Herz-10 (-41)
4. Karo-10, Karo-As, Pik-B (AS) (+48)
5. Kreuz-D (AS), Kreuz-7, Kreuz-10 (-54) – Rest zum Alleinspieler

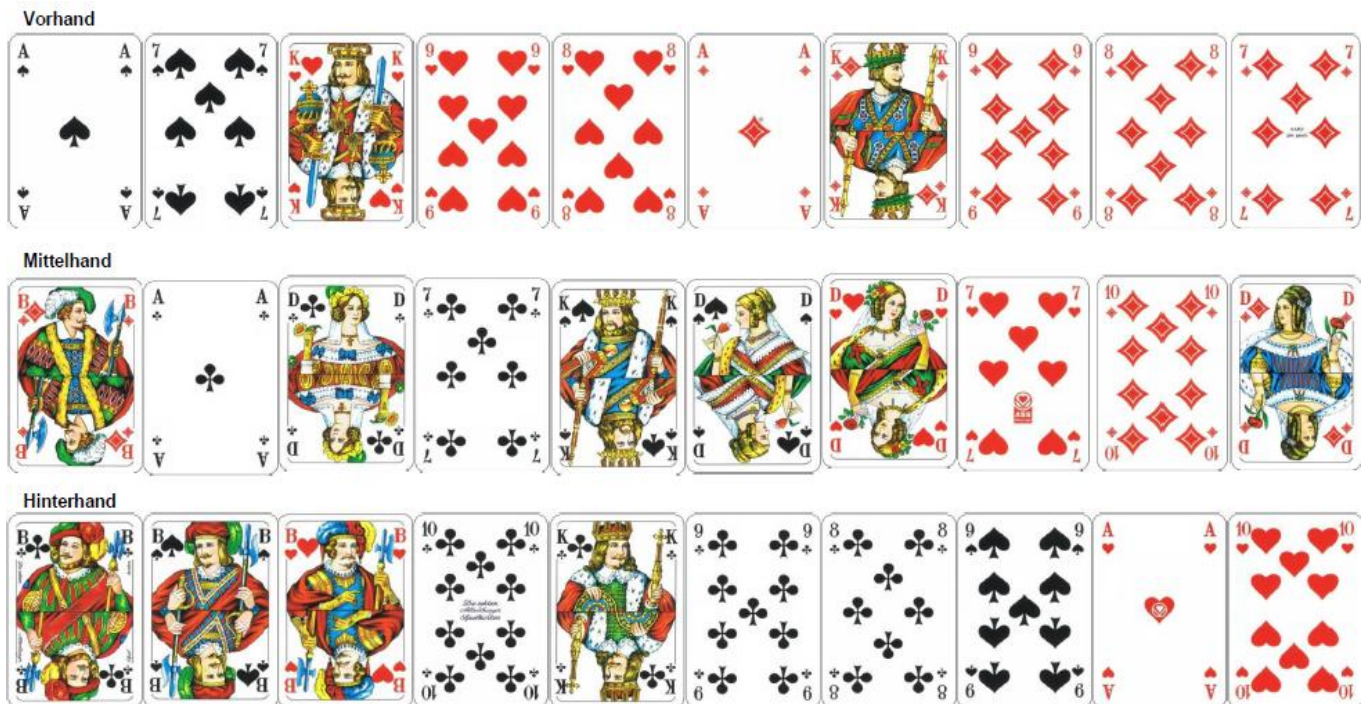
Zweite Lösung: der Alleinspieler gewinnt/verliert (gedrückt Herz-K und Kreuz-D)

1. Kreuz-B (AS), Karo-B, Herz-9 (Skat + 4 = +11)
2. Pik-D (AS), Herz-As, Pik-As (-25)
3. Herz-D, Pik-B (AS), Herz-7 (+16)
4. Karo-K (AS), Karo-10, Karo-As (-50) – Rest zum Alleinspieleroder
4. Karo-K (AS), Karo-7, Karo-As (-40) – geschnitten mit der 10 (Alternative)
5. Herz-D (?), Karo-D (AS), Herz-10 (-56) – Rest zum Alleinspieleroder
4. Karo-K (AS), Karo-7, Karo-As (-40) – geschnitten mit der 10 (Alternative)
5. Kreuz-K, Kreuz-As (AS), Kreuz-7 (+31)
6. Karo-D (AS), Karo-10, Kreuz-10 (-79)

Dritte Lösung: der Alleinspieler verliert (gedrückt Herz-K und Karo-K)

1. Kreuz-B (AS), Karo-B, Herz-9 (Skat + 4 = +12)
2. Pik-D (AS), Herz-As, Pik-As (-25)
3. Pik-7 (!), Pik-10 (AS), Kreuz-7 (+22) – Rückspiel, Einschub, GS macht sich Kreuz frei
4. Karo-D (AS), Karo-10, Karo-As (-49)
5. Pik-8 (!), Pik-K (AS), Karo-7 (+26) – Rückspiel, Einschub
6. ... Kreuz-10 macht einen Stich mit Bild – Spielverlust.

Beispiel 2 (nicht „billig“ einstechen)



Hinterhand erhält das Spiel bei 20 nachdem Vorhand 18 gehalten hat und spielt Grand.
Der Skat (Pik-10 und Pik-8) wird wieder gedrückt.
Natürlich wäre hier auch ein sicheres Kreuz-Spiel möglich, mit Verdacht auf „schneider“.

Erste Lösung: der Alleinspieler gewinnt (gedrückt Pik-10 und Pik-8)

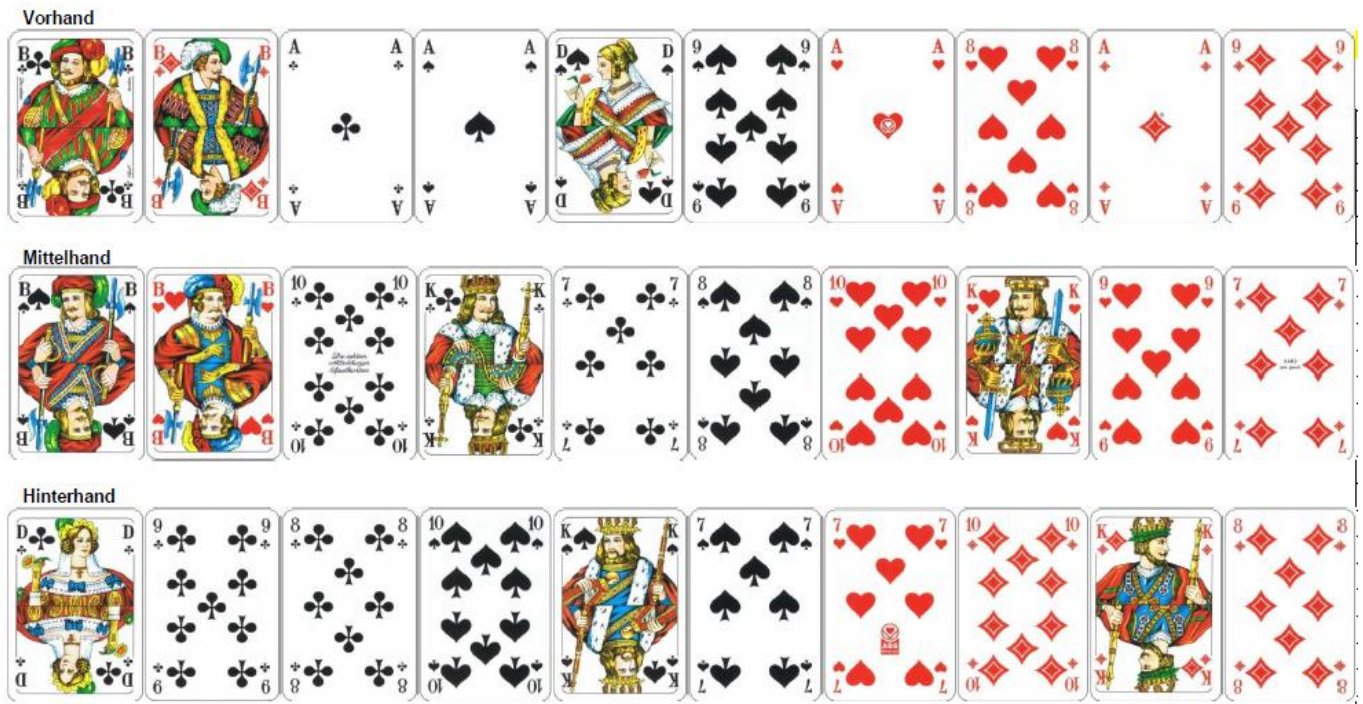
1. Pik-As, Pik-K, Pik-9 (AS) (-15)
2. Pik-7, Pik-D, Kreuz-8 (AS,!) (-18)
3. Herz-D, Herz-As (AS), Herz-9 (Skat + 14 = +24)
4. Pik-B (AS), Karo-7, Karo-B (+28)
5. Kreuz-10 (AS), Karo-As, Kreuz-As (-50)
6. Herz-7, Herz-10 (AS), Herz-8 (+38)
7. Kreuz-9 (AS), Karo-K, Kreuz-D (-57) – Rest zum Alleinspieler

Zweite Lösung: der Alleinspieler verliert (gedrückt Pik-10 und Pik-8)

1. Pik-As, Pik-K, Pik-9 (AS) (-15)
2. Pik-7, Pik-D, Herz-B (AS,?) (Skat + 5 = +15)
3. Pik-B (AS), Karo-7, Karo-B (+19)
4. Kreuz-K (AS), Karo-8, Kreuz-7 (+23)
5. Kreuz-9 (AS), Karo-As, Kreuz-D (-29)
6. Karo-D (!), Kreuz-8 (AS), Karo-K (-36)
7. Herz-8, Herz-D, Herz-As (AS) (+37)
8. Herz-10 (AS), Herz-9, Herz-7 (+47)
9. Kreuz-B (AS), Karo-9, Karo-10 (+59)
10. Kreuz-10 (AS), Herz-K, Kreuz-As (-61) - Spielverlust

Der Alleinspieler hat im 2. Stich zu „billig“ eingestochen und kommt in Folge mit den Buben zu kurz.
Zu sorglos gespielt! Abwurf der Kreuz-8 statt dessen bringt den Sieg.

Beispiel 3 (4 hohle Asse)



Ein typischer Grand in Vorhand mit 4 hohlen Assen. Bei Kenntnis des Kartenstandes ist ein Farbspiel möglich, in Unkenntnis aber schwierig gegen 4 Trümpfe.

Im Skat liegen die beiden roten Damen, also so oder so keine Hilfe; sie werden wieder gedrückt.

Erste Lösung: der Alleinspieler verliert

1. Kreuz-B (AS), Herz-B, Herz-7 (Skat + 4 = +10)
2. ...5. Abzug der Asse, kein Bild (+54) – und was nun?

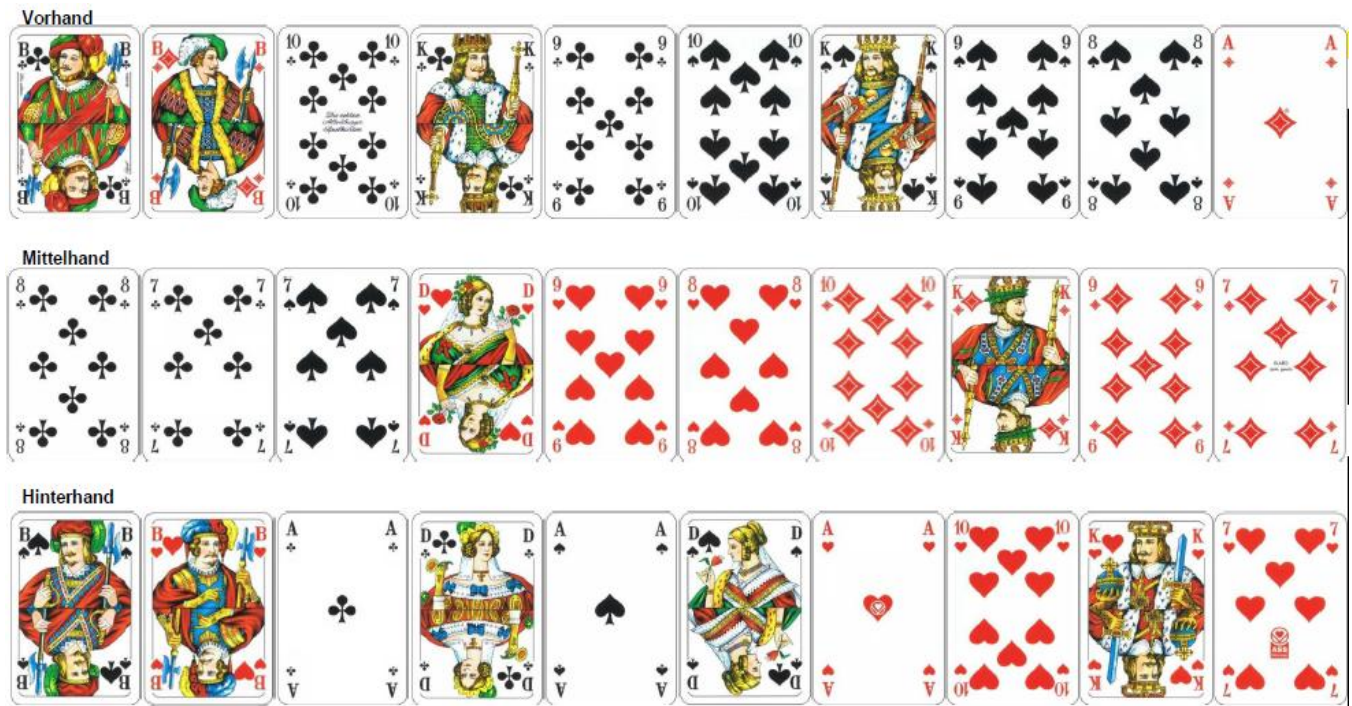
Zweite Lösung: der Alleinspieler gewinnt.

Dazu muss der Herz-Abwurf im 1. Stich beobachtet werden. Bedeutet er „Gegenfarbe“ (ohne As?) oder Abwurf der blanken Karte?

Dann könnte Mittelhand auf Herz eingespielt werden. Es müssen 2 Könige oder 3 Bilder erobert werden.

1. Kreuz-B (AS), Herz-B, Herz-7 (Skat + 4 = +10)
2. Karo-B (AS), Pik-B, Karo-10 (-14)
3. Karo-7, Karo-K, Karo-As (AS) (+25) – sonst Karo-9-Stich, der erste König
4. Karo-9 (AS), Pik-8, Karo-8 (+25)
5. Herz-As (AS), Herz-9, Kreuz-9 (+36)
6. Herz-8 (AS,!), Herz-10, Pik-10 (-34)
7. Herz-K, Kreuz-D, Pik-9 (AS) (-41)
8. Kreuz-K, Kreuz-8, Kreuz-As (AS) (+51) – da ist der zweite König
9. Pik-As (AS), Kreuz-7, Pik-7 (+62) – Spielgewinn
10. Pik-D (AS), Karo-10, Pik-K (-58)

Beispiel 4 (Farbe frei oder Asse blank stellen?)



Hinterhand erhält das Spiel bei 33 (gegen die Pik-Hand-Reizung). Sie findet im Skat: Karo-D, Karo-8. Grand!

Erste Lösung: der Alleinspieler gewinnt (gedrückt Karo-D, Karo-8)

1. Pik-K, Pik-7, Pik-As (AS) (Skat + 15 = +18)
2. Pik-B (AS), Kreuz-B, Karo-10 (-14)
3. Karo-As, Karo-7, Herz-B (AS) (+31)
4. Herz-As (AS), Karo-B, Herz-D (-30)
5. Kreuz-K, Kreuz-7, Kreuz-D (AS,!) (-37) – As+König = +46;
aber nur noch 14 eigene Augen = +60 (Spielverlust)!
6. Pik-10, Karo-K, Pik-D (AS) (-54)
7. Pik-9, Karo-9, Herz-7 (AS) (-54)
8. Pik-8, Karo-8, Herz-K (AS) (-58) – Rest zum Alleinspieler

Zweite Lösung: der Alleinspieler gewinnt (gedrückt Kreuz-D, Pik-D)

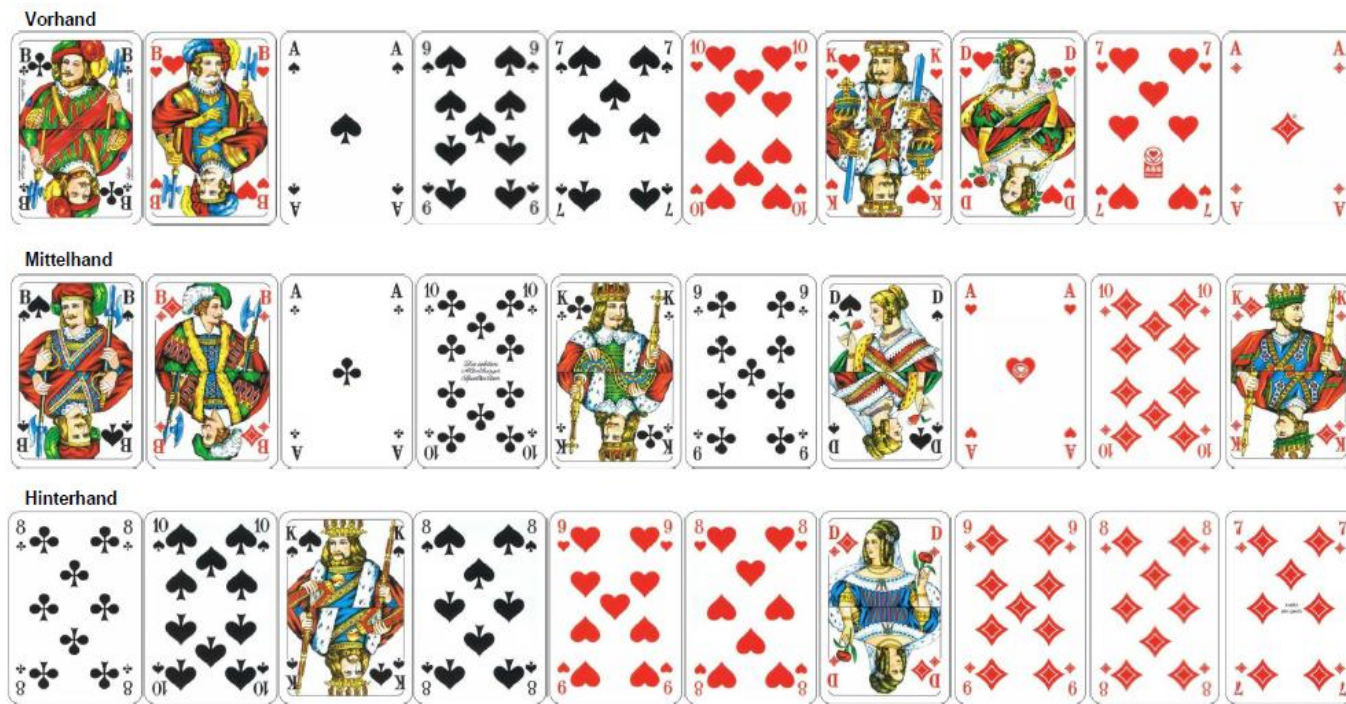
1. Pik-K, Pik-7, Pik-As (AS) (Skat + 15 = +21)
2. Pik-B (AS), Kreuz-B, Karo-10 (-14)
3. Karo-As, Karo-K, Karo-8 (AS) (-29)
4. Kreuz-K, Kreuz-7, Kreuz-As (AS) (+29)
5. Herz-B (AS), Karo-B, Kreuz-7 (+33)
6. Die Herzen ... - Spielgewinn

Dritte Lösung: der Alleinspieler gewinnt (gedrückt Kreuz-D, Pik-D)

1. Karo-As, Karo-10, Karo-8 (AS) (-21)
2. Pik-K, Pik-7, Pik-As (AS) (Skat + 15 = +21)
3. Pik-B (AS), Kreuz-B, Herz-D (-28)
4. Pik-10, Kreuz-7, Herz-B (AS) (+33)
5. Herz-As (AS), Karo-B, Herz-9 (-41)
6. Pik-9, Karo-K, Herz-7 (AS) (-45)
7. Pik-8, Karo-9, Karo-D (AS) (-48)
8. Kreuz-9, Kreuz-8, Kreuz-As (AS) (+44)
9. Herz-10 (AS), Kreuz-K, Karo-7 (+58)
10. Herz-K (AS), Kreuz-10, Herz-8 (+72)- Spielgewinn

Es kann spielentscheidend sein, ob man sich eine Farbe frei macht, oder ob man seine Asse blank stellt. Wenn die Gegenspieler Asse spielen wollen, wie in den Skat-Weisheiten niedergelegt, dann lässt man sie auf der As-Farbe „ausbluten“ und kommt dann bequem ins Spiel. Wenn natürlich das As fünfmal dagegen steht, dann kommt man in Probleme.

Beispiel 5 (Bube im Skat)



Vorhand reizt zunächst ohne den Kreuz-B auf ein Herz-Spiel. Im Skat liegt aber Kreuz-B und Kreuz-7. Ein Herz-Spiel (auch „schneider“) ist nicht mehr möglich. Grand ist die mögliche Alternative. Im Skat: Kreuz-D, Kreuz-7.

Ein Beginn mit Kreuz-B ist verlockend, aber nicht sinnvoll, wenn die Buben zusammen stehen. Also zunächst Stehkarten aufbauen über Herz.

Erste Lösung: der Alleinspieler gewinnt

1. Herz-D (AS), Herz-As, Herz-9 (-14)
2. Kreuz-As, Kreuz-8, Herz-B (AS) (Skat +13 = +16)
3. Kreuz-B (AS), Karo-B, Herz-8 (+20)
4. Herz-10 (AS), Pik-B, Pik-10 (-36)
5. Kreuz-10, Karo-D, Pik-7 (AS) (-49)
6. Kreuz-K, Karo-9, Pik-9 (AS) (-53)
7. Kreuz-9, Pik-K, Herz-7 (AS) (-57) – der Rest geht zum Alleinspieler

Zweite Lösung: der Alleinspieler verliert.

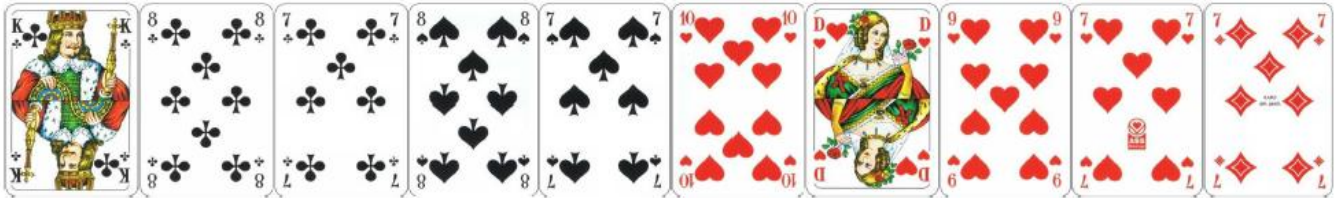
Dazu muss im 2. Stich der Karo-König auf den Tisch mit folgender Überlegung: der Alleinspieler muss beide Assen haben und kann es sich nicht leisten zu schneiden, solange die Buben ungeklärt sind. Also Einschub über Karo-König.

(Die meisten Spieler haben aber eine große Scheu vor dem Anspiel unter einer einfach besetzten 10!)

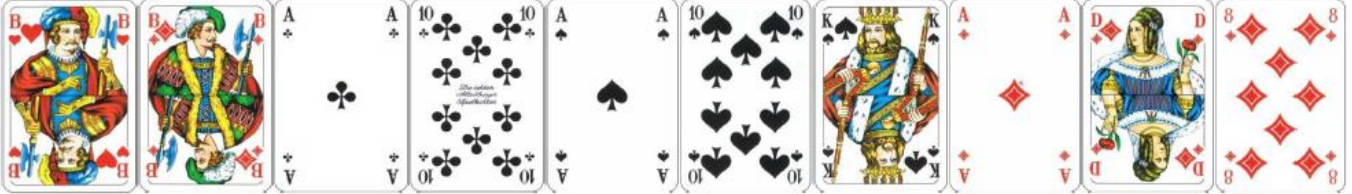
1. Herz-D (AS), Herz-As, Herz-9 (-14)
2. Karo-K(!), Karo-7, Karo-As (AS) (Skat + 15 = +18)
3. Kreuz-B (AS), Karo-B, Herz-8 (+22) – Hier wäre es besser, gleich Herz-10, Pik-B, Herz-8 zu spielen, um die Schmierung (im folgenden Stich 4) zu verhindern
4. Herz-10 (AS), Pik-B, Pik-10 (-36)
5. Kreuz-As, Kreuz-8, Herz-B (AS) (+35)
6. Herz-K (AS), Kreuz-9, Karo-8 (+39)
7. Herz-7 (AS), Pik-D, Karo-9 (+42)
8. Pik-As (AS), Kreuz-K, Pik-8 (+57) – der Rest geht an die Gegenspieler, Spielverlust.

Beispiel 6 (nicht „billig“ einstechen)

Vorhand



Mittelhand



Hinterhand



Vorhand reizt bis 59 und passt bei 60. Mittelhand spielt Grand.
Mittelhand bringt selbst 53 Augen (und den Skat) durch. Ein Einstich auf 10 Augen sichert das Spiel ab.

Bei Ausspiel der Herz-7 darf nicht eingestochen werden, lohnt sich nicht.

Dann einstechen, wenn im Rückspiel eine 10 angeboten wird.

Anmerkung:

Im Prinzip ein guter Gedanke, deshalb bleibt dieses Beispiel bestehen. Was aber passiert, wenn keine 10 zum Einstich angeboten wird?

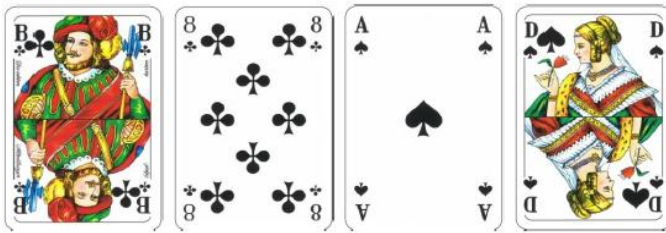
1. Herz-7, Karo-8 (AS), Herz-As (-11)
2. Kreuz-B, Kreuz-K, Karo-B (AS) (-19)
3. Pik-B, Pik-8, Herz-B (AS) (-23)
4. Herz-8, Herz-D, Karo-D (AS) (-29)
5. Herz-10, Pik-K (AS), Karo-10 (-53)
6. Herz-9, Pik-10 (AS), Pik-D (-66) – Spielverlust

Alles hat seine zwei Seiten, besonders beim Skat

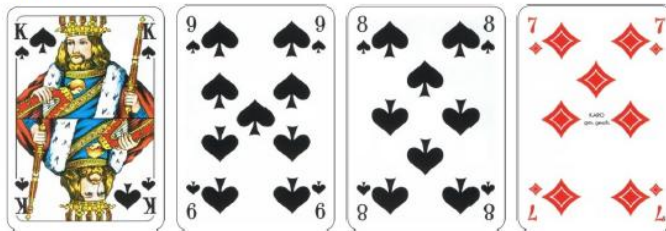
5.2 Schwierige Farbspiele

Beispiel 1 (Endspiel)

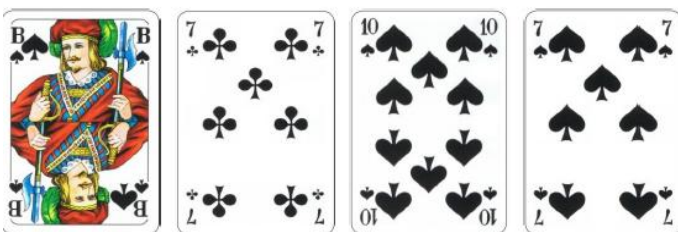
Vorhand



Mittelhand



Hinterhand



Kreuz ist Trumpf.

Der Alleinspieler hat 35 Punkte und beginnt mit Kreuz-B.

Die Gegenspieler haben 53 Punkte.

Denkbare Spielverläufe:

1. Kreuz-B (AS), Karo-7(?), Kreuz-7 (+37)
2. Kreuz-8 (AS), Pik-K(?), Pik-B (-59)
3. Pik-7, Pik-9, Pik-D (AS) (+40)
4. Pik-As (AS), Pik-10, Pik-8 (+61) der Alleinspieler gewinnt

1. Kreuz-B (AS), Pik-8(!), Kreuz-7 (+37)
2. Kreuz-8 (AS), Pik-9(!), Pik-B (-55)
3. Pik-7, Pik-K, Pik-D (AS) (-62)

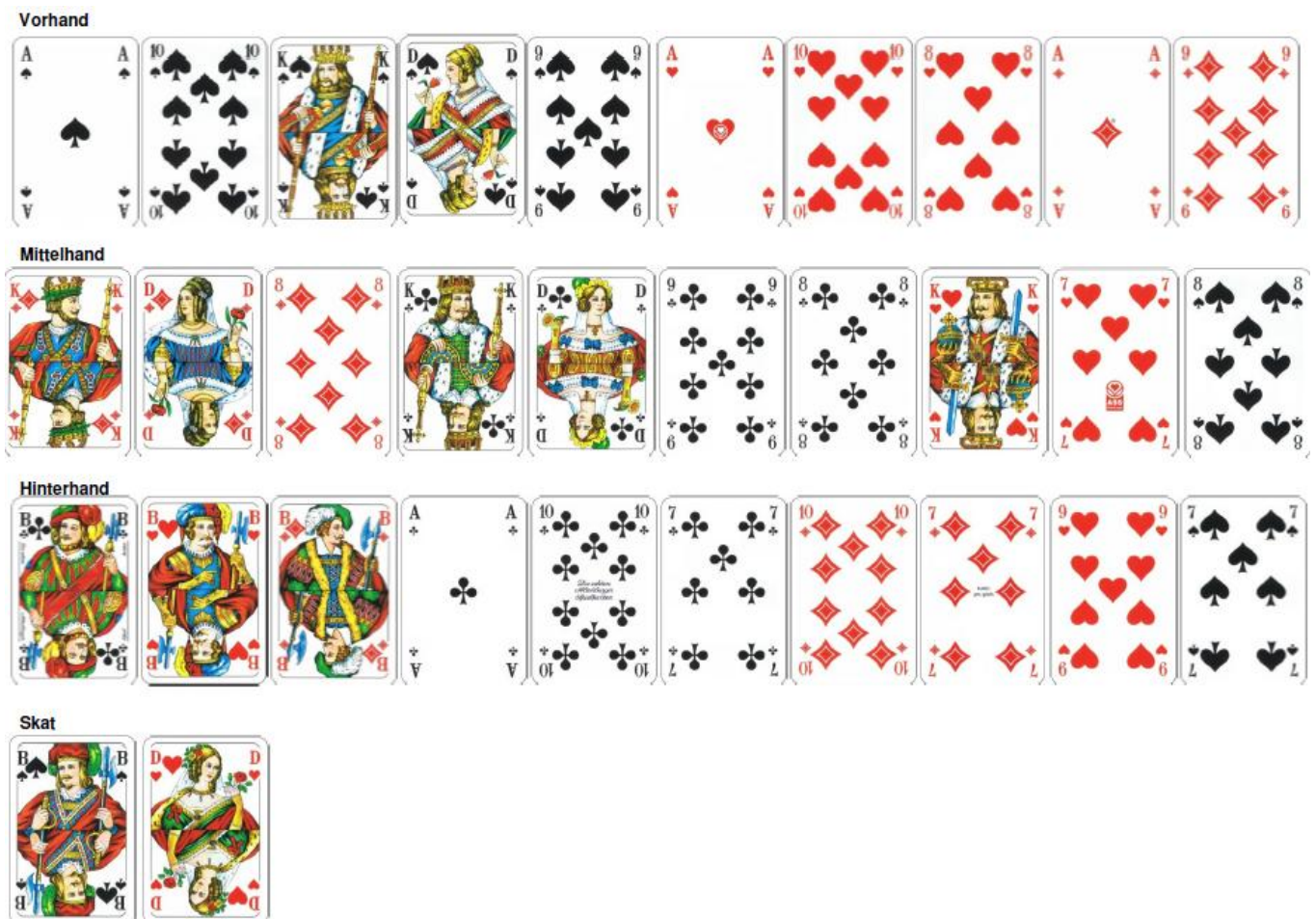
oder auch

3. Pik-7, Pik-K, Pik-As (AS) (+52)
4. Pik-D (AS), Karo-7, Pik-10 (-68) die Gegenspieler gewinnen

Zum Sieg der Gegenspieler führt auch:

1. Kreuz-B (AS), Karo-7(?), Pik-B(!) (+39)
2. Kreuz-8 (AS), Pik-8, Kreuz-7 (+39)
3. Pik-As (AS), Pik-9, Pik-7 (+50)
4. Pik-D (AS), Pik-K, Pik-10 (-70) die Gegenspieler gewinnen

Beispiel 2 (schlechte Findung)



Hinterhand reizt 24, Vorhand erhält das Spiel, nimmt auf und erblasst. Was sind seine Optionen?

Grand? Grundsätzlich möglich, aber wenn ein Gegenspieler Pik frei ist, fast nicht zu gewinnen!
Chance hierzu 50% ==> nicht ausreichend!

Pik „schneider“? Bei Trümpfe 3-2 nahezu unverlierbar (Chance 69,7%)

Bei Trümpfe 4-1 nur verlierbar, wenn der wenig Trumpf führende mindestens ein Volles hat.

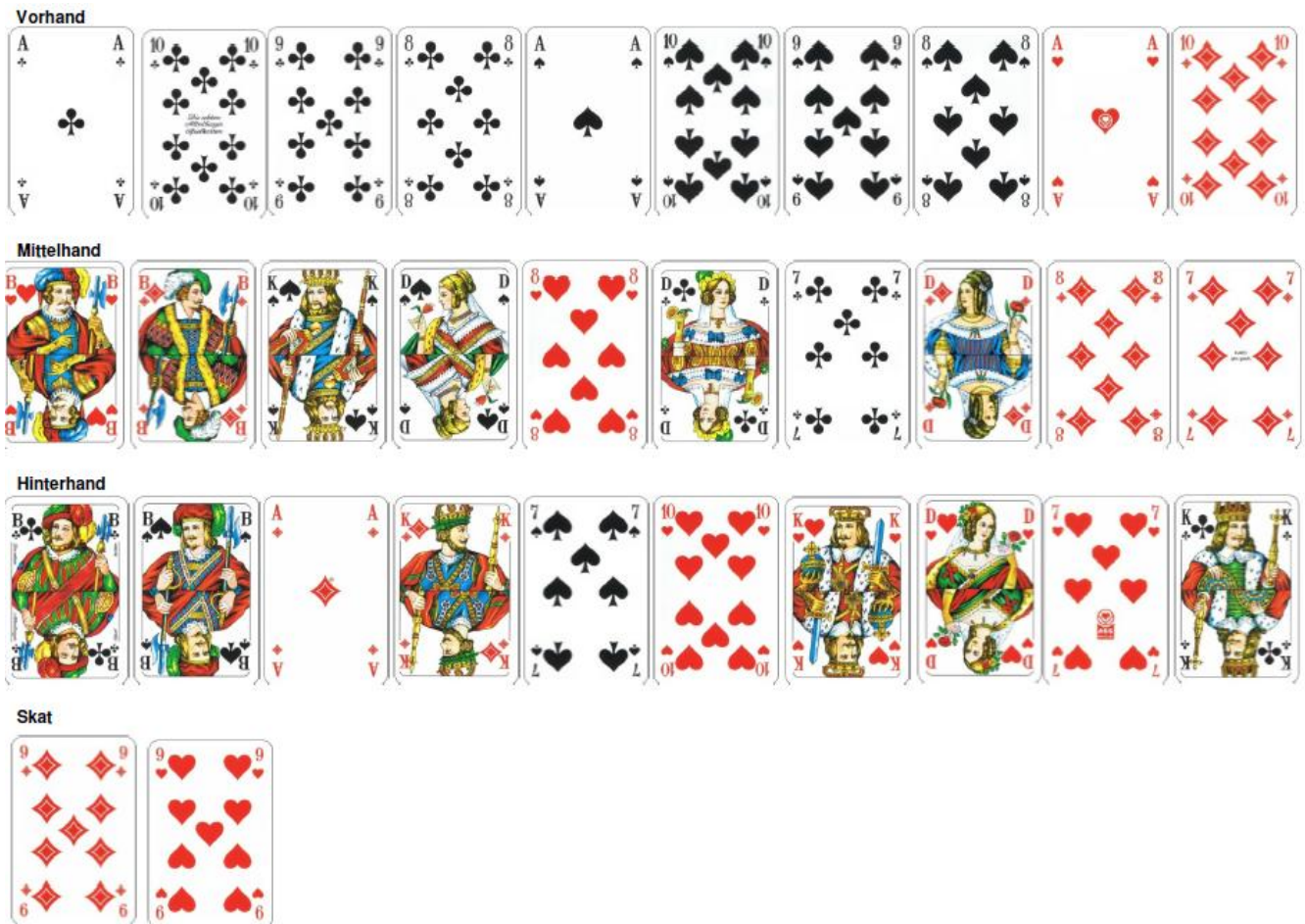
Entscheidung: Pik „schneider“ („stiller schneider“). Drücken: Herz-D und Karo-9.

1. Pik-K (AS), Pik-8, Pik-7 (Skat + 4 = +7)
2. Pik-9 (AS), Karo-K, Karo-B (-6)
3. Herz-9, Herz-As (AS), Herz-7 (+18)
4. Pik-D, Kreuz-K, Herz-B (-15)
5. Kreuz-As, Pik-As (AS), Kreuz-8 (+40)
6. Pik-B (AS), Herz-K, Kreuz-B (-23) – Rest zum Alleinspieler, „schneider“.

Oder auch:

1. Pik-K (AS), Pik-8, Karo-B (-6)
2. Herz-9, Herz-As (AS), Herz-7 (Skat + 11 = +14)
3. Pik-9 (AS), Karo-K, Herz-B (-12)
4. Kreuz-As, Pik-As (AS), Kreuz-8 (+36)
5. Pik-D, Kreuz-K, Kreuz-B (AS) (-21) – Rest zum Alleinspieler, „schneider“.

Beispiel 3 (schlechte Findung)



Vorhand wird Alleinspieler bei 30, was tun?

Überlegungen: Null Ouvert scheidet aus!

Du hast 6 Volle, bringst nur 5 nach Hause! 5 Volle = 53 Punkte.

Bei guter Verteilung kommen 6 Pkt. hinzu (Kreuz-D und Pik-D)

Die Möglichkeit, dass ein Herz-Bild kommt, ist gegeben!

Lösung: Karo ohne 5 spielen

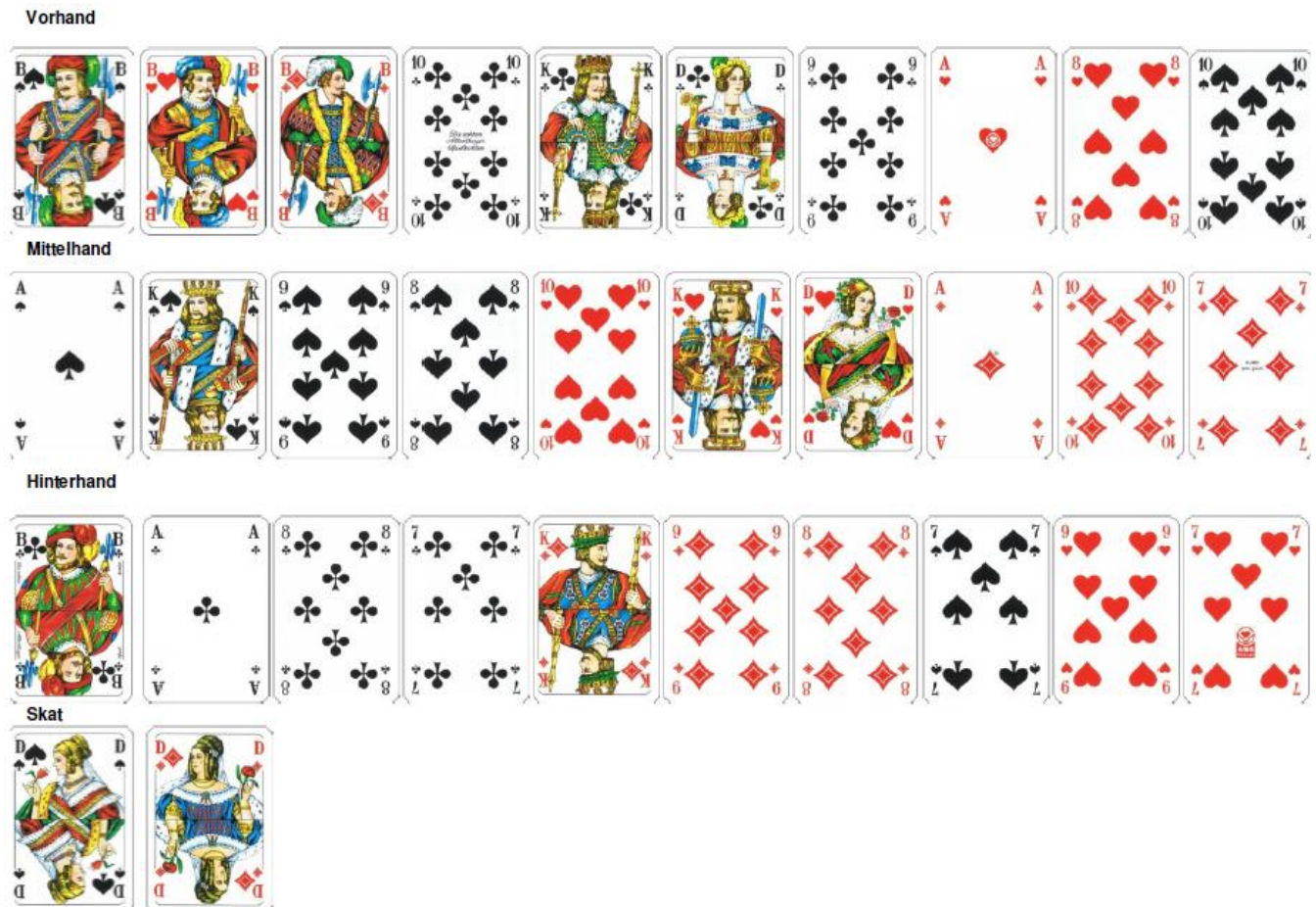
Karo-10 und eine schwarze 10 drücken.

Erster Stich: Karo-9 geht an die Gegenspieler

Wenn Du dann in Pik oder Kreuz eingespielt wirst, das **andere** schwarze (!) As spielen, dann die schwarze 10 spielen.

Hoffen auf Herz-Bild, ggf. schneiden.

Beispiel 4 (schlechter Stand)



Vorhand wird Alleinspieler

Gewinnt Vorhand ein Kreuz-Spiel?

Vorhand drückt Pik 10, Karo D (andere Drückungen ändern nichts!)

Nach Ausspiel Herz Bube stellt Vorhand die ungünstige Trumpfverteilung fest. Welche Überlegungen stellt sie an?

- Sie gibt 4 Stiche und 5 eigene Punkte ab.
- Die Gegenpartei muss also 55 Punkte zusätzlich machen zum Sieg.
- Es sind 53 Punkte (Volle und Kreuz-B) unterwegs, die wohl alle zur GP gehen!
- Vorhand muss einen Vollen fangen!!

Folgerung: In Hinterhand kommen, so dass eine Lusche billiger weg geht!!!!

1. Herz-B (AS), Pik-8, Kreuz-7 (Skat + 2 = +15)
2. Pik-B (AS), Karo-As, Kreuz-B (-15)
3. Karo-K, Pik-D (AS,!), Karo-10 (-32)
4. Herz-K, Herz-7, Herz-8 (AS,!)

Ab jetzt nur noch Pik-As und Kreuz-As für Gegenpartei: (-58).

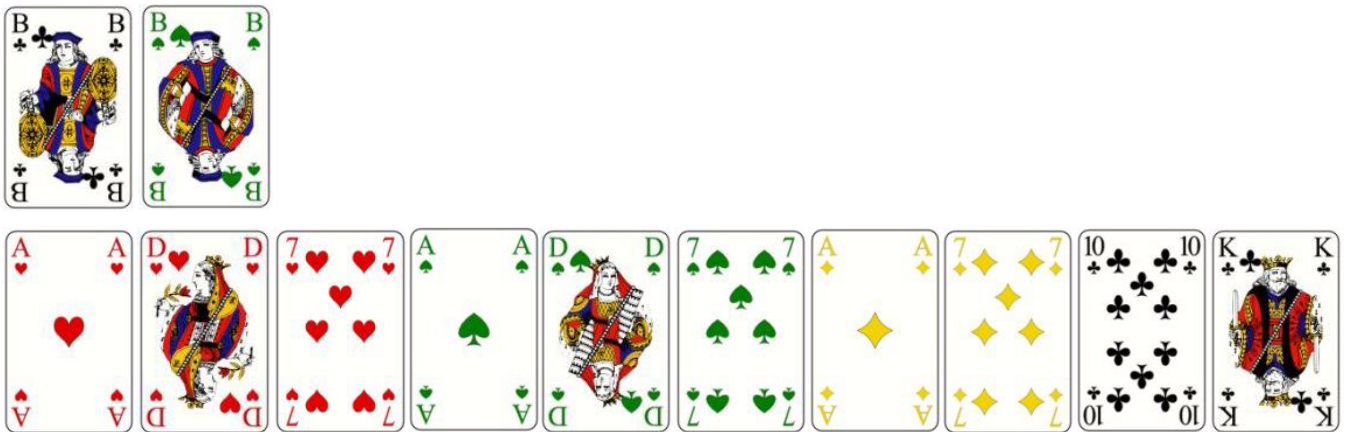
Wenn Hinterhand mit Herz eröffnet (anstatt Karo-K), gewinnt die Gegenpartei eventuell mit 60 Augen!

3. Herz-9, Herz-8 (AS), Herz-10 (-25)
4. Pik-As, Pik-7, Pik-D (AS) (-39)

Ab jetzt noch Karo-10 und Kreuz-As für Gegenpartei.

5.3 Weitere schwierige Spiele

Grand oder doch Farbe?



Der Spieler in Vorhand erhält das Spiel bei 18.

Er findet im Skat Herz- und Pik-Dame und hat nach Aufnahme obiges Blatt.

In Vorhand stellt sich die Frage: Grand oder Farbspiel? Beide Spiele sind verlierbar.

Das Risiko beim Grand liegt in der (einseitigen) Verteilung der restlichen Buben.

Das Risiko beim Farbspiel liegt in der (einseitigen) Trumpfverteilung in der Gegenpartei.

Beides unter der Annahme, dass keine 10 blank steht.

Bei günstiger Verteilung werden beide Spiele gewonnen.

Ablauf Grand

Die meisten Spieler würden sich für Grand entscheiden: Wie ist er abzuwickeln?

Drücken: Kreuz-10 und -K (14 Augen + 3 Asse + Bubenabzug = min. 55 Augen, d.h. 2 Bilder genügen.

Drücken: die beiden Damen (6+33+4 + Kreuz-10?)

Mit Kreuz-10 und -K gedrückt sinnvolle Eröffnung:

Pik-B (es sollte von Mittelhand ein Bild beigegeben werden, das erste Bild) $14+5=+19$ Augen

Herz-As (Hoffnung auf das 2. Bild) $19+15=34$

Mit den 2 Assen und Bubenabzug wären das genau $11+11+4=60$ Augen.

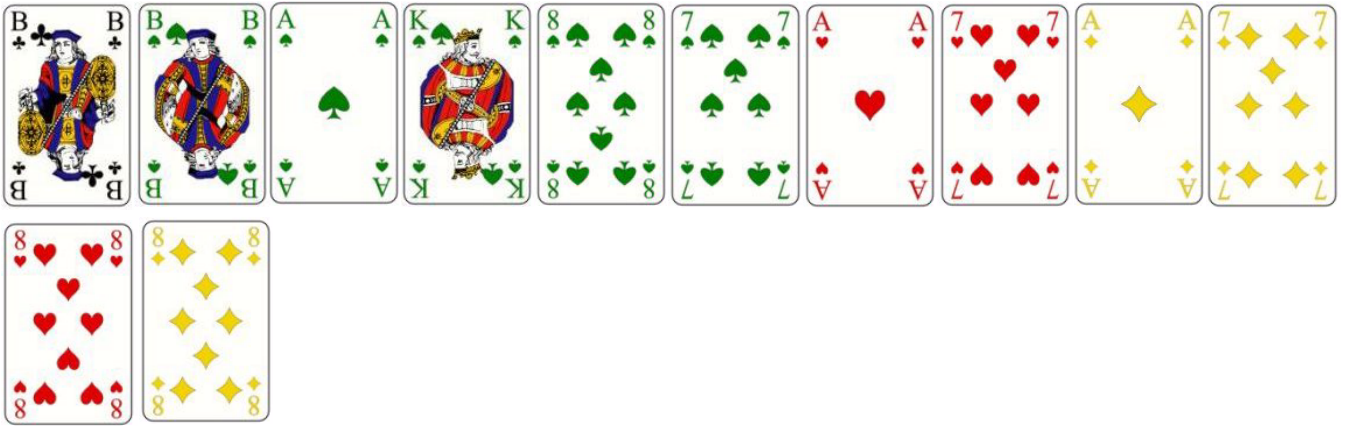
Bei ungünstigem Spielverlauf dann Ausstieg mit Herz-7 und Hoffen auf Einstich Kreuz-As.

Ablauf Farbspiel

Drücken: Kreuz-10 und -K. Trumpfabzug von oben (Tempo) oder Groß-Klein (Kontrolle).

Einstich auf Kreuz-As oder Karo-10.

Grand in Mittelhand?



Mittelhand reizt Vorhand bis 44 (Pik-Hand). Vorhand hält 44 (Verdacht: Herz ohne 3 (Hand) oder 4).

Mittelhand will das Spiel wegen der der Turniersituation nicht abgeben, reizt auf Grand und erhält das Spiel bei 54. Im Verein könnte man genau so spielen. In der Liga eher nicht.

Der Skat mit Herz-8 und Karo-8 passt nicht und wird wieder gedrückt (evtl. Pik-K).

Gewinnplan (das Spiel steht auf Verlust):

Einstich auf Volle Kreuz von Vorhand, sonst Abwurf. (+13)

Bubenabzug (+4, evtl. Bild). Pik-As mit Hoffnung auf blanke 10 (+21) bzw. Dame und 9 (+14).

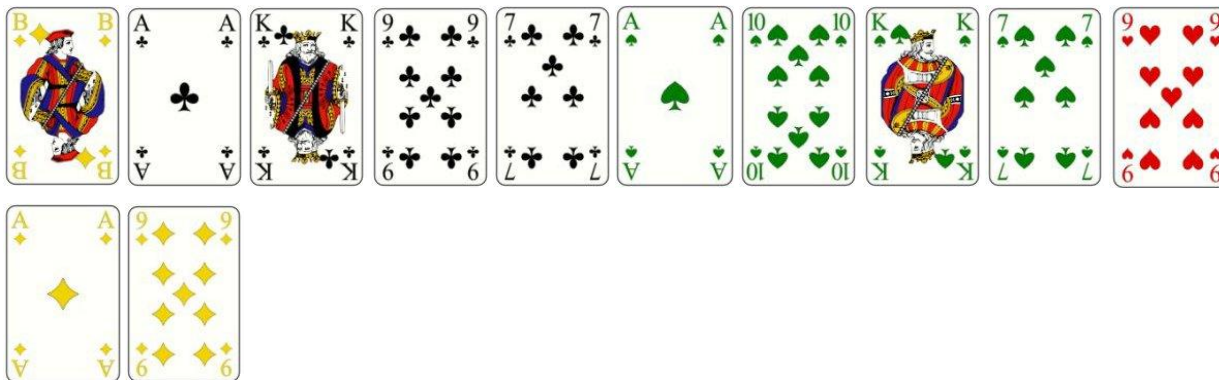
Alternative: Herz- und Karo-As mit Bild (+28). In Summe knapp unter 60.

Aktueller Spielverlauf

1. Kreuz-As, Pik-B, Kreuz-K (Skat + 17 = +17)
2. Kreuz-B, Herz-B, Karo-B (+23)
3. 3 Asse und 2 Bilder auf Herz und Karo (+62, Glück gehabt)

Aufgabe aus dem Skat-Test von Thomas Kinback (Kartenverteilung erkennen - schwierig!)

Mittelhand kommt gegen Vorhand bei 20 ans Spiel und hat nach Skataufnahme folgendes Blatt:



Gedrückt wird Pik-10 und Herz-9. Mittelhand spielt Kreuz. Es entwickelt sich folgender Spielverlauf:

1. Herz-K (GS1), Kreuz-As (AS), Herz-8 (Skat + 15 = +25)
2. Kreuz-7 (AS), Kreuz-8, Kreuz-D (-3)
3. Herz-D (GS1), Kreuz-K (AS), Karo-7 (+32)

Was lässt sich nach dem bisherigen Spielverlauf über die restliche Kartenverteilung **vermuten**?

Wie muss das Spiel vom Alleinspieler fortgesetzt werden, um noch gewinnen zu können?

Tatsache ist, dass der Alleinspieler 32 Augen hat und, sofern die Asse gehen, nur sichere 54 Punkte erreicht.

Da die Trumpf-Zehn im zweiten Stich nicht gefallen ist, und Hinterhand (GS2) den 3. Stich nicht übersticht, muss sie noch 3 Trümpfe führen (gegen 4 Trümpfe hätte der Alleinspieler keine Chance, aber dann wäre auch höher gereizt worden). Außerdem ist geklärt, dass Hinterhand (GS2) die Herz-8 blank hatte. Das bedeutet, dass sie 5 Karten in Pik und Karo führt. Da sie sich im 3. Stich von der Karo-7 trennt, ist anzunehmen, dass sie mehr Pik als Karo führt. Sie kann aber nur maximal 3 Pik führen (die anderen Pik sind beim Alleinspieler). Also hat sie nun noch eine blanke Karo-Karte. Der Alleinspieler darf also Pik-As nicht ziehen, da dieses sonst von Vorhand (GS1) mit dem letzten Trumpf(-Buben) abgestochen wird. Der Alleinspieler muss also erst noch einmal Trumpf spielen, bevor er das Pik-As gefahrlos spielen kann. Spielt sie aber gleich Trumpf, würde er das Karo-As verlieren, weil Vorhand (GS1) ans Spiel käme, die Herz-7 spielen würde, und HH (GS2) darauf ihre letzte Karo-Karte abwerfen würde. Also muss der Alleinspieler zuerst das Karo-As ziehen, dann Trumpf und zuletzt Pik spielen.

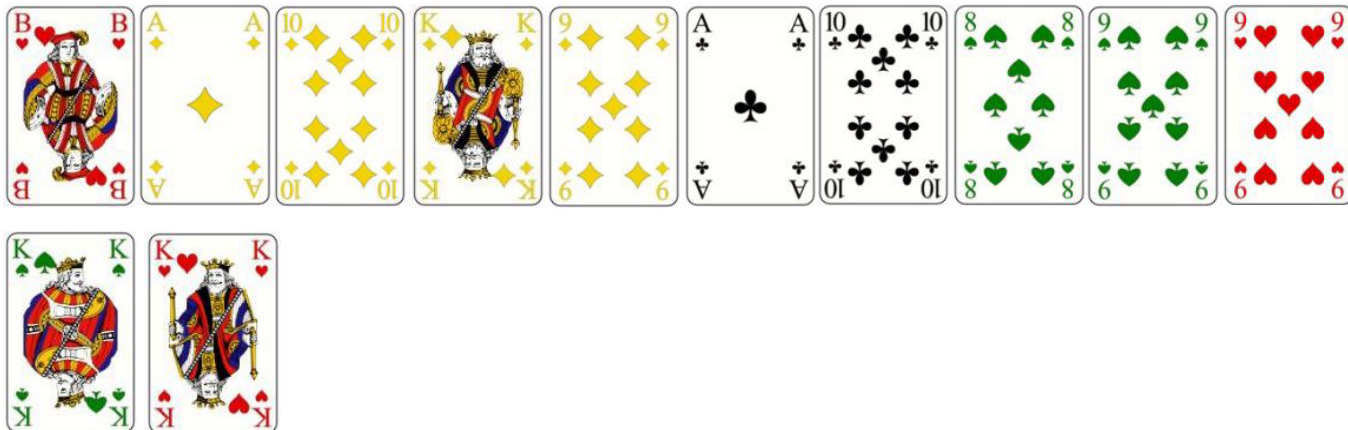
4. Karo-As (AS), Karo-8, Karo-D (+46)
5. Kreuz-9 (AS), Kreuz-10, Pik-B (-15)
6. Karo-10 (GS1), Karo-9 (AS), Pik-D (-28)
7. Herz-7 (GS1), Karo-B (AS), Pik-8 (+48)
8. Pik-As (AS), Pik-9, Karo-K (+63, Spielgewinn)
9. Pik-K (AS), Herz-B, Herz-As (-45)
10. Kreuz-B (GS2), Herz-10, Pik-7 (AS) (-57)

5.4 Übungsblatt „schwierige Spiele“ (Gruppenaufgabe)

Dies sind Beispiele und Übungen mit offenem Ausgang. Wichtig ist die Wiederholung und Diskussion der Übung. Der Spieler bekommt das gezeigte Kartenblatt (und den Skat), der Rest wird beliebig gemischt und an die beiden anderen Spieler verteilt. Die gestellten Fragen sollen beantwortet bzw. diskutiert werden.

Übung 1

Karten des Spielers (nur für den Spieler sichtbar)



Skat vor Aufnahme

Die restlichen Karten werden (verdeckt) so gemischt, dass die 6 Karo-Trümpfe (incl. Buben) 3-3 verteilt sind und keiner reizen will.

Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel, keine Reizung. Er spielt Karo.

Es wird gespielt. Wer hat das Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Das Blatt des Spielers wird neu aufgelegt und begutachtet (Risikobeurteilung).

Wieviele Punkte hat das Blatt des Spielers nach der unserer Zählregel?

Wie weit sollte das Blatt gereizt werden: lt. Zählregel? nach Gruppenmeinung?

Was sollte gedrückt werden?

Wie ist der Gewinnplan des Alleinspielers (Verteilungsvermutung?, (erstes) Ausspiel/Trumpfabzug?, Notfallplan?)

Die restlichen Karten werden jetzt so gemischt, dass die 6 Karo-Trümpfe (incl. Buben) 4-2 verteilt sind und keiner reizen will.

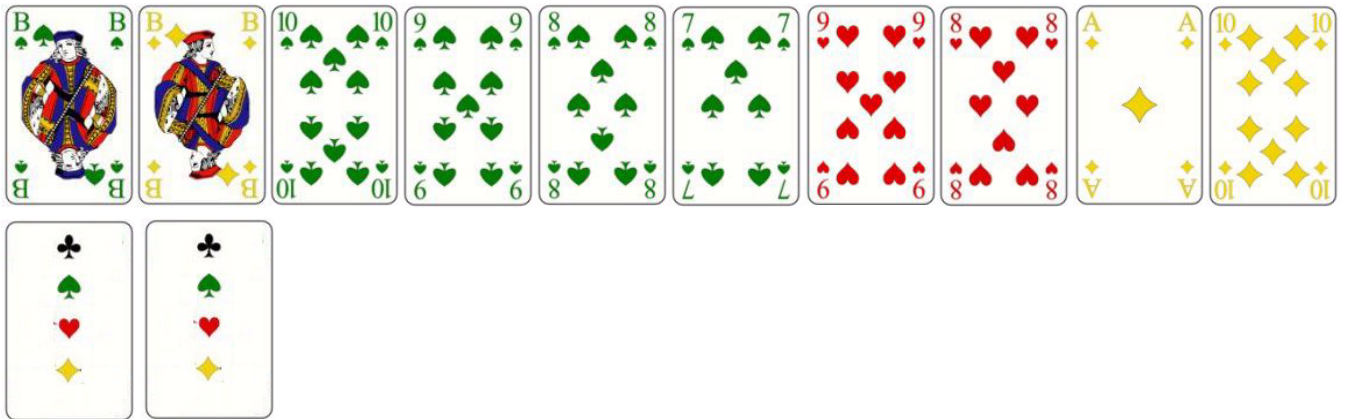
Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel, keine Reizung. Er spielt Karo.

Es wird gespielt. Wer hat das 2. Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Weitere Erkenntnisse?

Übung 2

Karten des Spielers (nur für den Spieler sichtbar)



Skat vor Aufnahme

Die restlichen Karten incl. Skat werden (verdeckt) so gemischt, dass die 5 Pik-Trümpfe (incl. Buben) 3-2 verteilt sind und ein Gegenspieler bis 24 reizt.

Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel bei 24. Er spielt Pik-Hand.

Es wird gespielt. Wer hat das Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Das Blatt des Spielers wird neu aufgelegt und begutachtet (Risikobeurteilung).

Wieviele Punkte hat das Blatt des Spielers nach unserer Zählregel?

Kann das Blatt Hand gereizt werden: lt. Zählregel? nach Gruppenmeinung?

Wie ist der Gewinnplan des Alleinspielers (Verteilungsvermutung?, (erstes) Ausspiel/Trumpfabzug?, Notfallplan?)

Die restlichen Karten incl. Skat werden (verdeckt) jetzt so gemischt, dass die 5 Pik-Trümpfe (incl. Buben) 4-1 verteilt sind und ein Gegenspieler bis 24 reizt.

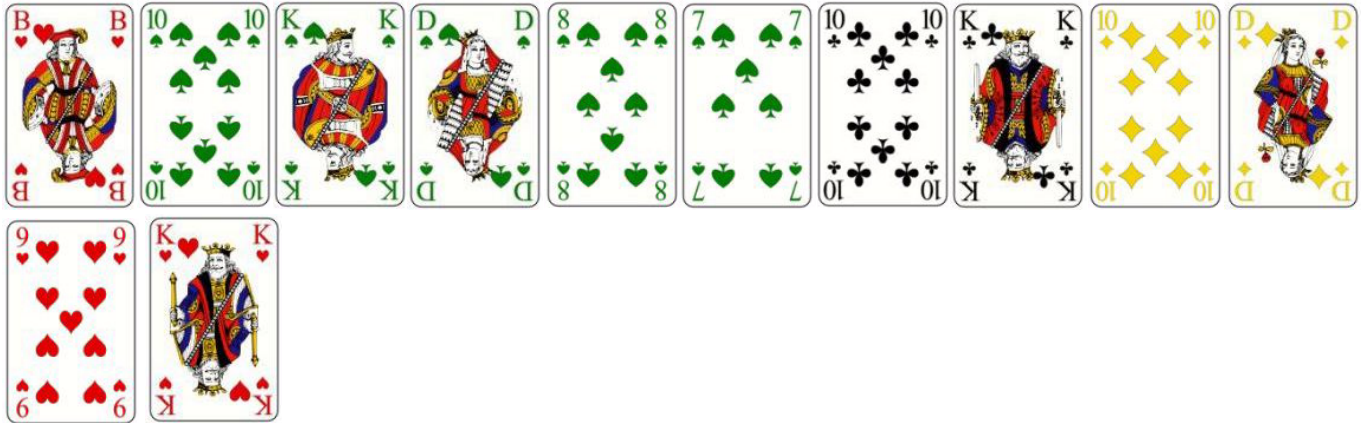
Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel bei 24. Er spielt Pik-Hand.

Es wird gespielt. Wer hat das 2. Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Weitere Erkenntnisse?

Übung 3

Karten des Spielers (nur für den Spieler sichtbar)



Skat vor Aufnahme

Die restlichen Karten werden (verdeckt) so gemischt, dass die 5 Pik-Trümpfe (incl. Buben) 3-2 verteilt sind und ein Gegenspieler bis 20 reizt.

Der Spieler (Mittelhand) bekommt das Spiel bei 20. Er spielt Pik.

Es wird gespielt. Wer hat das Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Das Blatt des Spielers wird neu aufgelegt und begutachtet (Risikobeurteilung).

Wieviele Punkte hat das Blatt des Spielers nach unserer Zählregel?

Wie weit sollte das Blatt gereizt werden: lt. Zählregel? nach Gruppenmeinung?

Was sollte gedrückt werden?

Wie ist der Gewinnplan des Alleinspielers (Verteilungsvermutung?, (erstes) Ausspiel/Trumpfabzug?, Notfallplan?)

Die restlichen Karten werden jetzt so gemischt, dass die 5 Pik-Trümpfe (incl. Buben) 4-1 verteilt sind und ein Gegenspieler bis 20 reizt.

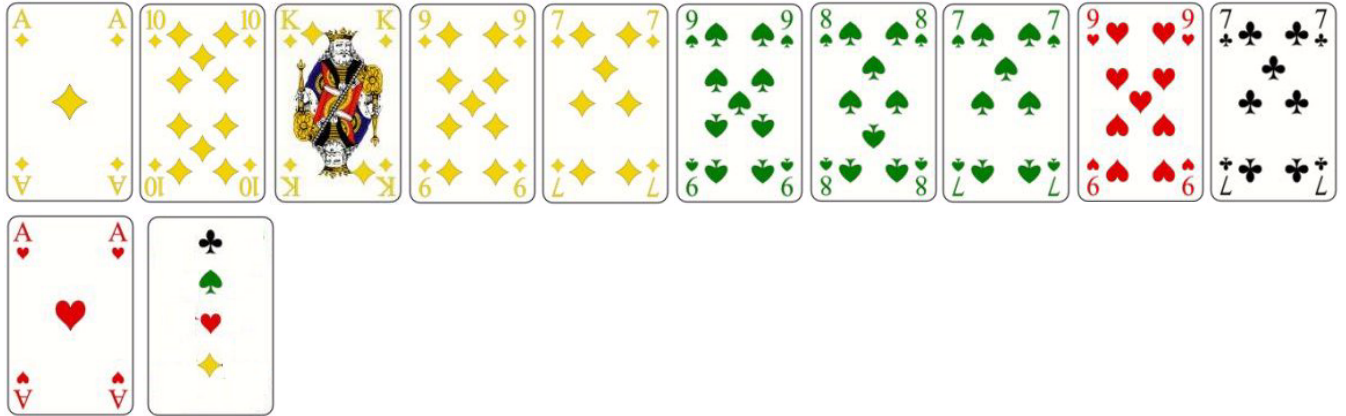
Der Spieler (Mittelhand) bekommt das Spiel bei 20. Er spielt Pik.

Es wird gespielt. Wer hat das 2. Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Weitere Erkenntnisse?

Übung 4

Karten des Spielers (nur für den Spieler sichtbar)



Skat vor Aufnahme

Die restlichen Karten incl. einer Skat-Karte werden (verdeckt) so gemischt, dass ein Gegenspieler bis 27 reizt.

Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel bei 27.

Welches Spiel wählt der Alleinspieler? Null Hand? Null Ouvert?

Es wird gespielt. Wer hat das Spiel gewonnen? Spieler? Gegenspieler?

Das Blatt des Spielers wird neu aufgelegt und begutachtet (Risikobeurteilung).

Wie weit sollte das Blatt gereizt werden: Null Hand? Null Ouvert? Null Ouvert Hand?

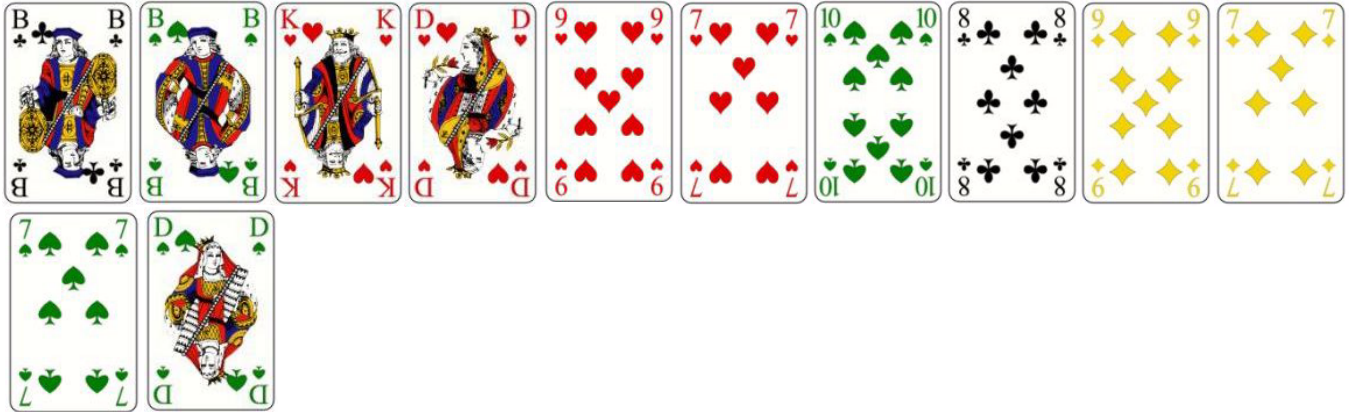
Wie ist der Gewinnplan des Alleinspielers (Verteilungsvermutung?, Ausspiel?)

Die restlichen Karten werden jetzt gemischt (incl. Skat) und paarweise aufgedeckt. Wieviele von den aufgedeckten 11 Skat-Paaren machen den Null Ouvert sicher?

Weitere Erkenntnisse?

Übung 5

Karten des Spielers (nur für den Spieler sichtbar)



Skat vor Aufnahme

Die restlichen Karten werden (verdeckt) so gemischt, dass die 5 Herz-Trümpfe (incl. Buben) 3-2 verteilt sind, Pik 2-2 steht und ein Gegenspieler bis 24 reizt.

Der Spieler (Hinterhand) bekommt das Spiel bei 24. Er spielt Herz.

Es wird gespielt. Wer hat das Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Das Blatt des Spielers wird neu aufgelegt und begutachtet (Risikobeurteilung).

Wieviele Punkte hat das Blatt des Spielers nach der unserer Zählregel?

Wie weit sollte das Blatt gereizt werden: lt. Zählregel? nach Gruppenmeinung?

Was sollte gedrückt werden?

Wie ist der Gewinnplan des Alleinspielers (Verteilungsvermutung?, (erstes) Ausspiel/Trumpfabzug?, Notfallplan?)

Die restlichen Karten werden jetzt so gemischt, dass die 5 Herz-Trümpfe (incl. Buben) 3-2 verteilt sind, Pik-As 3-mal steht und ein Gegenspieler bis 24 reizt.

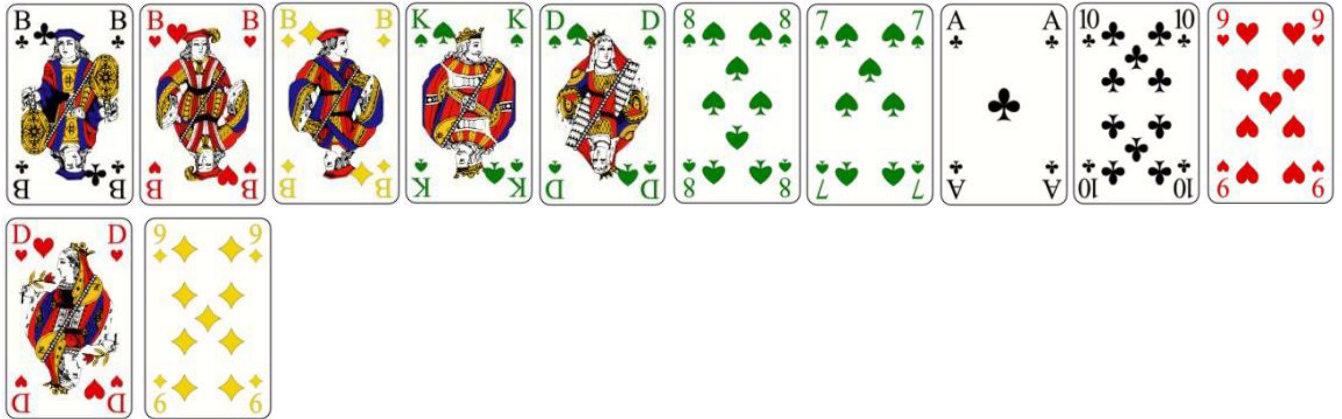
Der Spieler (Hinterhand) bekommt das Spiel bei 24. Er spielt Herz.

Es wird gespielt. Wer hat das 2. Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Weitere Erkenntnisse?

Übung 6

Karten des Spielers (nur für den Spieler sichtbar)



Skat vor Aufnahme

Die restlichen Karten werden (verdeckt) so gemischt, dass die 4 Pik-Trümpfe (incl. Buben) 3-1 verteilt sind und ein Spieler bis 23 reizt.

Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel bei 23.

Welches Spiel hat der Alleinspieler gespielt? Grand? Pik Hand?

Es wird gespielt. Wer hat das Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Das Blatt des Spielers wird neu aufgelegt und begutachtet (Risikobeurteilung). über Grand nachdenken!

Wieviele Punkte hat das Blatt des Spielers nach unserer Zählregel für Farbspiel? Wieviel für Grand?

Wie weit sollte das Blatt gereizt werden: lt. Zählregel? nach Gruppenmeinung?

Wie ist der Gewinnplan des Alleinspielers (Verteilungsvermutung?, (erstes) Ausspiel/Trumpfabzug?, Notfallplan?)

Die restlichen Karten werden jetzt so gemischt, dass die 4 Pik-Trümpfe (incl. Buben) 4-0 verteilt sind, Herz-As/10 verteilt sind und ein Spieler bis 23 reizt.

Der Spieler (Vorhand) bekommt das Spiel bei 23.

Welches Spiel hat der Alleinspieler gespielt? Grand? Pik „schneider“?

Es wird gespielt. Wer hat das 2. Spiel gewonnen? Spieler mit Augen / Gegenspieler mit Augen.

Weitere Erkenntnisse?

6 Skat und Wahrscheinlichkeiten

Ursprünglicher Vortrag von Udo Kapp (Alter Peter) 2015. Modifiziert von Johannes Kulzer November 2021.

Grundbegriffe

„Die **Wahrscheinlichkeit** für ein **zufälliges** Ereignis ist ein Maß (zwischen 0 und 1) für die Sicherheit des Eintretens dieses Ereignisses. (0: tritt nicht auf, Ereignis unmöglich; 1: tritt stets auf, Ereignis sicher)“

Die Kenntnis mathematischer Wahrscheinlichkeiten im Skat dient in erster Linie der Spielvorbereitung. Sie ermöglicht dem Spieler, den Wert seines Blattes einzuschätzen und Risiken zu erkennen.

Wahrscheinlichkeit ist die **erwartete relative Häufigkeit** und damit eine Zahl von 0 = unmöglich bis 1 = immer oder von 0% bis 100%. Grundsätzlich ist sie eine Aussage über die **Zukunft**, für die Vergangenheit ergibt der Begriff keinen Sinn. Bei Kartenspielen gilt einfach:

$$\text{Wahrscheinlichkeit des Ereignisses} = \frac{\text{Zahl der günstigen Kartenkombinationen}}{\text{Zahl der möglichen Kartenkombination}}$$

Unter der Annahme, dass jede Kombination gleich wahrscheinlich ist (korrektes Mischen) und dass man **keine zusätzlichen Informationen** hat (vor allem aus dem Reizen oder dem Spielverlauf).

Daher ist sie vor allem bei der **Spielvorbereitung** von Bedeutung.

Berechnung der Wahrscheinlichkeit

Grundlage der Berechnungen sind die **Binomialkoeffizienten**:

$$\binom{n}{k} = \text{Zahl der Möglichkeiten, } k \text{ aus } n \text{ Karten zu ziehen}$$

Wenn man keine Karte zieht oder alle, gibt es nur ein mögliches Ergebnis:

$$\binom{n}{0} = \binom{n}{n} = 1$$

Wenn man k Karten zieht oder übriglässt, gibt es gleich viele Möglichkeiten:

$$\binom{n}{k} = \binom{n}{n-k}$$

Allgemeiner Fall:

$$\binom{n}{k} = \frac{n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdot \dots \cdot (n+1-k)}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot \dots \cdot k}$$

Zahl der möglichen Kombinationen im Skat – nur aus 22 Karten, weil man 10 schon hat:

$$\binom{22}{2} = 231$$

Zahl der möglichen Blätter für einen Spieler (ohne Skat):

$$\binom{32}{10} = 64.512.240$$

Zahl der möglichen Blätter für einen Spieler (**mit Skat**):

$$\binom{32}{12} = 225.792.840$$

Zahl der möglichen Kartenverteilungen in einem Spiel: 2 753 294 408 504 640 (2,7 Billiarden)

6.1 Interessante Wahrscheinlichkeiten im Skat

Alle Tabellen enthalten die Verteilungswahrscheinlichkeiten (hypergeometrische Verteilung) in Prozent-Werten. Alle Wahrscheinlichkeiten gelten nur, wenn man keine zusätzlichen Informationen aus dem Reizen oder dem Spielverlauf hat. Beachte: „Nichts gereizt“ oder „noch nicht gereizt“ ist ein Unterschied. Auch „passen“ ist eine Reizinformation,

Gewinnerwartung in einem Spiel

Folgende Faktoren bestimmen unseren zu erwartenden Punktgewinn (ohne „Hand“ oder „schneider“):

- Gewinnwahrscheinlichkeit p von 0 bis 1
- Spielwert S von 18 bis 264
- nach Spielgewinn bekommt man $50 + S$ Punkte dazugezählt
- nach Verlust werden $50 + 2 \times S$ Punkte abgezogen, der Unterschied ist $100 + 3 \times S$ (z.B. gewonnenes Herz einfach: +70, verlorenes Herz einfach: -90; Unterschied: 160).

$$\text{Zu erwartender Punktgewinn} = (50 + S) \times p - (50 + 2 \times S) \times (1 - p)$$

Der zu erwartende Punktgewinn (also gewonnene – verlorene Spiele) ist **positiv** bei einer

$$\text{Gewinnwahrscheinlichkeit } p > \frac{50 + 2 \times S}{100 + 3 \times S}$$

Erst ab **etwa 60% Gewinnwahrscheinlichkeit** verbessert man im Mittel seinen Punktestand, weil die Verlustpunkte eines Spieles höher sind als die Gewinnpunkte desselben Spieles. D.h. ab dann sollte ein besserer Spieler ein Spiel wagen. Die Zählregel von Thomas Kinback baut auf **70% Gewinnwahrscheinlichkeit**, ist also etwas konservativer und damit für lernende Spieler besser geeignet. Die Grauzone zwischen 60 und 70% wird auch bei Kinback den Spielfähigkeiten des Einzelnen zugeordnet („anreizen“).

Anzahl Buben

Die Tabelle zeigt die Wahrscheinlichkeit in seinen 10 Karten keinen (0), 1, 2, 3 oder 4 **Buben in einem Spiel** zu erhalten. Mit Skataufnahme (also 12 Karten) steigt die Wahrscheinlichkeit 2 oder mehr Buben zu erhalten. Trotzdem erhält man in der Mehrzahl der Fälle einen oder zwei Buben.

| Spielart | % Wahrscheinlichkeit, n Buben in die Hand zu bekommen | | | | |
|-----------|---|------|------|------|-----|
| | n=0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Mit Skat | 13,5 | 38,0 | 34,9 | 12,2 | 1,4 |
| Handspiel | 20,3 | 42,8 | 28,9 | 7,3 | 0,6 |

Umgerechnet auf eine Liste mit 36 Spielen:

| Spielart | Zu erwartende Anzahl Spiele einer Liste, bei denen man n Buben bekommt | | | | |
|-----------|--|-------|-------|------|------|
| | n=0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Mit Skat | 4,85 | 13,70 | 12,55 | 4,40 | 0,50 |
| Handspiel | 7,32 | 15,42 | 10,41 | 2,64 | 0,21 |

Überraschend selten hat man 4 Buben – eine Liste, ohne dass man sie einmal bekommt, ist normal. Erwarten kann man einmal 4 Buben in 2 Listen. Am häufigsten sind nur 1 oder 2 Buben, dann keiner.

Auffällig ist, wie sich mit Skat die Wahrscheinlichkeit für 3 oder 4 Buben verbessert: von 7,9% auf 13,6%.

Auch das Mischen hat einen Einfluss, wenn es im Spiel zuvor einen Stich mit 3 Buben gegeben hat (3 Damen oder Könige fallen selten zusammen). Bei nicht gründlichem Mischen kann es vorkommen, dass die Buben zusammen bleiben. Dies wird aber kaum jemand in die Risikobetrachtung einbeziehen.

Zum „Mischen“ siehe die Ausführungen im Anhang auf [Seite 251](#)

Passende oder unpassende Karten im Skat finden

Diese Tabelle haben wir beim Thema „Reizen (allgemein)“ bereits behandelt. Sie enthält die Spalten 0, 1, 2 mit den Wahrscheinlichkeiten keine, eine oder zwei (**passende**) **Karten** zu finden.

| Anzahl passender Karten | % Wahrscheinlichkeit, Karten passend zu finden | | |
|-------------------------|--|-----------------------|------|
| | 0 | 1 (beinhaltet „2“) | 2 |
| 5 | 58,9 | 41,1 | 4,3 |
| 6 | 52,0 | 48,0 | 6,5 |
| 7 | 45,5 | 54,5 | 9,1 |
| 8 | 39,4 | 60,6 | 12,1 |
| 9 | 33,8 | 66,2 | 15,6 |
| 10 | 28,6 | 71,4 | 19,5 |
| 11 | 23,8 | 76,2 | 23,8 |
| 12 | 19,5 | 80,5 | 28,6 |
| 13 | 15,6 | 84,4 | 33,8 |

Die Diskussion der Werte befindet sich im Thema „Reizen (allgemein)“ auf [Seite 24](#), im Thema „Reizen auf den Skat“ auf [Seite 26](#) und hat auch eine Bedeutung beim Reizen von Null-Spielen, [Seite 121](#).

Ab 9 passenden Karten (von 22 möglichen) findet man mit über 66% Wahrscheinlichkeit (also in zwei von 3 Fällen) wenigstens eine passende Karte. Risiko-bereitere Spieler finden auch bei 6 passenden Karten zu 48% eine dazu. Wenn man 2 passende Karten finden muss, macht es zumeist keinen Sinn, das Spiel zu reizen. Selbst bei 11 passenden Karten liegt hier die Wahrscheinlichkeit unter 25%, der Wunsch geht also nur in einem von vier Fällen in Erfüllung.

Buben im Skat finden

Die Zeilen 1, 2, 3 und 4 zeigen die **Wahrscheinlichkeit, Buben zu finden**, wenn man 3, 2, 1, oder 0 Buben in der Hand hat.

| Anzahl Buben in der Hand | % Wahrscheinlichkeit, n Buben zu finden | | |
|--------------------------|---|-----------------------|-----|
| | 0 | 1 (beinhaltet „2“) | 2 |
| 3 | 90,9 | 9,1 | |
| 2 | 82,3 | 17,7 | 0,4 |
| 1 | 74,0 | 26,0 | 1,3 |
| 0 | 66,2 | 33,8 | 2,6 |

Ohne Buben in der Hand findet man mit 33,8% Wahrscheinlichkeit (also in jedem Dritten Fall) mindestens einen dazu), mit einem Buben in der Hand immer noch mit 26,0% (also in jedem vierten Fall).

In der Praxis sind die Wahrscheinlichkeiten aber geringer, wenn zwei oder gar alle drei Spieler reizen. Dann haben die Gegner vermutlich selbst Buben. Das gilt vor allem, wenn man ohne die schwarzen Buben höher als 24 reizen muss.

Volle im Skat finden

Entsprechend zeigen die Zeilen 1 bis 8 die **Wahrscheinlichkeiten, wenigstens ein As oder eine Zehn** zu finden, wenn man 7 bis 0 in der Hand hat.

| Anzahl Volle in der Hand | % Wahrscheinlichkeit, n Volle zu finden | | |
|--------------------------------|---|-----------------------|------|
| | 0 | 1 (beinhaltet „2“) | 2 |
| 7 | 90,9 | 9,1 | |
| 6 | 82,3 | 17,7 | 0,4 |
| 5 | 74,0 | 26,0 | 1,3 |
| 4 | 66,2 | 33,8 | 2,6 |
| 3 | 58,9 | 41,1 | 4,3 |
| 2 | 52,0 | 48,0 | 6,5 |
| 1 | 45,5 | 55,5 | 9,1 |
| 0 | 39,4 | 60,6 | 12,1 |

Ohne Volle in der Hand findet man mit 60,6% Wahrscheinlichkeit mindestens ein Volles dazu (also mehr als in jedem zweiten Fall).

Mit 4 oder weniger Vollen in der Hand immer noch mit mehr als 33,8% (also in jedem dritten Fall)

Wie oben bei den Buben angesprochen, findet man in der Praxis öfter schlechte Karten als die Tabelle erwarten lässt – typische Fälle:

- Man hat eine Farbe gar nicht und kein anderer reizt diese Farbe:
Die Wahrscheinlichkeit, wenigstens eine schlechte Karte zu finden, ist dann laut Tabelle über 40%.
- Man hat zwei Farben gar nicht:
Das ergibt dann schon 10 bis 14 schlechte Karten zum Finden. Die Wahrscheinlichkeit, dass davon 2 liegen, liegt bei rund 20 bis 40%.
- Man hat wenige hohe Karten (Buben, Asse, 10er): Wenn die Gegner reizen, sind sie eher nicht im Skat.
- Man hat schon 4 oder mehr Karten einer Farbe: In über 66% der Fälle findet man keine mehr dazu.

Verteilung von Gegenkarten

Mit „Gegenkarten“ sind die restlichen Karten einer Art gemeint, die bei den Gegenspielern sitzen, d.h. Buben, Trümpfe, Volle, Karten einer Farbe.

Bei Handspielen können 1 oder 2 Gegenkarten im Skat liegen, das ergibt weitere mögliche Verteilungen (hier nicht betrachtet). Nur die Fälle von 2 bis 7 Gegenkarten sind von praktischer Bedeutung.

| Anzahl Gegenkarten | Verteilung | Wahrscheinlichkeit in % |
|-----------------------|------------|----------------------------|
| | | |
| 2 | 2:0 | 47,4 |
| | 1:1 | 52,6 |
| 3 | 3:0 | 21,1 |
| | 2:1 | 79,0 |
| 4 | 4:0 | 8,7 |
| | 3:1 | 49,5 |
| | 2:2 | 41,8 |
| 5 | 5:0 | 3,3 |
| | 4:1 | 27,1 |
| | 3:2 | 69,7 |
| 6 | 6:0 | 1,1 |
| | 5:1 | 13,0 |
| | 4:2 | 48,8 |
| | 3:3 | 37,1 |
| 7 | 7:0 | 0,3 |
| | 6:1 | 5,4 |
| | 5:2 | 29,6 |
| | 4:3 | 65,0 |

Zwei Gegenkarten

Z.B. zwei fehlende Buben (beim Grand), restliche Karten einer Farbe (geht ein As zu fünft?), Sieben und Acht zu einer blanken Neun beim Null. 2:0 und 1:1 sind fast gleich wahrscheinlich.

Drei Gegenkarten

Z.B. drei fehlende Buben, restliche Karten einer Farbe (geht ein As zu viert?), 9, 10, B gegenüber 7, 8, D beim Null.

Sehr häufig stehen die Karten 2:1. Aber auch die schlechte 3:0-Verteilung tritt in einem von fünf Fällen auf. Falls die Gegenkarten die drei alten Buben sind, bekommt man fast immer durch das Reizen einen Hinweis.

Vier Gegenkarten

Z.B. 4 Gegentrümpfe beim 7-Trumpf-Spiel, 4 zu 3 eigenen Karten einer Farbe (geht der Doppelläufer?), Restkarten beim Null Ouvert mit 7, 8, 9, A einer Farbe.

Auffällig häufig ist die schlechte 3:1-Verteilung (Hälfte der Fälle). Man kann aber auch auf 2:2 hoffen. Auf 4 Buben in einer Hand bekommt man durch das Reizen einen Hinweis.

Fünf Gegenkarten

Z.B. 5 Gegentrümpfe beim 6-Trumpf-Spiel, 5 zu 2 eigenen Karten einer Farbe (wird sie einmal oder zweimal von beiden Gegnern bedient – geht der Doppelläufer?).

Die günstige 3:2-Verteilung tritt sehr häufig (in 2 von 3 Fällen) auf.
Die gefährliche 4:1-Verteilung ist überraschend häufig: in einem von 4 Fällen.

Sechs Gegenkarten

Z.B. 6 Gegentrümpfe beim 5-Trumpf-Spiel, zu einer eigenen blanken Karte (geht das Ass?), Ausspiel von 7 und 9 beim Null Ouvert.

Am Häufigsten ist die schlechte 4:2-Verteilung (jeder zweite Fall). Aber auch auf 3:3 kann man hoffen (jeder dritte Fall). Die 5:1-Verteilung (jeder sechste Fall) führt zumeist zum Spielverlust.

Beim Null mit 7 und 9 ist stets die Neun auszuspielen (man kann nur gegen eine Zu-0-Verteilung verlieren), beim Ausspiel der Sieben verliert man schon gegen die viel häufigere Zu-1-Verteilung.

Sieben Gegenkarten

Z.B. gar keine eigene Karte einer Farbe, Ausspiel einer blanken Acht beim Null Ouvert. Die blanken Acht kann nur gegen eine Zu-0-Verteilung verlieren. Wenn man eine Farbe frei ist, hat bei Skataufnahme in einem von drei Fällen ein Gegner 5 oder mehr Karten dieser Farbe.

Die gute Verteilung 4:3 tritt in zwei von 3 Fällen auf (eine große Hilfe bei 4-Trumpf-Spielen!).

Das Problem der vielen Gegenkarten hat man z.B. beim **Grand mit 2 Buben und 3 Assen in Mittel- oder Hinterhand**. Wenn man 3 oder 4 Karten der vierten Farbe hat, kann diese kaum gefährlich werden. Es ist eher unwahrscheinlich, dass die restlichen 5 Karten in einer Hand stehen (3-35%).

Eine andere typische Konstellation sind **3 kleine Karten (Luschen, Bilder) in 2 Farben**, von denen man 2 drücken muss, z.B. ♠9, ♠8, ♥9. Wenn man nicht durch Drücken von mehr Augen seine Gewinnchance verbessern kann, **drückt man in der Regel 2 Karten einer Farbe**. Wenn man von 2 Karten eine oben lässt, kann in rund 30% der Fälle ein Gegner beim zweiten Ausspiel dieser Farbe nicht mehr bedienen (Ausgangsverteilung 5:0 oder 4:1). Lässt man eine blanken Karte oben, ist diese Wahrscheinlichkeit nur rund 14% (Ausgangsverteilung 6:0 oder 5:1).

Doppelläufer

In dieser Tabelle enthalten die Spalte 0 die Wahrscheinlichkeit, dass die Farbe gar nicht geht, die Spalte 1 die Wahrscheinlichkeit, dass sie mindestens einmal geht, und die Spalte 2 die Wahrscheinlichkeit, dass sie zweimal geht.

| Folge | % Wahrscheinlichkeit, dass laufen | | |
|------------|-----------------------------------|------|------|
| | 0 | 1 | 2 |
| A | 1,1 | 98,9 | |
| A,10 | 3,2 | 96,8 | 69,7 |
| A,10,x | 8,7 | 91,3 | 41,8 |
| A,10,x,y | 21,1 | 78,9 | |
| A,10,x,y,z | 47,4 | 52,6 | |

Natürlich zeigt die Tabelle, dass ein (blankes) As fast immer geht.

Auch As und 10 (zu zweit) gehen in 2 von 3 Fällen gut durch.

Ein Doppelläufer mit As und Zehn zu Dritt läuft **nur/immerhin** jedes zweite Mal durch.

Deshalb spielt man mit Doppelläufern auch **keinen Grand Hand ohne vier**, weil da 4 Assen und zwei Zehnen laufen müssten. Nach Drücken von Zehnen müssen aber nur 4 Assen durchgehen.

6.2 Kombinierte Wahrscheinlichkeiten

Das sind die Wahrscheinlichkeiten, mit denen zwei oder mehr Bedingungen zugleich erfüllt sein müssen, z.B. für eine günstige Verteilung der Trümpfe und einer Nebenfarbe.

Die Wahrscheinlichkeit, dass mehrere Bedingungen **zugleich** erfüllt sind, ist das **Produkt der Einzelwahrscheinlichkeiten**. Dabei muss man beachten, dass das Eintreten einer Bedingung die Wahrscheinlichkeiten für andere Bedingungen verändert.

Beispiel: die Wahrscheinlichkeit, dass man nach Skataufnahme 4 Buben hat, ist 1,4%. Die Wahrscheinlichkeit für 4 Asse ist genauso gering. Die Wahrscheinlichkeit für 4 Buben **und** 4 Asse ist jetzt **nicht** 1,38% von 1,38% $\approx 1/5.280$. Denn jetzt müssen von 8 Karten 4 Asse sein und nicht mehr von 12 Karten wie vorher. Die tatsächliche Wahrscheinlichkeit ist etwa 4-mal kleiner:

$$\binom{24}{4} / \binom{32}{12} \approx \frac{1}{21.250}$$

Nämlich 4 von den restlichen 24 Karten, geteilt durch die Gesamtzahl der Blätter mit Skat.

Tabellen kombinierter Wahrscheinlichkeiten sind aber **wenig hilfreich**.

Drei Grundsätze helfen zu einer **schnellen Abschätzung des Verlustrisikos**:

Jede Kombination hat eine geringere Wahrscheinlichkeit als die unwahrscheinlichste Einzelbedingung.

Bei kleinen Verlustwahrscheinlichkeiten (unter 5%) ist der Zahlenwert ohne Bedeutung. Die entscheidende Frage ist, ob ein Verlust theoretisch möglich ist und ob man das (kleine) Risiko des Spielverlustes eingehen will (siehe die nachfolgenden Beispiele).

Man kann **näherungsweise** annehmen, dass die Wahrscheinlichkeiten der Einzelbedingungen **voneinander unabhängig** sind, z.B. bei der Frage, ob zwei Asse gehen.

Beispiele für die Praxis

- Grand Hand in Vorhand mit folgendem Blatt (siehe auch Thema „Blender“ auf Seite 50):



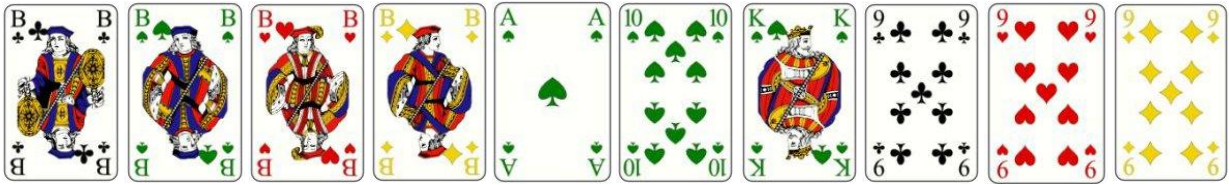
Dieser geht nur verloren, wenn die Buben und Herz jeweils 2:0 dagegen stehen. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist ungefähr $0,39^2 \approx 15\%$. Beim Grand nach Skataufnahme mit diesen Karten ist die Verlustwahrscheinlichkeit ungefähr $0,47^2 \approx 22\%$. Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist also 78% und damit weit über der Gewinnschwelle von 60-70%. Spielen!

- Grand Hand „schneider“ in Vorhand mit folgendem Blatt:



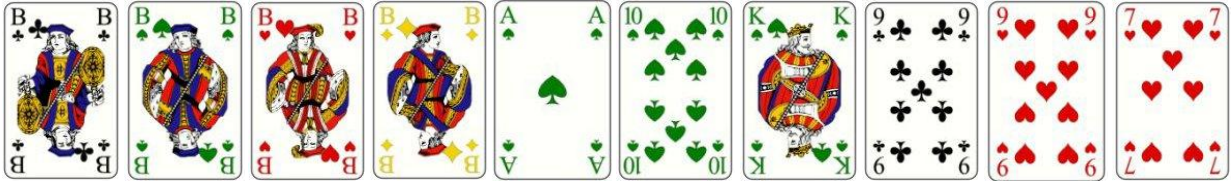
Dieser geht verloren, wenn die Buben in einer Hand dagegen stehen und das Karo As nicht im Skat liegt. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist ungefähr $0,39 \times 0,91 \approx 35\%$. Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist also 65% und damit nur wenig über der Gewinnschwelle von 60%.

- Grand Hand mit folgendem Blatt:



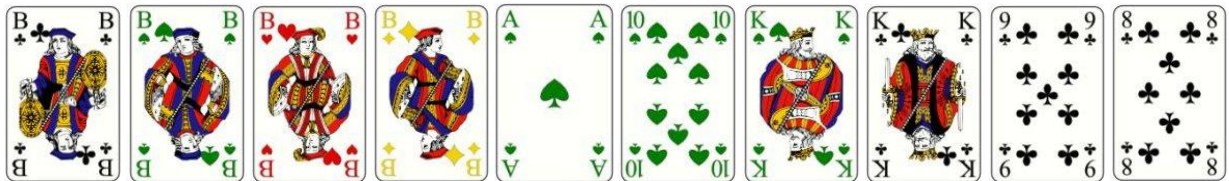
Dieser geht verloren, wenn zu den drei Luschen jeweils As und Zehn verteilt stehen und zugegeben werden. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist ungefähr $0,43^3 \approx 8\%$.

- Grand Hand mit folgendem Blatt:



Wie oben, aber mit zwei Luschen einer Farbe. Dieser geht verloren, wenn zu den Herz-Luschen As und Zehn in einer Hand stehen und der zweite Gegner kein Herz hat. Außerdem müssen Kreuz As und Zehn 1:1 verteilt sein und der Gegner ohne Herz muss noch zwei Volle haben. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist ungefähr $0,06 \times 0,43 \times 0,39 \approx 1\%$.

- Grand Hand mit folgendem Blatt:



Wie oben, aber mit König zu dritt. Dieser geht verloren, wenn die Kreuz in einer Hand dagegen stehen und der andere Gegner zwei Asse und eine Zehn schmieren kann. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist ungefähr $0,12 \times 0,39 / 2 \approx 2,5\%$.

*Die Kontrolle durch das Experiment ist natürlich triviale Voraussetzung
für die Richtigkeit einer Theorie
Albert Einstein*

Die Auswertung vieler „Experimente“ bringt uns zum Thema „Statistik“, zum Zusammenhang und zu den Unterschieden von „Wahrscheinlichkeit“ und „Statistik“.

6.3 Wahrscheinlichkeit gegen Statistik

„Die **Wahrscheinlichkeit** für ein **zufälliges** Ereignis ist ein Maß (zwischen 0 und 1) für die Sicherheit des Eintretens dieses Ereignisses. (0: tritt nicht auf, Ereignis unmöglich; 1: tritt stets auf, Ereignis sicher)“

Die Betonung liegt auf „zufällig“ bei völliger Transparenz, d.h. alle Fakten sind bekannt. Beispiel: Würfel. Bei den Wahrscheinlichkeitsbetrachtungen im Skat wird die zufällige Verteilung der Karten vorausgesetzt. Damit lassen sich Erwartungswerte für bestimmte Verteilungen der Karten und für das Eintreten bestimmter Ereignisse berechnen (Vorhersagen treffen). Diese Erwartungswerte fließen in unsere bei Spielbeginn gemachten Spielbewertungen und –erwartungen ein und bestimmen letztendlich das Risiko-Profil eines Spielers.

Probleme:

- Die Verteilung der Karten ist nicht zufällig. Sie ist (real) vom Mischen und (online) vom Mischalgorithmus abhängig
- Im Einzelfall tritt nur eines der möglichen Ergebnisse auf. Erst bei (unendlich) vielen „Experimenten“ stellen sich die Erwartungswerte ein.

Die **Statistik** beschäftigt sich eher mit dem **Sammeln** von Daten und dem Versuch, diese sinnvoll zu strukturieren.

Die Betonung liegt hier auf dem „Sammeln von Daten“, d.h. eine Datenbasis aus möglichst vielen „Experimenten“ wird analysiert und aufbereitet. Es wird also die Vergangenheit betrachtet. Natürlich auch mit dem Ziel, Rückschlüsse auf ähnliche Daten in der Zukunft zu ziehen. Die Statistik im Skat sammelt aber zumeist „oberflächlichere Daten“, könnte aber auch die zur Wahrscheinlichkeitsberechnung nötigen Daten sammeln.

Wahrscheinlichkeit und Statistik haben aber auch ihre Gemeinsamkeiten, insbesondere bei sehr vielen Experimenten. Am Beispiel „Würfel“ werden sich die statistischen Werte für die einzelnen Würfelzahlen der Wahrscheinlichkeit für ihr Auftreten beliebig annähern. Dies trifft auch für einzelne Ereignisse des Skatspiels zu, z.B. „passende oder unpassende Karten im Skat finden“. Insofern bestätigt die Statistik auf lange Sicht die Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses.

Daneben ist es völlig natürlich, dass es in einzelnen Serien Spieler gibt, die deutlich mehr **Kartenglück** haben als andere (sieht man an jedem Vereinsabend). Dass einem Spieler auch in zwei oder drei aufeinander folgenden Serien das Kartenglück treu bleibt, kommt schon seltener vor (sieht man in jedem 3-Serien-Turnier). Je mehr Serien gewertet werden, desto geringer der Faktor „Kartenglück“, desto mehr gelten die Werte der Wahrscheinlichkeit bzw. Statistik.

Und last not least gibt es auch „alte Hasen“, die das Auftreten gewisser Ereignisse „riechen“ können. Ihr Wahrscheinlichkeitsgefühl hat sich im Laufe vieler Jahre, Erfolge und Misserfolge als Talent herausgebildet.

6.4 Statistiken im Skat

Hier einige Zahlen aus der Auswertung von 17,5 Millionen Spielen im „online Skat-Club“, dort auf der Statistik-Seite veröffentlicht (2021).

(Auch das Buch „Skat-Zahlen“ von Dr. Siegfried Harmel enthält ein umfassendes Zahlenwerk.)

Gewonnen / Verloren

Von den 17,5 Millionen Spielen wurden fast **80% gewonnen, 20% verloren**.

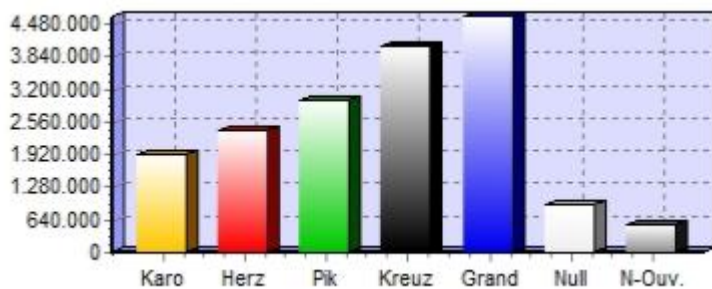
Lt. Harmel zeigen Vereins-Statistiken ca. 85% gewonnene Spiele.

Verteilung der Spiele

Auf die Spielgattungen entfielen: 27% Grands (Harmel: 29%)
65% Farbspiele (Harmel: 64%)
8,4% Null-Spiele (Harmel: 7,1%)

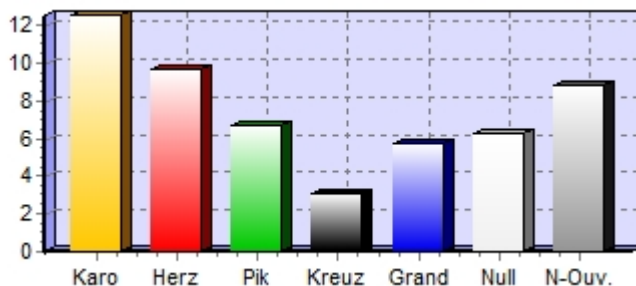
Von den Farbspielen waren 35% Kreuz, 26% Pik, 22% Herz, 17% Karo

Von den Null-Spielen waren 63% Null-Spiele, 36% Null Ouvert



Handspiele

Folgende Grafik zeigt den prozentualen Anteil der Handspiele innerhalb der einzelnen Spielgattung. Interessant und logisch ist, dass die Verteilung auf Karo-Herz-Pik-Kreuz genau umgekehrt ist zur Verteilung der Spiele bei den Farb-spielen. Zur Interpretation: Ca. 12% der insgesamt 17% Karospiele waren Handspiele, also etwa 2% der 17,5 Mio.



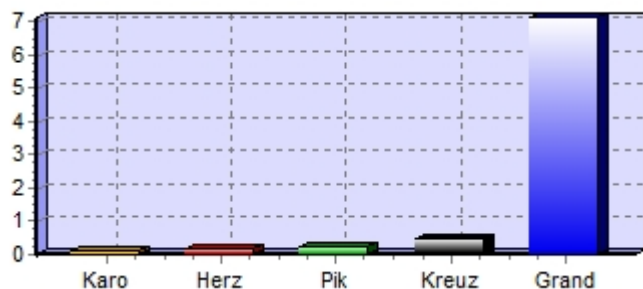
Spitzen

Von den Grand-Spielen waren 51% einfach, 25% zweifach
Von den Kreuz-Spielen waren 57% einfach, 27% zweifach
Von den Pik-Spielen waren 52% einfach, 30% zweifach
Von den Herz-Spielen waren 50% einfach, 32% zweifach
Von den Karo-Spielen waren 45% einfach, 35% zweifach

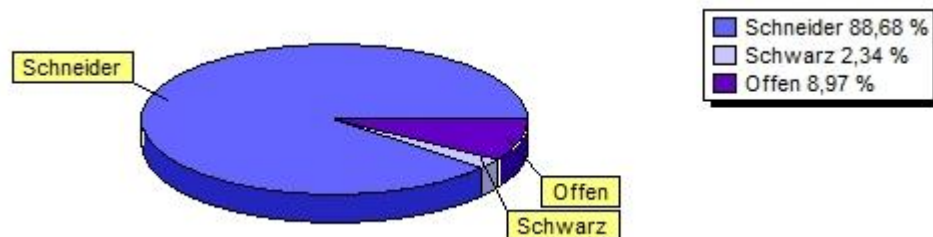
Je geringer der Spielwert der Farbspiele, desto mehr Spitzen (mit/ohne) oder ein Handspiel werden benötigt, um sich gegen den höheren Spielwert „durchzusetzen“. Logisch, oder?

Ansagen bei Hand-Spielen

„Schneider“- oder „schwarz“-Ansagen bei Farbspielen sind äußerst ungewöhnlich. Bei Grand-Spielen hingegen treten sie relativ häufig auf.



0,11% Aller Spiele waren Grand Hand Spiele, bei denen mindestens „schneider“ angesagt wurde.



Der legendäre Grand Ouvert hat also nur einen Spielanteile 0,00985% oder anders herum: Im Durchschnitt wird ein Grand Ouvert nur jedes 10.152ste Spiel gespielt. Wobei das natürlich noch nicht heißt, dass der auch gewonnen wird. Denn immerhin wurden 28,6% Prozent aller Grand Ouverts verloren.

Das Ergebnis für den Online-Spielbetrieb dürfte aber im Präsenzschat deutlich unterboten werden.

Eingepasste Spiele

Aus eigener Erfahrung im langjährigen Ligabetrieb gibt es in unteren Ligen durchschnittlich 3 eingepasste Spiele pro Liste. (Harmel: Vereinsbetrieb 2 pro Liste).

7 Skat und Psychologie

Kaum ein Kartenspiel hat einen so engen Zusammenhang zur Psychologie wie unser Skat-Spiel. Dementsprechend vielfältig stellen sich die Beziehungen der einzelnen Spieler und Spielertypen in Zusammenhang mit Skat dar. Einleitend deshalb ein paar „Klagebriefe“ diverser Spieler zum Skat-Spiel. Daran schließen sich allgemeine und spezielle Betrachtungen zur Psychologie im Skat-Spiel an. Auch die allseits beliebten Skat-Weisheiten unserer Väter sollen nicht unkommentiert bleiben.

Skat kann so grausam sein

Schon mal sowas erlebt? Ein Vereinsabend über 2 Serien, erste Serie. Da sitzt man eine Weile ohne einmal 18 sagen zu können, bekommt dann endlich in Spiel 12 ein halbwegs brauchbares Spiel und muss sich auch noch mühsam den Sieg erkämpfen. Am Ende winken für die schwer erarbeiteten 62 Augen ganze 27 Punkte für das gewonnene Karo ohne zwei. Und der Typ, der einem gegenüber sitzt und bislang eher durch blöde Sprüche als durch gutes Skatspiel aufgefallen ist, knallt anschließend in vier Spielen drei Grands raus, zwei davon mit „schneider“. Am Ende der Serie verlässt er mit über 1.500 Punkten den Tisch, während man selbst froh sein kann, noch 800 Punkte gerettet zu haben.

Skat kann richtig unfair sein. Ein Karospiel zählt weniger als ein Kreuzspiel, ein Karospiel ist deswegen aber nicht einfacher zu spielen als ein Kreuzspiel, die Farbe macht beim Spiel überhaupt keinen Unterschied.

Noch gravierender ist der Unterschied zu Grand-Spielen. Grands sind sehr teuer (Grundwert 24) und werden viel seltener verloren als Farbspiele.

Ich habe mir aus unserer Turnierdatenbank mal alle Spiele der letzten Wochen rausgesucht. Von 70.630 Kreuzspielen wurden 15.871 verloren. Das entspricht einer Quote von 22%. Von 108.164 Grands wurden hingegen gerade einmal 9.403 Stück verloren, also nicht einmal 9%.

Ich persönlich finde (das lässt sich leider nicht so einfach mit Zahlen untermauern), dass Grands **auch deutlich einfacher zu spielen sind**. Die meisten Grands sind genau dann schwierig, wenn sie nicht geplant waren, sondern nur deswegen gespielt werden, weil ein Bube im Skat das Farbspiel unmöglich gemacht hat. Viele Grands sind einfach so stark, dass sie unverlierbar sind. Nicht selten sieht man Farbspiele mit 7 Trumpf und guter Beikarte umgehen, während ein Grand mit 4 eigentlich nur dann verloren wird, wenn der Spieler nicht erkannt hat, dass er gar keinen Grand auf der Hand hat.

Also warum werden beim Skat die Spiele belohnt, die am Einfachsten zu spielen sind? Natürlich freut man sich über einen Grand Ouvert, er ist so selten, dass viele Spieler noch nie einen gespielt haben, aber wenn man ihn hat ist spielerisches Können nicht gefragt.

Klar, Skat ist kein Bodenturnen. Es gibt keine Jury, die nach einem Spiel bewertet, wie gut der einzelne Spieler gespielt hat und anschließend Punkte in der B-Wertung verteilt. Bei der erwähnten Serie hätte ich mir aber gewünscht, es wäre so.

Die Frage ist jetzt, ob das so schlimm ist. Natürlich ist es ärgerlich, wenn ich mein einfaches Herz nicht bekomme, weil ein anderer Spieler ein einfaches Pik reizt. Und natürlich ist es ärgerlich, wenn ich mir das süffisante Grinsen von dem Spieler gegenüber anschauen muss, der tatsächlich der Meinung ist, weil er einen Oma-Grand nach dem anderen bekommt, wäre er ein guter Skatspieler.

Denn irgendwann habe ich auch einen Lauf. Dann freue ich mich. Das setzt eine ganze Menge Endorphine frei. Und bei einem Grand Ouvert freuen sich in der Regel auch die Mitspieler für den Glückspilz mit, und das nicht nur wegen der Runde, die er dann auszugeben hat.

Bei einem Vereinsbetrieb mit Jahreswertung oder im Liga-Spielbetrieb sind es **genau die schwierigen Spiele, die den Unterschied machen**. Je mehr Spiele gespielt werden desto wahrscheinlicher ist es, dass ich genau so viele „Omas“ hatte wie meine Gegenspieler. Wenn meine Gegenspieler aber das schwierige Karo ohne 2 verlieren, das ich gewonnen habe, dann wird sich das am Ende im Ergebnis widerspiegeln. Nicht umsonst sieht man bei großen Turnieren immer die selben Gesichter an den (gesetzten) vorderen Tischen. Und mein Grinsemann aus der ersten Serie, der durfte nach seinem Lauf mal kurz testen, wie gut die Luft an den Tischen mit der einstelligen Tischnummer ist. Lange aufgehalten hat er sich dort nicht.

7.1 Leiden eines Skat-Spielers in der Corona-Zeit

Eigentlich nur für Leute, die dieses wunderbarste, aber auch anspruchsvollste aller Kartenspiele lernen wollen. Aber auch für diejenigen Kollegen, die meinen, schon ganz gut Skat spielen zu können.

„Man spielt nicht Skat, um sich die Zeit zu vertreiben, sondern man nimmt sich Zeit, um Skat zu spielen.“

Gemeint ist damit, dass man sich erst dann einen Skatspieler oder eine Skatspielerin nennen kann, wenn man der Faszination dieses wunderbaren Kartenspiels erlegen ist. In Analogie ist auch nicht jeder Mensch, der auf einem Pferd sitzen kann und es schafft, dieses Pferd ein wenig auf Trab zu bringen, ein Reiter.

Skat ist eine Herausforderung, und zwar eine große, weil sie einen immer wieder an seine Grenzen führt. Skat vermittelt ein Auf und Ab der Gefühle, von himmelhoch jauchzend bis zu Tode betrübt. Gerade, wenn man glaubt, es endlich begriffen zu haben, folgt die totale Ernüchterung, weil man ein Spiel verliert, das man eigentlich nie hätte verlieren dürfen. **Skat macht demütig.**

Ich kenne nur Leute, die spielen weniger gut, ganz gut oder zuweilen auch sehr gut. Aber ich kenne keinen, der Skat wirklich beherrscht, selbst dann nicht, wenn jemand es von sich behauptet. Ich bin mir aber sicher, dass es ein paar von diesen Genies gibt (wenn sie nicht schon gestorben sind).

Es jemanden beizubringen erfordert Geduld, sowohl vom Lehrer als auch vom Lernenden. Und wenn man es nicht schafft, seinen Eleven für Skat zu begeistern, dann sollte man es gleich lassen. Dann ist es wie Liebe ohne Leidenschaft.

Zunächst sollte ein Skatneuling sich mit dem Universum dieser 32 Karten vertraut machen.

Ich kenne nach der Verteilung zunächst immer nur meine 10 Karten, und ich weiß genau, welche Karten bei den Gegenspielern sind, aber ich weiß nicht, wer welche hat. Und da gibt es ja auch noch den SKAT. Das sind die beiden Karten, die verdeckt in der Mitte liegen und die man sich erregen kann, so man denn die höchste **Reizung** abgeben kann.

Diese erste Entscheidung ist die wichtigste im ganzen Spiel.

Man bewertet seine 10 Karten entsprechend der Möglichkeiten, die man zu erkennen meint, um zumindest 61 Punkte zu erreichen, denn dann hätte man dieses Spiel gewonnen.

Eine Skatrunde ist immer endlich, man spielt nicht in einem fort, bis man tot vom Stuhl fällt.

Liste durch – Runde beendet. Endwerte ermitteln. Fertig gemacht.

Sehr oft unterschätzt wird der Faktor **Zeit**.

Und auch da sollte man sich penibel an die Skatordnung halten, die diese Regel vorgibt.

Ein Spiel mit mischen, abheben lassen, Karten verteilen, reizen und durchspielen darf im Durchschnitt 2,5 Minuten oder 150 Sekunden dauern. Basta! Und daran hat sich jeder Mitspieler zu halten.

Ein „Professortyp“, der viel rechnet und analysiert und damit „den Laden aufhält“ macht sich schnell unbeliebt. Nachsichtigkeit könnte man üben, wenn an einem Vierertisch das Gesamtalter der Spieler bei 300 Jahren und darüber liegt. Für die Teilnahme an großen Turnieren kommen diese Herrschaften sowieso nicht mehr in Frage.

Ja, über das **Glück** beim Skat muss auch noch gesprochen werden. Da scheiden sich nicht nur unter den Experten die Geister.

Wer weniger gut spielt, spekuliert mehr auf sein Glück, als jemand der sehr gut spielt. Und mit dem „Glück des Tüchtigen“ ist immer besser gefahren, als mit demjenigen, der sich nur auf sein Glück verlässt.

Wer Skat spielt, kennt die „Ausreden“ derer, die schlecht oder nur nicht gut abgeschnitten haben. „Ich hatte keine (guten) Karten“, „bei mir lag nichts im Skat“, „die anderen hat es umgelaufen“, „ich hatte einfach nur Pech“, und da gibt es sicher noch ein paar „gute Gründe“ warum jemand nicht zum Zuge kam. Ich meine schon, dass es jeden einzelnen hier genannten Grund geben mag. Natürlich hat man mal „kein gutes Blatt“ und im Skat liegt auch nicht immer gerade das, was man brauchen würde. Und, machen wir uns nichts vor, Glück braucht man auch.

Wer in einem **Verein** spielt und quasi immer mit denselben Leuten, der kennt seine Pappenheimer. Den Hasardeur, den Wagemutigen, den Übervorsichtigen, den auf Nummer Sicher gehenden, den Professor, den Schlaunen, den Quasselkopf, den sich auf den Skat Verlassenden, den leicht wütend werdenden, den Nachkartler, den Ungeduldigen, den Kommentierer, den leicht Durchschaubaren, den Klugscheißer und Besserwisser, den Kopfschüttler, den auf die Regel pochenden, den sich Ärgernden, den schwer Durchschaubaren, den sich auf sein Glück Verlassenden, den Arroganten, den Kameradschaftlichen. Und vielleicht gibt es ja noch ein paar charakteristische Eigenschaften, die sich besonders beim Skat entfalten.

Die ganze menschliche Spezies ist am Skattisch wie auch anderswo vertreten. Der gute Beobachter durchschaut diese Typen am besten am Kartentisch, wenn man, gezwungener Maßen, zwei geschlagene Stunden beieinander sitzt.

Welchen Rat gibt man nun denen, die von der Euphorie des Skat-Spieles gepackt wurden und dann doch immer wieder die Karten am Liebsten in die Ecke schmeißen würden weil es eben nicht so läuft, wie man es gerne hätte? Wie tröstet man eine liebenswerte Mitspielerin, die vor lauter Glück über den Grand mit 4en vergisst zu drücken? Wie hält man sich den überlegenen Sieger vom Leib, der nicht aufhören will, seine genialen Spielzüge dem zuletzt Platzierten zu erläutern? Kurzum: wie kommt man mit seiner Leidenschaft Skat zu spielen ins Reine?

Tut mir Leid, hier weiß ich keinen Rat.

Sicher ist es hilfreich, jede Gelegenheit zur Fortbildung zu nutzen. Das Internet bietet viele kostengünstige Möglichkeiten dazu. Früher waren auch (teure) Skat-Kurse bei Kinback beliebt. Manchmal bietet ja auch ein verständnisvoller Vereinskollege eine punktuelle Unterstützung an.

Aber letztendlich ist jeder auf sich gestellt und muss seine persönliche Leistungsschwelle herausfinden. Bis dahin kommt man, darüber geht mit zunehmendem Alter einfach nicht mehr. Trotzdem macht Skat bis ins hohe Alter Spaß, hält geistig fit und liefert bei entsprechend guten Karten immer wieder Grund zur Freude. Die „Nackenschläge“ gehören in eine entsprechende Schublade, man muss sie mit dem Ende der Serie abhaken können. Jede neue Serie beginnt bei Null. Und wenns längere Zeit nicht läuft, dann macht man eben eine Spielpause. Solange bis der Skatvirus wieder zuschlägt. **Nur der Schwache gibt endgültig auf.**

Geschrieben aus lauter Langeweile im Mai des Corona-Jahres 2020, wobei es auch uns Skatspieler besonders hart getroffen hat. Wir leiden an dieser vom Staat erzwungenen Skatspielabstinenz, weil mit einem Lappen vor Mund und Nase und einer Entfernung zum Mitspieler von 150 Zentimeter nun Mal nicht gut Skat spielen ist.

Und für diejenigen Leser, die es noch nicht mitbekommen oder schon vergessen haben, Corona ist kein neuer Modetanz, sondern laut amtlichen Bescheid und Expertenmeinung soll es sich hierbei um eine Pandemie handeln. Das ist ein ganz gemeiner Virus, der weltweit über die Menschen herfällt, und besonders die Älteren unter uns umzubringen versucht.

„Gut Blatt“, verbunden mit dem Wunsch und der Hoffnung, dass wir schon sehr bald unserem „Lieblingssport“ wieder nachgehen können, wünsche ich allen, die diese Zeilen lesen.

Original von Manfred Körber aus München, 27.05.2020

Überarbeitet von Johannes Kulzer im zweiten Corona-Sommer 2021

7.2 Leiden eines Skatspielers, der nie was richtig machen kann

Original von Johann Käferlein.

Reizt er zu viel, ist er ein Harakirispieler und Abreizer,
reizt er zu wenig, ist er ein Maurer und gemeiner Hund, der andere auflaufen lässt.

Redet er viel, verrät er Karten und stört andere Spieler,
redet er wenig, ist er ein Langweiler und eine Schlaftablette.

Spielt er schnell, sorgt er für eine hektische, ungemütliche Atmosphäre,
spielt er langsam, hält er das Turnier auf.

Spielt er Asse und Zehnen aus, verschleudert er seine Schmiere,
spielt er Luschen aus, ermöglicht er billiges Abwerfen.
Spielt er Bilder aus, verwirrt er den Partner.

Hält er sich streng an die Regeln und erklärt diese den unwissenden Mitspielern, ist er ein Pedant.
Tut er es nicht, ein Anarchist und Kneipenspieler.

Engagiert er sich für Skatbelange, ist er ein Wichtigtuer,
macht er es nicht, ein uninteressanter Mitläufer.

Kritisiert er das Verhalten von Funktionären, ist er ein Quertreiber,
tut er es nicht, ist er wegen seinem Schweigen an Fehlern dieser mitschuldig.

Erträgt er Niederlagen gleichmütig, fehlt es ihm an der ehrgeizigen Grundeinstellung,
regt er sich furchtbar auf, ist er kein guter Verlierer.

Beredet er die Fehler von Mitspielern, ist er ein Besserwisser,
beredet er sie nicht, will er nur immer gewinnen und lehrt deswegen den anderen nichts.

Gibt er bei einer Schnapszahl eine Runde aus, ist er ein Alkoholiker,
tut er es nicht, ein Geizkragen.

Will er zu jeder Serie neue Karten, ist er ein Verschwender,
verzichtet er darauf und spielt zwei Karten aus, weil sie kleben, ist er selbst schuld.

Lässt er einen Neuling schreiben, ist er gemein und verantwortlich, wenn dieser Fehler macht,
tut er es nicht, ist er verantwortlich dafür, dass der andere es nie lernt.

Denkt er mit und zieht engagiert eine Karte vorzeitig heraus, begeht er einen Spielverrat,
tut er es nicht, spielt er Roboterskat.

Zählt er die Augen mit und spielt deswegen anders als sich sein Partner es vorstellt,
hat er eine schlechte Spieltechnik.

Spielt er anders, vergibt er vielleicht die letzte Gewinnchance leichtfertig,
nur um 55 statt 41 Augen zu bekommen.

Spielt er in der Woche mehr als 20 Serien, ist er überspielt oder gar ein Süchtiger,
spielt er weniger, hat er ein Übungsdefizit.

Spielt er die ausgespielte Farbe nicht nach, geht er nicht auf das Spiel des Partners ein,
tut er es, hat er das Spiel falsch gelesen oder keine eigenen Ideen.

Reizt er sein Blatt aus, um seinem Partner die richtigen Informationen zu liefern, verliert er sein Spiel,
tut er es nicht, ist er schuld, wenn der Alleinspieler sein Spiel gewinnt.

Lässt er einen Fehler durchgehen, gibt er diesem das Gefühl der Sicherheit,
fordert er Spielverlust, bzw. – gewinn, ist er punktegeil.

Fazit: Um nicht auch noch ins Visier der Verfechter von Gewaltspielverboten zu geraten,
denn Skat beschäftigt sich mit bestimmt nicht ungefährlichen Stichen,
sollte er das Spiel lieber ganz lassen und sich friedlichen Tätigkeiten zuwenden,
welche dies auch immer sein mögen!

7.3 Psychologische Aspekte im Skat

Überarbeitet aus „Besser Skat spielen“ von Rui.

Beim Skatspiel hat man es üblicherweise mit **Menschen** zu tun, und für viele Skatspieler ist das Spiel an sich nur eine (un)wichtige **Nebensache**, ein willkommener Anlass, um sich mit Leuten zu treffen, die das gleiche Interesse haben, nämlich beim Skatspiel eine gemeinsame Unterhaltung und einen gemeinsamen Reiz zu erleben. Der sportlich ambitionierte Spieler ist dabei natürlich in besonderem Maße bestrebt, sein Können mit anderen zu messen.

Skatspieler sind wie alle Menschen je nach **Gefühlslage** optimistisch, pessimistisch, glücklich, traurig, mutig oder ängstlich. Und all diese Stimmungen haben einen Einfluss auf das Verhalten. Wer behauptet, er habe seine Gefühle stets und völlig unter Kontrolle, der irrt.



Skatspieler(innen) können viele Gesichter haben...

Schon immer war es ein Anliegen von Kartenspielern, die eigenen Absichten so zu verbergen, dass die Gegenspieler sie nicht erkennen können. Der **gefühlbetonte** Spielcharakter verrät seine Freude über ein gutes Blatt schon mal durch Gestik, Mimik und vielleicht sogar durch einen Ausruf des Entzückens. Das Gegenstück, das so genannte **Poker-Face**, lässt die Stärke oder Schwäche seines Blattes nicht erkennen. Diesen Spieler bringt nichts aus der Ruhe. Er bleibt auch in schwierigen Situationen scheinbar gelassen und ist kaum auszurechnen. Die überwiegende Mehrheit der Skatspielerinnen und Skatspieler wird sich irgendwo dazwischen einordnen.

Skat ist ein Spiel, welches in hohem Maße objektive **Urteilsfähigkeit** und **Konzentration** verlangt. Gefühle und das Offenbaren derselben sind zwar Merkmale, die den Menschen in besonders angenehmer Weise von einer Maschine unterscheiden, sie sind aber dem Spielerfolg nicht dienlich.

Wer ein Spiel **verloren** hat, ist zunächst einmal unglücklich, traurig oder enttäuscht. Vielleicht ist er auch verärgert, weil er seinen eigenen entscheidenden Fehler erkannt hat. Dabei ist sein Gefühl umso intensiver, je weniger er mit dem Spielverlust gerechnet hat. Wer zu siegessicher ist, stürzt in der Niederlage ebenso tief ab. Deshalb sollte man jedes Spiel mit der inneren Einstellung angehen: **Ich weiß, dass ich dieses Spiel verlieren könnte, aber ich erwarte es nicht!**

Das sollte sogar für die unverlierbaren „Oma-Spiele“ gelten. Hast Du nicht selbst schon erlebt, dass sich jemand von der Macht und der Schönheit seines unverlierbaren Blattes blenden ließ und auf die erste Karte falsch bediente oder nur eine Karte drückte? Hier dient die scheinbar unlogisch negative Einstellung „ich weiß, dass ich das Spiel verlieren könnte“ lediglich als Zweckpessimismus und Euphorie-Bremse. Es gelte die Binsenweisheit: **Das Spiel ist erst dann gewonnen, wenn es gewonnen ist!** Solche durch falsches Bedienen verlorene Spiele führen übrigens häufig zu einer Kettenreaktion. Der Spieler ist derart von der Rolle, dass er in den folgenden Spielen weitere Fehler begeht und vollends auf die Verliererstraße gerät.

Ein ähnliches Phänomen kann bisweilen beobachtet werden, wenn ein Gegenspieler auf den genialen Spielzug seines Partners nicht eingeht und nur dadurch dem Alleinspieler den Sieg ermöglicht. Ein solches Erlebnis kann prägen und den verärgerten Genius zu Trotzreaktionen veranlassen. Das kann vermieden werden, wenn man sich der einfachen Tatsache bewusst ist, dass **kein Spieler absichtlich einen Fehler macht**. Der Spieler, der den Fehler begangen hat, könnte durch eine zu heftige Standpauke seines Partners derart verunsichert sein, dass die Angst vor weiteren Fehlern sein objektives Urteilsvermögen einschränkt. **Akzeptiere die gemachten Fehler!** Sie sind Geschichte. Man kann und darf sie nach Spielende in Form einer sachlichen Kritik kurz ansprechen. Sie sind aber nicht mehr korrigierbar. Wozu sollte man sich gefühlsmäßig weiter mit ihnen befassen?

Wer in einem Spiel besonders viel Glück hatte, etwa durch einen sehr guten Skat, blanke Zehnen bei den Gegenspielern oder eine ausgewogene Trumpfverteilung, ist eher **optimistisch** im Hinblick auf die folgenden Spiele als derjenige, der ein an sich starkes Spiel durch eine unglückliche Kartenverteilung verloren hat. Solche Erlebnisse führen bei vielen Spielern zu einer Veränderung der Risikobereitschaft, obwohl es dafür keinen rationalen Grund gibt.

*Wenn das Glück anklopft, muss man um Verstand bitten.
Deutsches Sprichwort*

Fühlt der Spieler etwa „Jetzt habe ich einen Lauf“ oder „Heute geht gar nichts“? Folgt er vielleicht dem jeder objektiven Grundlage entbehrenden, in manchen Skat-Kreisen jedoch beliebten Prinzip, bei einer andauernden Pechsträhne einen „Hund“ zu reizen, damit sich anschließend „das Blatt dreht“?

Will er gar durch sein Verhalten, z.B. hohes Risiko beim Reizen, das Glück erzwingen? Wer mit einer derartigen Maßnahmen einmal Erfolg hatte (nicht deshalb, weil die Maßnahme per se erfolgreich war, sondern weil er im Augenblick der Maßnahme zufälligerweise Glück hatte), könnte sich bestätigt fühlen. Er müsste eigentlich wissen, dass nicht sein Verhalten die Ursache für das Kartenglück sein kann, und vermutlich weiß er es auch.

Jedes einzelne Spiel hängt hinsichtlich der Kartenverteilung vom Zufall ab. Dabei verändert sich der Zufall nicht. Er ist zwar keine definierbare Größe und hat keinen festen Wert, aber er spielt stets die gleiche Rolle. Jedes Spiel sollte dementsprechend als „**Neues Spiel, neues Glück**“ eingestuft werden. Das erfordert, die Erinnerungen an vorausgegangenes Glück oder Pech **beiseite zu legen** und als das einzustufen, was sie sind: Erinnerungen an Einzelfälle. Eine solche Einstellung erleichtert es dem Skatspieler, den Wert und die Risiken des eigenen Blattes objektiv einzuschätzen. Genau dies ist eine wesentliche Voraussetzung für den Erfolg.

Wenn man unter besonderen Umständen besonders hohe **Risiken** eingeht, dann sollte das niemals an irrationalen Einschätzungen oder Gefühlen liegen, sondern an taktischen Erfordernissen. Wer beim Bierlachs kurz vor dem Gipfel und damit vor dem Verlust einer Runde steht, der muss im Gewinnsinne einfach mal „alles oder nichts“ spielen.

Wer kurz vor Ende eines Turniers mit hoher Punktzahl in Nähe des möglichen Gesamtsieges steht, wird sich in Abhängigkeit von seinem Vorhaben (spiele ich voll auf Sieg oder genügt mir eine gute Platzierung?) nach objektiven Gesichtspunkten für eine bestimmte Taktik entscheiden.

Dass man **allein** mit **Bauchgefühl** oder mit der so genannten richtigen Nase die bessere Entscheidung trifft, halte ich für Unfug. Wenn Spieler häufiger mit dieser Argumentation ihre erfolgreichen Spielzüge begründen, dann mag es damit zu tun haben, dass sie unbewusst „Informationen“ aufnehmen und verarbeiten, die andere nicht wahrnehmen, etwa eine minimale Veränderung in der Mimik des Gegners, eine ganz geringe scheinbar unmerkliche Verzögerung vor der Kartenzugabe usw. Vielleicht wird auch ein vergleichbares Ereignis aus der Vergangenheit abgerufen, ohne dass sich der Spieler bewusst daran erinnert. Das ist eine ganz besondere Gabe, die letztendlich die Entscheidung für den am Ende erfolgreichen Spielzug beeinflussen kann, obwohl der Spieler dies vielleicht gar nicht bewusst so erlebt.

Die **Zeiten zwischen den Spielerien** und das hoffentlich gemütliche Beisammensein danach bieten eine willkommene Möglichkeit, das Erlebte zu verarbeiten, über Glück und Pech zu diskutieren und auch mal richtig seine Gefühle raus zu lassen. Hier sollte das Stressventil sein, über welches man seine Emotionen, die während der Spielerien zur Seite gelegt werden mussten, nach draußen lässt.

Ein Spieler ist nach der Skatordnung keineswegs verpflichtet, den **unsicheren Mitspieler** zu beruhigen, ihm Trost zu spenden oder ihn aufzubauen. Soll und darf er ihn aber z.B. durch ständige nörgelnde Hinweise auf angebliche (!) Fehler zusätzlich verunsichern, um ihn damit zu tatsächlichen Fehlern zu veranlassen?

Es ist nicht verboten, Gegenspieler durch **vorgetäuschte Gefühlsregungen** zu falschen Annahmen zu verleiten. Es ist nicht verboten, das Nervenkostüm der Gegenspieler durch wiederholte Hinweise auf angebliches Glück bei der Skataufnahme zu belasten. Ob es nun stimmt, dass man im Skat tatsächlich 2 Buben oder 2 Asse gefunden habe, sei dahingestellt. Es ist nicht verboten, bei einem knappen und glücklichen Spielgewinne die Gegenspieler durch den Hinweis „das konnte man gar nicht verlieren“ zu provozieren. Es ist zulässig, die eigenen Gefühle zu verbergen und die Gefühlsregungen der Gegenspieler für eigene Zwecke auszunutzen.

Weniger mit Emotionen, als mit taktischen Überlegungen, hat das **Durchspielen von sicheren Kartenblättern** zu tun. Skatabende, Preisskats und Turniere sind mitunter länger dauernde Veranstaltungen, bei denen wie in allen Sportarten die Kondition der Spieler gefragt ist. Jedes Spiel erfordert gedankliche Leistung, und das menschliche Gehirn neigt bei Belastung ebenso zur Ermüdung wie jeder Muskel des Körpers. Wenn Du ein sicheres Blatt hast und alle weiteren Stiche machen wirst, dann darfst Du zur Spielabkürzung die Karten auf den Tisch legen und die restlichen Karten einfordern. Wenn Du deine Karten aber durchspielst, stellst Du deine Gegner mit jeder ausgespielten Karte vor ein kleines gedankliches Problem: Die Gegenspieler müssen bei jeder Karte eine Entscheidung treffen und dazu gedankliche Arbeit leisten, jedenfalls so lange, wie sie das Vorhaben nicht durchschaut haben. Man wird Dich zwar nach dem Spiel - möglicherweise mit einigem Unmut - darauf hinweisen, dass Du das Spiel hättest abkürzen können. Das sollte Dich aber nicht beunruhigen. Es ist Dein Recht, auch ein sicheres Blatt durchzuspielen, wenn Du das möchtest. Andere tun es auch, wenn sie es möchten. Man sollte allerdings wissen, dass man sich damit nicht unbedingt Freunde macht.

Als letzten Strohalm setzen manche Spieler auch die **Marathon-Denkpause** ein. Anders als die notorischen Langsam-Spieler, setzt der Marathon-Mann seine Pause nur sehr selten ein. Wenn das Spiel bei „normaler Fortsetzung“ chancenlos ist und nur noch durch einen groben Fehler der Gegenpartei gewonnen werden kann, wird vor der nächsten Karte eine ungewöhnlich lange Pause gemacht, welche die andere Partei aus dem Rhythmus bringen kann. Man kennt das ja von vielen Sportarten. Wenn der Gegner überlegen scheint, versucht man, seinen Rhythmus zu stören. Nehmen wir an, der Gegenspieler weiß, wie das Spiel zu knacken ist und wartet auf die Karte des Alleinspielers. Spieler können in kritischen Situationen mehrere Sekunden lang nachdenken, bevor sie fortsetzen.

Wartet ein Spieler aber regungslos 30,40 oder gar 120 Sekunden (das ist beim Skat eine Ewigkeit), macht dann Anstalten, er wolle eine Karte spielen, um aber erneut in Starre zu verfallen und weitere 30 Sekunden zu warten, dann wird so mancher Mitspieler durch den empfundenen Ärger aus dem Plan gebracht. Oder er wird so ungeduldig, dass er sich zu einer Äußerung hinreißen lässt, die als „Kartenverrat“ mit Spielgewinn für den Alleinspieler gewertet werden könnte.

Vielleicht nicht so verbreitet, aber ungeheuer lästig, ist der **notorische Schwätzer**. Dieser Spielertyp nutzt jede Gelegenheit, hauptsächlich aber die Geberpause, zu einem Redeschwall mit nervigen Analysen über vorangegangene Spiele, zum Erzählen von Witzen und anderen Ablenkungsmanövern. Solches Plappern kann die Konzentration auf das aktuelle Spiel ungemein stören. Höfliche Bitten, das Gerede einzustellen, werden ignoriert. Es bedarf dazu bisweilen einer energischen Ermahnung, ggf. sogar durch die Spielleitung oder einen Schiedsrichter.

Bei Preisskats, Turnieren und offiziellen Meisterschaften spielt auch der **Zeitdruck** eine nicht zu unterschätzende Rolle. Für eine 48er Serie werden häufig 120 Minuten (evtl. plus Raucherpause) als Zeitgrenze angegeben. Beim üblichen Spielbetrieb ist dieses 2-Stunden-Limit völlig ausreichend. Treten aber Verzögerungen ein, z.B. durch ständige „Leichenreden“, dann entsteht für die letzten Runden der Serie ein Zeitdruck, und der bedeutet Stress.

Anders als beim Schach, wo die verbrauchte Bedenkzeit durch persönliche Zeitmesser registriert wird, gibt es beim Skat nur eine **gemeinsame Bedenkzeit**. Es gibt aber nun Skatspieler, die absichtlich und regelmäßig mehr Zeit verbrauchen als ihre Kollegen, ganz besonders am Anfang einer Serie. Nennen wir sie einfach „**Bremser**“: Sie machen ihre Mitspieler, die zügiges Spielen gewohnt sind, nervös und bringen sie aus dem Rhythmus. Oftmals sind diese Bremser Spieler, die selbst nicht stressanfällig sind und auch unter Zeitdruck kaum Fehler machen. Auch deshalb provozieren sie künstlich eine Zeitnot, um sich für die letzten Runden der Spielserie einen psychologischen Vorteil zu verschaffen. Ein solches Verhalten solltest Du – gemeinsam mit deinen betroffenen Mitspielern – so früh wie möglich rügen, besonders dann, wenn Du den Eindruck hast, dass der Spielbetrieb bewusst verzögert wird. Diese „Bremser“ entfalten nämlich regelrechte Denkpausen-Orgien, wenn sie gut stehen und ihre angestrebte Punktzahl bereits erreicht haben.

Große Skat-Veranstaltungen locken z.T. mit hohen Geldpreisen. Der Titel eines überregionalen Meisters ist auch nicht zu verachten. Wenn es um sehr viel geht, dann rechne damit, dass es - wie in der Bergwelt - umso kälter wird, je höher Du kletterst. Es wird bisweilen mit **harten Bandagen** gespielt, getrickst und gekämpft. Wenn man aber die beschriebenen Tricks kennt, kann man sich leichter vor ihnen schützen und ihnen die Wirkung nehmen. Ich persönlich würde nicht jedes zulässige Mittel anwenden, denn dazu sind mir die Inhalte der Begriffe Spiel und Sport zu wichtig. Freunde kann man damit kaum gewinnen.

Während vieler Serien gibt es Phasen, in denen man verliert oder gar kein Spiel kriegt, und Phasen, in denen man mehrere Spiele hintereinander gewinnt. Wenn der Gegner schlecht steht, dann sollte man ihn „**entlasten**“, indem man die allseits bekannten Rechtfertigungen („Ich habe nur Pech, bei mir sitzt alles dagegen, bei mir läuft die Karte einfach nicht...“) nicht widerlegt, sondern bestätigt! Bemerkungen wie „Da kannst Du nichts machen, das lief bei mir neulich genau so, das ist nicht Deine Schuld...“ sind für den Gegner entlastend und bestätigen ihn in der Annahme, dass er nicht schwach gespielt, sondern einfach kein Glück gehabt hat. Ein derartig resignierender aber emotional etwas beruhigter Spieler wird Dir eher das eine oder andere Spiel ohne Kampfreizung überlassen und im Gegenspiel vielleicht nicht ganz so engagiert zur Sache gehen, als derjenige, dem Du zuvor **oberlehrerhaft** jeden seiner Spielfehler haarklein vorgekaut hast. Der wird Dir schließlich mit allen Mitteln beweisen wollen, was er kann.

Dein Auftreten und Verhalten am Spieltisch kann dazu beitragen, **Aggressionen zu verhindern** und eine für alle **angenehme Atmosphäre** zu schaffen und zu erhalten. Das wird nicht immer gelingen, aber ein ausgeglichenes und friedliches Umfeld ist eine gute Basis für eine erfolgreiche Spielrunde. Insofern solltest Du möglichst nichts tun, was den Frieden stört. Ein typischer Fall: Du hast mit deinem Partner ein Alleinspiel umgebogen. Dein Partner lobt sich selbst über den grünen Klee und lacht (vielleicht aus Freude über seinen Erfolg, vielleicht aus Schadenfreude gegenüber dem Alleinspieler, wer weiß das schon?). Bleib in dieser Situation neutral. **Hüte dich davor, über Fehler anderer Spieler zu lachen** oder einen Verlierer auszulachen – das geht gar nicht! Man sieht sich auch beim Skat stets mehrere Male. Ein Verlierer braucht keinen Hohn, keinen Spott, und keine Belehrungen, sondern Respekt: Er hat sein Bestes gegeben und dennoch verloren. Wir lassen ihn in Ruhe.



*Auch beim Skat wird bisweilen mit „scharfen Waffen“ gekämpft
(Ausschnitt aus „Wenzel sticht“, von E. Belger, 1925, Privatsammlung)*

Fehler oder nicht, das ist hier die Frage



*Erlaube Dir alle Fehler, die Du brauchst, um Dich weiter zu entwickeln.
Nur durch Fehler lernt man.
Der Glaube, keine Fehler machen zu dürfen,
ist einer der größten Fehler, den es gibt.*

Mario Kellermann

Zu guter Letzt: ... Der Aberglaube!

Aberglaube begleitet uns Skatspieler in allen Spiel- und Lebenslagen.

Der eine möchte nicht das erste Spiel einer Liste machen, der andere hebt immer mit der linken Hand ab und wieder andere nehmen stets den gleichen Kugelschreiber mit oder ziehen die gleiche Unterhose an.

Ich kämpfe gerade mit einem ganz neuen Vorbehalt: Ich kann Dienstags nicht Karten spielen. 🙄

An jedem anderen Tag gibt es die üblichen guten und schlechten Listen. Doch Dienstags nur Katastrophen!

Bei 48er Listen sollten am Ende schon mal etwa 1000 Punkte zu Buche stehen. Bei mir eher nicht. In rund 50 gespielten Listen habe ich noch nicht eine Liste gehabt, deren Ergebnis am Ende 4-stellig war.

Jeder hat mal eine gute Serie dazwischen. Ich nicht!

Aber ich werde der Sache auf den Grund gehen. Ich werde den Stuhl drehen, das T-Shirt auf links anziehen und mit der anderen Hand abheben. Wäre doch gelacht, wenn ich den Fluch nicht brechen könnte... 🙌

(Modifiziert nach Frank Düser aus dem „Skatfreund“ Nr. 2, 2023)

7.4 Skat-Weisheiten

Überarbeitet aus „Besser Skat spielen“ von Rui.

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

Der Haken an diesen gut gemeinten Weisheiten ist, dass sie sich nicht selten widersprechen. Wollte man bei allen Entscheidungen alle Leitsätze berücksichtigen, dann dürfte man in manchen Fällen überhaupt keine Karte mehr anfassen, weil jede spielbare Karte gegen mindestens eine dieser Regeln verstoßen würde.

Die Bemühungen gipfelten 1885 in dem Standardwerk „Illustriertes Lehrbuch des Skatspiels“ (Autor Karl Buhle), und dort in einem Katalog von 190 (!) Leitsätzen, wie man in welcher Situation (wenn...dann...) am Besten zu spielen habe.

Die Skat-Weisheiten machen Sinn. Wenn sie aber als alleinige Grundlage des eigenen Spieles verwendet werden, dann gipfelt das im stereotypen und eintönigen Herunterspielen des Kartenblattes. Unsere Bemühungen sollen aber zeigen, wie phantasievoll, überraschend, kreativ und vielseitig dieses Spiel sein kann, wenn man den Ballast der alten Skatweisheiten abwirft und das Wesen des Skatspiels auf eigene Weise ganz neu erforscht.

Skaterfahrung bedeutet nicht automatisch spielerische Klasse.

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

Wir wollen hier die Theorie des Skatspiels nicht neu erfinden. Aber wir wollen sie basierend auf interessanter Literatur neu bewerten und sie vielleicht anders einsetzen, als wir das bisher gewohnt waren: Wir verstehen die **Skattheorie nicht** mehr als **Gegensatz** zum praktischen Spiel, **sondern** als seine **Basis**.

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

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

*Im Skat (und im Leben) geht es nicht nur darum, gute Karten zu haben.
Es geht auch darum, mit einem schlechten Blatt gut zu spielen.
Luis Stevenson*

Skat-Weisheiten, die wir betrachten sollten

- „Dem Freunde kurz, dem Feinde lang“
Fast immer eine gute Idee. Es gibt aber oft bessere Anspiele, siehe Thema „Spieleröffnung“ auf [Seite 65](#).
- „Beim Grand spielt man Ässe oder man hält die Fresse“
Wenn man beim Grand am Ausspiel ist und ein As hat, dann gehört es sofort auf den Tisch. Entweder man kriegt es durch (prima), oder der Alleinspieler sticht (prima, nur noch drei Trumpf draußen) oder der Alleinspieler wirft ab (Prima, wohl trumpfschwach, der Gute!). Aber auch für den Alleinspieler die Möglichkeit, danach mit der 10 ans Spiel zu kommen. Aber Vorsicht mit dem blanken As (siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)).
- „Trumpf ist die Seele des Spiels“
Wenn man selber der Alleinspieler und am Ausspiel ist, dann zieht man **grundsätzlich** Trumpf. Unerfahrene Spieler gehen gern „über die Dörfer“, d.h. sie spielen zuerst die Asse ihrer Fehlfarben, um sie möglichst schnell in Sicherheit zu bringen. Dieses Sicherheitsdenken ist in Wirklichkeit riskant. Wenn ein Gegenspieler in einer Farbe tatsächlich blank ist, kann er sofort stechen. Wenn man ihm erst die Trümpfe rausgezogen hat, kann er das nicht.
- „Hast Du As und 10 gesehen, sollst Du von der Farbe gehen“
Das Nachspiel „ausgelutschter“ Farben (auch im späteren Spielverlauf) hilft meist dem Alleinspieler.
- „Blank ist krank?“
Blankspielen ist nur in ausgewählten Situationen sinnvoll. Siehe Thema: „Blank spielen“ auf [Seite 76](#).
- „Die Kleinen holen die Großen“
Besonders bei Buben-Schwäche ist der Weg über die kleinen Trümpfe sinnvoll. Siehe Thema „Trumpf(ab)zug“ auf [Seite 58](#).
- „Hinten werden die Enten fett“ / „Hinten kackt die Ente“
Alle engen Spiele werden mit den letzten Karten entschieden. Hier lauern die Punkte, die nötig sind, um ein Spiel mit 61 zu gewinnen. Um diese Stiche machen zu können, muss man aber so gespielt haben, dass man jetzt noch die richtigen Karten hat. Und das geht nur, wenn man mitzählt. Einem Skat-Anfänger scheint es unmöglich zu sein, alle Karten im Kopf zu behalten, aber mit Übung schaffen es die guten Spieler.
- „Die Farbe, die der (Trumpf-starke) Partner spielt, wird zurückgespielt“
Grundsätzlich sollte man die Farbe zurückspielen, die der Mitspieler aufgespielt hat, denn der verfolgt einen Plan und macht sich eine falsche Vorstellung von der restlichen Kartenverteilung, wenn man die Farbe wechselt. Wechselt man doch die Farbe, sollte man einen guten Grund dafür haben (und die Lizenz zum Farbwechsel :-)! (nach Thomas Kinback)
- „Nie auf den eigenen Partner schneiden“
Soll zumeist befolgt werden. Wenn man aber, um die einfach besetzte 10 des Alleinspieler in Mittelhand zu fangen, ohne eigene As und 10 die Farbe ausspielt, dann wäre ein Schneiden bei kurzer Farbe sinnvoll. Dazu muss man seinen Partner gut kennen. Mit Erkenntnissen aus dem Spielverlauf zu Ende hin nötig, um zu gewinnen.
- „Wer kann, der soll“
Wenn man einen Stich machen kann, dann soll man ihn auch machen. Wenn der Alleinspieler Pik-Bube ausspielt und man selber Kreuz-Bube hat, bringt es meistens nix, zu „tauchen“ und sich den Buben für später aufzuheben. Im Zweifelsfall immer den Stich machen, am Ende zählt jeder Punkt. Üblicherweise wird aber auf den Karo-Buben geschmiert, in der Annahme, dass Hinterhand übernehmen kann.
- „Auf dem Tisch sterben sie!“ / „Unten rumzappeln bringt nichts“ / „Einkochen kann man sie nicht“
Meistens bringt es nichts, die „Vollen“ (also Zehner und Asse) zurückzuhalten. Wer auch als Trumpf-schwacher Spieler drei Volle hat, kann mutig ein As einer bisher noch nicht gespielten Farbe vorspielen und sehen, was der Alleinspieler macht. Wenn er bedient, hat man den Vollen nach Hause gebracht, wenn er sticht, hat er einen Trumpf weniger. Es gelingt so gut wie nie, alle drei Vollen nach Hause zu bringen, also kann man ruhig mal einen ins Geschäft stecken. Sonst schont der Trumpf-schwache Spieler natürlich seine Augen (siehe Thema „Gegenspiel“ auf [Seite 83](#)).
- „Grand Hand nimmt man geschlossen auf“
Ein Spruch zur Unterstützung der ISKO-Empfehlung, die Karten geschlossen nach Ende des Gebens aufzunehmen. Erspart Verärgerung nach fehlerhaftem Geben.
- „7, 9, Unter, da geht keiner drunter“
stimmt zwar nicht wenn man noch das As hat (also 7-9-B-As) und die Verteilung 4-4 ist (Null-Spiel), ist aber sonst richtig.

- „König zu dritt macht immer nen Ritt“
Besonders bei Grand ist es sinnvoll, diese Kombination zu halten, um wenigstens einen Stich zu machen. Manchmal muss die Kombination aber aufgelöst werden, um schneiderfrei zu werden.
- „Nimm statt As die Zehn, sie in den Skat zu legen. Ansonsten merkt ein jeder, Du spielst verwegen“
Ein kleiner Bluff des Alleinspielers, zumeist ohne Effekt. Manchmal entscheidet aber auch ein Auge das Spiel.
- „Reize nicht nur auf den Skat; das ist eine gute Tat.
Beziehst Du ihn aber in Deine Taktik ein, so wirst Du der Gewinner sein!“
Siehe auch Themen „Skat und Wahrscheinlichkeiten“ auf [Seite 161](#), „Passende Karten im Skat finden“.
- „Der Skat ist wie eine Frau. Dreht man ihn herum, erlebt man viele Überraschungen.
Und manchmal ist sogar ein Bube drin“
- „Zähl Trumpf und Augen allemal, so hast du nie die Qual der Wahl“
Eine Grundvoraussetzung für erfolgreiches Spiel. Nicht bei Omas, aber bei schwierigen Spielen.
- „Wenn´s nicht so läuft, wie du gewollt, ist Frau Fortuna dir nicht hold, glaub´ fest daran, es kommt die Wende,
auch Seuchenblätter geh´n zu Ende.“
Man kann sein Glück nicht erzwingen. Bei schlechtem Kartenlauf sollte man lieber auf gute Spiele warten, als schlechte Spiele zu verlieren.
- „Wenn Du ein Spiel bekommst, dann musst Du es gewinnen“
Manchmal wird, um eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, ein riskanteres Spiel gewählt. Ein drohender Spielverlust wiegt aber schwer. Also gut überlegen, welches Spiel das sichere Spiel ist.
- „Neue Farbe zum Gegner hin ist Informationsgewinn“
Informationsgewinn durch Öffnen einer neuen Farbe! Besonders als Gegenspieler zum Alleinspieler, wenn dieser in Mittelhand sitzt. Steht im Widerspruch zum Zurückspielen der Farbe des Trumpf-starken Partners.
- „Hand hat allerhand“
Alle Handspiele haben ihre Schwächen und der Alleinspieler lauert auf den Abwurf dieser Schwäche. Also stets Druck ausüben und nicht unten rumzappeln. Manchmal ist auch eine blanke 10 im Spiel, also nicht unter der As zum Alleinspieler.
- „Der Siebte wird nicht gestochen“
Oft läuft eine Farbe zweimal durch, d.h. 6 der 7 Karten sind gefallen. Nun kommt von Vorhand die 7. Karte der Farbe auf den Tisch, der Alleinspieler sitzt in Mittelhand. Sticht der ein, kann Hinterhand entweder überstechen oder abwerfen. Der Alleinspieler fährt zumeist besser, wenn er die 7. Karte mit Schmierung laufen lässt.
- „Nach dem Spiel kann jeder wissen, wie er hätte spielen müssen.“
Leichenredner und Besserwisser!

7.5 Zehn nicht-technische Ratschläge

Überarbeitet nach Johann Käferlein

Die **technischen** Ratschläge werden im Thema „Angewandte Psychologie“ behandelt. Hier sind 10 **nicht-technische** Ratschläge! Sie orientieren sich am Spielverlauf, besitzen aber keine Wertigkeit. Alle sind wichtig.

Schalte Störfaktoren für Deine Konzentration aus!

Erkenne selbst, was für Dich beim Spielen wichtig ist, um die bestmögliche Leistung herauszuholen! Wenn Dich ein Talisman beruhigt, verwende ihn. Wenn Du dagegen ständig damit beschäftigt bist, am Tisch Platz für Deinen Teddy zu schaffen, dann spiel ohne ihn! Überlege Dir vor der Serie, was du an Getränken oder Speisen brauchst. Nicht alle können nach einer Störung locker zu ihrer Konzentration zurückfinden!

Sei selbstbewusst, aber nicht überheblich!

Wenn die anderen so tun, als würden sie besser als du spielen, gibt es zwei Möglichkeiten: stimmt oder stimmt nicht! Stimmt es, bist du niemals ohne Chancen, denn deren Können hilft zwar, aus mittelmäßigen Blättern etwas zu machen, aber es kann nicht alle Unterschiede an Blattqualität ausgleichen. Und mit abfälligem Daherreden (bei „falschen“ Spitzenspielern kommt dies leider vor) versucht man nur, Dich aus dem Rhythmus zu bringen. Stimmt es nicht, wehre dich verbal, du hast das Recht und du wirst an Ansehen gewinnen, wenn du geeignete Worte für einen „Stinkstiefel“ findest!

Erkenne deine eigenen Stärken und Schwächen!

Wer Trümpfe **und** Augen mitzählt, ist natürlich im Vorteil, wer **weder** Trümpfe **noch** Augen weiß, im Nachteil. Wer aber eines von beiden **perfekt und sicher** weiß, kann viele Spiele aus dem Feuer reißen. Ein gutes Gedächtnis ist natürlich hilfreich, aber ein weniger gutes lässt sich trainieren!

Neigung zu vorsichtiger Spielweise ist gut, aber wenn es mal „läuft“, sollte man auf einen „fahrenden Zug aufspringen“ können und dann auch Spiele riskieren, die man sonst eher weglassen soll! Und wenn einer meckert „warum hast du denn nicht...?“, so beugt er sich oft dem Argument, dass du halt „was anderes probiert“ hast!

Filtere Ratschläge!

Was nützt es Dir als Durchschnitts-Skatspieler, wenn dir ein Spitzenkönner Spielzüge erklärt, die 90% aller Turnierspieler nicht beherrschen? Oder wenn du ihn bei einem Grand beobachtest, denn du (und 90% andere) nie gespielt hättest und den er gewinnt?

Beschäftige dich nicht zu sehr mit deinen Gegnern!

Deren Eigenheiten für das eigene Spiel auszunützen, ist allerhöchste Skatkunst!
Setze dich mit deinen Blättern auseinander und versuche, das Beste draus zu machen!

Orientiere dich niemals an den Punkten deiner Gegner!

Neid über gute Blätter beim Gegner verhindert nur, dass du dein eigenes Blatt richtig einschätzt.

Es kommt öfter vor, als man glaubt, dass an einem Tisch zwei Spieler ein sehr gutes Ergebnis haben.

Mache, wenn möglich, keinen Fehler zweimal. Hake aber jeden gemachten Fehler sofort ab!

Du verlierst beim „Nachtrauern“ die Konzentration auf das nächste Spiel! Während einer Serie wirst du kaum entscheidende Fortschritte machen, wenn du über Spielzüge nachdenkst. Denke darüber erst nachher nach!

Lass dich nicht bluffen, Skat ist nicht Poker!

Eine Karte, die auf dem Tisch liegt, kann genau das bedeuten, was ein guter Skatspieler vermutet, aber auch ganz was anderes. Lerne, Fakten und unstrittige Erkenntnisse von Spekulationen zu unterscheiden und wende selbst – erlaubte – Bluff-Manöver gezielt, aber nicht zu häufig an!

Gib niemals auf!

Jede Serie, jedes Turnier lässt sich auch nach einem schlechten Beginn noch aus dem Feuer reißen!

In unseren Kreisen wird niemals vergessen, wie es einer Dame, die wahrlich nicht als gute Skatspielerin bekannt war, gelang, sich in einem Drei-Serien-Turnier nach 100 Punkten in Serie 1 noch auf Rang 3 vorzuschieben.

Setze dich mit deinem eigenen Risikoverhalten selbstkritisch auseinander!

Ob es „Maurer“ und „Abreizer“ gibt, darüber kann man trefflich diskutieren. Auf jeden Fall gibt es offensiv und defensiv veranlagte Spieltypen. Beide Spielweisen haben ihre volle Berechtigung, aber kaum ein Skatspieler der gehobenen Klasse kann einmal offensiv, einmal defensiv spielen. Der grundlegende Spielertyp bleibt!
Je besser ein Spieler wird, desto mehr Spiele wird er reizen.

7.6 Angewandte Psychologie beim Skat

Überarbeitet nach Albert Vosseler.

Keine Angst vor dem Thema: wir werden hier nicht Tiefenpsychologie betreiben, sondern einfach Hilfestellungen für Euer Spiel geben, bei dem die Psychologie oder nennen wir es „der gesunde Menschenverstand“ hilfreich sein wird. Ähnliche Überlegungen finden sich auch im Thema „Bluffs und Finten“.

Aber: Psychologie ist nicht der erste Zweck des Skatspieles, also abwechslungsreich bleiben und nicht übertreiben.

Hierzu wollen wir alles ausnützen, was in den Köpfen Eurer Gegenspieler vorgeht...oder vorgehen sollte. Alles werden wir hier wohl nicht aufdecken. Oberster Grundsatz ist: Beim Einzelspieler oder den Gegenspielern

Unsicherheiten erzeugen und Denkaufgaben stellen.

7.6.1 Alleinspiel

Grundsätzlich, das sei vorweg gestellt, weiß der Alleinspieler zunächst mehr, als die Gegenspieler, nämlich was er gedrückt hat und was er der Reizung entnehmen kann. Dies sollt und könnt Ihr gut für Eure Überlegungen nutzen.

Gutes oder schwaches Blatt (z.B. wegen Findung) nicht zu erkennen geben

Hier ist Pokerface oder ein flapsiger Spruch: „einer passt, einer nicht“ angebracht, um die Gegenspieler bei schlechter Findung nicht auf die Idee zu bringen, dass da was zu holen ist und umgekehrt, bei euphorischer Findung bringt man dadurch die Gegenspieler auf die (für sie richtige) Idee nur auf „schneiderfrei“ zu spielen. Aber: Eine gute oder schlechte Findung vorzutäuschen bringt m.E. keine Vorteile; dies wird schnell durchschaut.

Nach der Findung sollte man vermeiden, dass die Gegenspieler erkennen, was gefunden und was gedrückt wird → also Buben nicht nach vorne stecken und die Findung nicht sofort wieder drücken.

Noch schlimmer ist die Unsitte, schon vor der Findung eine Karte zu drücken. Wenn die Findung nicht passt muss man diese wieder aufnehmen und gibt so zusätzlichen Hinweis. Und noch schlimmer: Man vergisst, dass schon eine Karte gedrückt ist und drückt zwei weitere! Alles schon vorgekommen!

Es ist m.E. auch sinnvoll, vor dem Drücken die zu drückenden Karten auseinanderzustecken, dass die beobachtenden Gegenspieler nicht sehen, dass beispielsweise zwei nebeneinander gesteckte Karten (= eine Farbe) gedrückt werden. Dieser Hinweis ist natürlich nur sinnvoll, wenn die Gegenspieler auf so etwas achten, dies bemerkt man i.d.R. sehr schnell.

Ausnutzen der eigenen Gestik beim Ausspielen oder Bedienen

Durch **gezielte „Denkpausen“** den Gegenspielern suggerieren, dass man eine Karte nicht blank hat. Manche Spieler werfen die Karte so schnell rein, dass den Gegenspielern sofort klar ist, dass man die Karte blank hatte oder dass man keiner Überlegung (z.B. bei A-10-K) bedurfte.

Diese „Denkpause“ darf natürlich nicht überstrapaziert oder gar zelebriert werden. Irgendwann ist dies nicht mehr glaubwürdig oder nur noch „nervig“. Dieser Hinweis ist eigentlich selbstverständlich und soll hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden. Das richtige Maß und die richtige Psychologie muss jeder selbst finden.

Durch einen **kleinen „Seufzer“** oder auch „**Zögern**“ vor oder nach dem Stich könnt ihr den Gegenspielern suggerieren, dass dieser Stich nicht so ausfiel, wie ihr es euch gewünscht hättet, obwohl er eigentlich doch so ausfiel.

Beispiele:

- Wenn ihr als Fehlfarbe Ass, Zehn, König, 9 habt und beim Ass-Ausspiel von Mittelhand die Dame kommt...„Seufzer“, Neun nachspielen → Schmiere von Mittelhand
- Wenn ihr bei Grand eine 10 gedrückt habt, Dame und König auf der Hand: „Seufzer“, dann Ausspiel König...„Seufzer“ Ausspiel Dame... → vielleicht wird ja 2 x geschnippelt.
- Ausspiel Kreuz-B.....„Seufzer“ Ausspiel Herz-B...obwohl ihr Pik-B selbst habt.
- Überlegungspause.....„Seufzer“ Ausspiel Trumpf 9...obwohl dieser „hoch“ ist.

Bei einem Grand, bei dem ihr „schneider“ oder gar „schwarz“ erreichen möchtet ist es oft hilfreich, die Farben und Buben **abwechselnd und durcheinander** zu spielen → dies erschwert den Gegenspielern das Mitzählen der gefallenen Karten. Auch wenn ihr nur eine Lusche habt, z.B. As und gleichfarbige Neun, dieses As irgendwann dazwischen spielen....bevor die Gegenspieler durch Abwurf zeigen konnten, dass einer diese Farbe kurz hat.

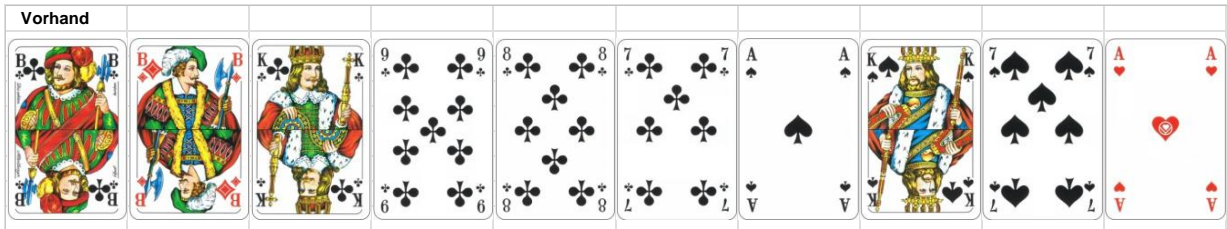
Reihenfolge der Buben beim Ausspiel (siehe auch Thema: „Trumpf(ab)zug“ auf Seite 58)

Obwohl eigentlich sehr logisch, wird hier oft falsch oder unglücklich gespielt. Hierzu folgende Beispiele: Zumeist ist es **bei einer Karte mit nur 1 oder 2 Buben falsch, den Kreuz-B als Erstes** zu spielen.

Wenn man andererseits viele Trümpfe hat, ist es aber **richtig**, den Kreuz-B zu spielen:

- Der Alleinspieler kann oft „Volle“ oder Buben fangen
- Der Alleinspieler macht Tempogewinn:
Nach dem 2. Trumpfspiel (6 Trümpfe sind weg!) kann man „Schnippeln“
- Der Alleinspieler hat selbst viel „Schmire“ und trachtet vor allem danach, diese heim zu bringen.

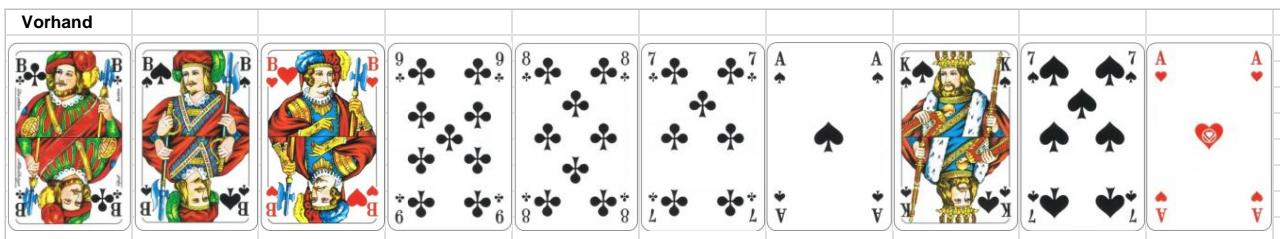
Hierzu folgendes Beispiel, auch für ein ähnliches Beiblatt:



Hier ist das Ausspiel Kreuz Buben richtig, weil die Trumpfverteilung bei den Gegenspielern diese vielleicht zwingt ein Volles zu opfern und man nach dem zweiten Trumpfzug bei Pik-Ausspiel gefahrlos "Schnippeln" kann.

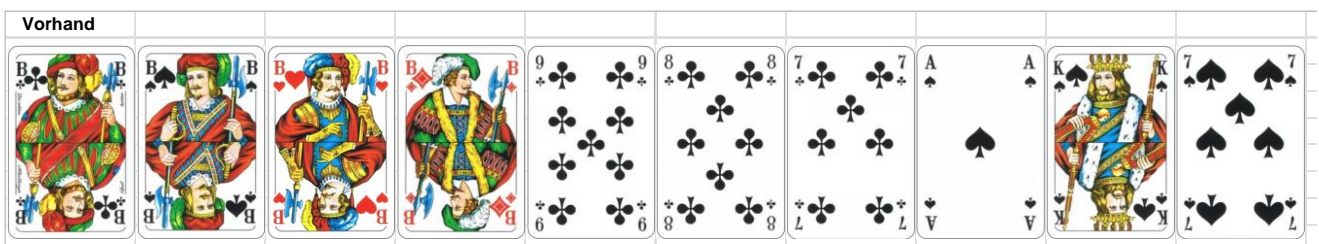
Im folgenden Beispiel (**3 Buben von oben**) ist es eigentlich ganz logisch, dass „Ziehen von unten“ nichts bringt. **Einen** Trumpf hat Mittelhand meistens und muss diesen beim Herz-B bedienen. Beim zweiten Buben (= Pik-B) ist es m.E. nicht zwingend, sofort zu schmieren (der Freund hätte den 1. Buben schon gestochen, wenn er gekonnt hätte!). Bei umgekehrter Reihenfolge schon:

Also besser 1. Kreuz-B „Denkpause“ 2. Herz-B → jetzt muss Mittelhand schmieren, um das Spiel zu gewinnen:

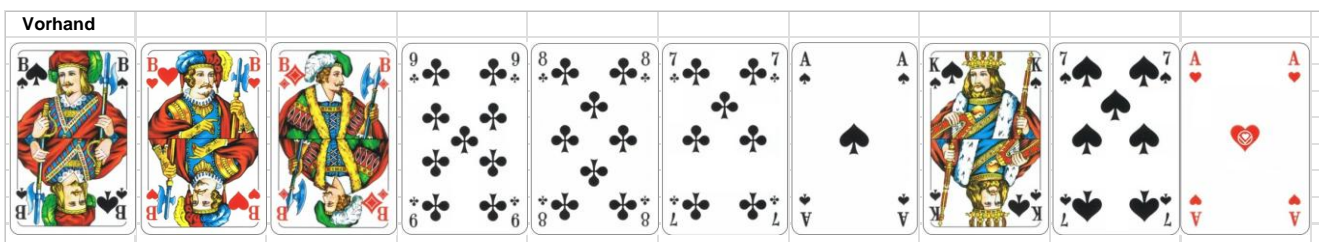


Folgende Ziehfolge bringt die meisten Unsicherheiten: 1. Kreuz-B, 2. Herz-B, 3. Pik-B, 4. Herz-As ! (dieser Zug deshalb, weil wenn Pik 10-D-9 auf einer Hand, kein Rückspiel aus Mittelhand mehr möglich ist und Pik-K abgeworfen werden kann. Worauf Mittelhand womöglich meint, Herz-10 halten zu müssen, und vielleicht Pik 10 schmiert!

Im folgenden Beispiel (**4 Buben**) bringt folgende Ausspielfolge den Gegenspielern die meisten Unsicherheiten – und oftmals „Schmieren“ nach dem 3. Ausspiel: 1. Pik-B, 2. Kreuz-B, 3. **Karo-B(!)** hier wird der Gegenspieler in Mittelhand sicherlich „schmieren“, wenn er keinen Trumpf mehr hat. Bei bloßem herunter (oder herauf) spielen der Buben wird sicher nicht geschmiert!



Wenn man **drei Buben ohne den Kreuz-Buben** hält ist die Standard-Ausspielfolge: **Herz-B(!)**, Pik-B, Karo-B. Diese Reihenfolge lässt so lange wie möglich unklar, wie viele Buben man hat.



Nach den Buben die Herz-As ziehen, um ein Einspiel zu verhindern.

Den Gegenspielern Denkaufgaben stellen

Während des Spiels ergeben sich oft solche oder ähnliche Konstellationen wie oben beschrieben.

Weitere Beispiele:

- Buben immer so spielen, dass nicht klar ist, welche und wie viele Buben man hat.
- Wenn man As und Zehn hat, mit der Zehn zuerst stechen → erzeugt die Frage: As gedrückt?
- Gleiches gilt, wenn man – bei Grand - As und Zehn hat und selbst ausspielt → erst die Buben klären, dann die Zehn, wenn möglich dann sogar noch eine andere Zehn....usw.
- Bei vielen Trümpfen ohne Trumpfluschen → Trumpfdame spielen, vielleicht bleiben ja beide Gegenspieler drunter. (der Erste sicher, der Zweite hat vielleicht Trumpf-7 und Kreuz-B!)

7.6.2 Gegenspiel

Beim Gegenspiel gelten natürlich die zuvor gemachten Hinweise gleichermaßen → Alleinspieler verunsichern und diesen vor Fragen stellen.

Außerdem hat man hier noch einen 2. Spieler zu beachten: den Partner. Gerade diesem kann man durch gezielte und von der Regel erlaubte Gesten gute Hilfe bei seinen Entscheidungen geben.

Dem Freund durch eigenes Reizen das Ausspielen und/oder das „Schmieren“ erleichtern

Wenn man es sich erlauben kann, reizt man bis zu der Farbe, die der Freund ausspielen soll, i.d.R. ist dies am wirkungsvollsten, wenn der Freund in Vorhand, der Alleinspieler in Mittelhand sitzt.

Beispielsweise hat Hinterhand die Pik-As lang, so reizt sie bis 22 (sofern gefahrlos möglich!). Für Vorhand ist es hierbei nahezu Pflicht, mit Pik zu eröffnen.

Außerdem kann der Freund bei eigener Pik-Reizung, diese Farbe, z.B. Pik-10 besetzt, bedenkenlos „schmieren“.

Grundsätzlich sollte man immer seine beabsichtigte **Trumpffarbe ausreizen**, um **dem Freund die Klarheit zu geben(!)**, dass diese Farbe lang ist. Dass der Alleinspieler dies dann auch weiß, ist i.d.R. für diesen weniger hilfreich, er kann sich diesbezüglich wenig wehren.

Ausnutzen der eigenen Gestik beim Bedienen oder Ausspielen

Hier gelten vor allem die zu Beginn angegebenen Hinweise, wohingegen die genannten „Seufzer“ wegen Spielverrat nur dem Einzelspieler, nicht aber den Gegenspielern erlaubt ist.

Ein „Zögern“ in einer Spielphase ist aber erlaubt und zeigt an, dass das nächste Ausspiel nicht dem Standard entspricht, z.B.

- Wenn ich beim Grand nicht die Gegenfarbe anzeigen kann
- Bei Blankausspiel entgegen der Regel
- Nach einem Abstich durch den Alleinspieler, wenn ich im nächsten Zug ein Volles begeben muss
- Bei Trumpfspiel, wenn ich noch mindestens einen Stehtrumpf in der Hand halte
- Bei Bubenabzug im Grand, wenn ich einen weiteren Buben in der Hand halte
Umgekehrt: Wenn man nur einen Buben hat: nicht zögern!
- Bei Ausspiel einer nicht-blanken Karte im Null
Umgekehrt: Bei Blankausspiel oder Zugeben einer blanken Karte: schnell (und flach) spielen

Natürlich darf und sollte man dem Freund durch entsprechendes Zögern zeigen, dass einem die Entscheidung, beispielsweise „Stechen oder nicht stechen“ oder „As nehmen oder Schnippeln“ schwer fällt.

Dem Freund Klarheit schaffen, dem Einzelspieler Denkaufgaben stellen

Zu diesem Kapitel gehören die vorgenannten Hilfen, aber auch die eigene Spielweise kann helfen: Stichwort **Farbe zurückspielen(!)** → Wenn euer Freund eine Farbe aufmacht, soll diese zurückgespielt werden. Dadurch werden die Verhältnisse in dieser Farbe klar. Wenn man hier eigene Ideen entwickelt und die Farbe nicht zurückspielt, nimmt euer Freund an, ihr habt diese nicht mehr. Dadurch wird das ganze Spiel verworren und gerät durcheinander.

Dem Alleinspieler könnt ihr vor allem dann Denkaufgaben stellen, wenn er in Mittelhand sitzt: Ein Ausspiel „unterm Ass“ bringt dem Alleinspieler immer das Problem, dass er raten muss, wo dieses As denn sitzt. Besonders, wenn er eine besetzte Zehn hat! Gleichermaßen ist es für euren Freund (in Hinterhand!) hilfreich, diejenigen Farben zu öffnen, bei denen ihr nicht die „Zehn“ habt und ihr so ggf. dem Freund den Zehner freispielt.

Buben zeigen

Eine altbekannte Weisheit ist natürlich, dem Freund seinen Buben zu zeigen. Dies gilt natürlich nur dann, wenn dieser Bube keinen Stich machen würde, beispielsweise bei Alleinspieler-Ausspiel mit mehreren lfd. Buben und dies aus der Reizung bekannt ist: Herz-B einmal besetzt wird abgeworfen, Karo-B zweimal besetzt wird (evtl.) abgeworfen.

Meist erkennt man aus der Reizung, wie viele lfd. Buben der Alleinspieler hat. Dies ist unbedingt zu beachten.

Bedienen, wenn man nur As und 10 hat

Wenn ihr als Gegenspieler nur Trumpf-As und Zehn habt, ist das As beim 1. Buben abzuwerfen, man kann ggf. dem Alleinspieler suggerieren, dass alle weiteren Trümpfe (und die Zehn!) beim Freund sitzen. Vielleicht, oder wenn man Glück hat spielt der Alleinspieler dann „klein“ aus. Die Chance ist zwar gering, aber die Hoffnung stirbt zuletzt!

Vorhandausspiel bei 7 - 10 - K oder 7 - 10 in Abhängigkeit von den eigenen Trümpfen

Eine interessante Variante zum Thema dem Alleinspieler Denkaufgaben stellen ist das Ausspiel bei den in der Überschrift genannten Konstellationen: Wenn ihr zu den genannten Karten den Kreuz-B habt, könnt ihr in Vorhand (nahezu) gefahrlos die 7 ausspielen. Der Alleinspieler in Mittelhand kann sich bei einem besetzten As in dieser Farbe kaum erlauben zu schnippeln, denn er läuft Gefahr, dass der Kreuz-B sofort ans Spiel kommt und den Zehner nachspielt. Ohne Kreuz-B ist es meist besser, den König zu spielen, noch besser ist es, diese Farbe gar nicht zu öffnen.

Auf Spielgewinn oder „schneiderfrei“ spielen?

Und nun zum Letzten:

Viele Spieler kämpfen bis zum Schluss auf Gewinn und schnippeln „auf Teufel komm raus“, obwohl das Spiel schon längst verloren ist und dadurch noch „schneider“ (oder „schwarz“) dazu kommt. Hier hilft nur, rechtzeitig erkennen, wann das Spiel verloren ist.

Noch schlimmer aber sind die Spieler, deren oberstes Ziel „schneiderfrei“ ist und die nach Spielende ihr schwaches Spiel begründen und stolz erklären „schneiderfrei“, obwohl das Spiel gewinnbar war. Auch hier hilft nur, rechtzeitig erkennen, wann im Spiel mehr als „schneiderfrei“ drin ist.

Was hat dies eigentlich mit Psychologie oder „Gesundem Menschenverstand“ zu tun? Ich meine viel, denn meistens spürt man mit „gesundem Menschenverstand“, wann die Gewinnmöglichkeit vorüber ist, durch Gestik kann der Freund hierbei (dezent) helfen.

8 Skat-Regeln

Dieser Abschnitt ist kein Regelkundelehrgang und erst recht kein Schiedsrichterlehrgang. Er kann nur einen Überblick der Regeln geben, die bei Skatturnieren und in Clubs gelten. Wer die Regeln gut kennt, kann Streitigkeiten eher vermeiden und verliert keine Spiele durch Regelverstöße.

Für alle Spieler sinnvoll ist der **Regelkunde-Grundlehrgang bei der Verbandsgruppe**, die weiterführenden Lehrgänge sind nur für die notwendig, die Schiedsrichter werden oder bleiben wollen.

8.1 Skat-Regeln für die Praxis

Überarbeitet nach Udo Kapp.

Die Skat-Regeln werden vom **Deutschen Skatverband** (DSkV) und der **International Skat Players Association** (ISPA) gemeinsam. Die Regeln sind im Wesentlichen seit 1932 unverändert (Anhebung des Grundwerts beim Grand von 20 auf 24), 1998 wurden die Regeln des DSkV und der ISPA vereinheitlicht. Kontra, Re, Bock und Ramsch standen nie in der Skatordnung.

Die Regeln sind in folgenden Dokumenten niedergelegt, die von den beiden Verbänden herausgegeben wurden:

- Internationale Skatordnung (ISkO)
Sie enthält die eigentlichen Spielregeln und ist damit Grundlage für alle Schiedsrichterentscheidungen.
- Skatwettbewerbordnung (SkWO)
Sie enthält ergänzende Bestimmungen für Skatwettspiele (das sind Veranstaltungen von Klubs, Verbänden oder einzelnen Unternehmen) und ist damit Grundlage für alle Entscheidungen der Spielleitung bei Turnieren.
- Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen
Diese nach den Abschnitten der ISkO geordneten Entscheidungen helfen Spielern und Schiedsrichtern bei der Regelauslegung.
- Schiedsrichterordnung (SRO)
Sie regelt das Schiedsrichterwesen mit Ausbildung, Ernennung, Befugnissen und Abberufung der Schiedsrichter. Nur für Schiedsrichter von Bedeutung.
- Regeln für Schiedsrichter
Dieses Merkblatt enthält eine Reihe von Verhaltensregeln, von denen die meisten auch für Nicht-Schiedsrichter sinnvoll sind.

Zu finden auf der Internetseite des Deutschen Skatgerichts (<http://skatgericht.dskv.de>).

Streitfälle

Bei Streitfällen wird in folgender Reihenfolge entschieden:

1. Spieler am betroffenen Tisch einschließlich des Kartengebers
Wenn sie sich nicht über die Bewertung eines Spiels oder eines Regelverstoßes einigen können, kann jeder Betroffene einen Schiedsrichter rufen.
2. Einzelschiedsrichter, der an den Tisch gerufen wurde (siehe Thema „Skat-Schiedsrichter“ auf [Seite 193](#))
Er kann einen anderen Schiedsrichter rufen, wenn er sich für befangen hält. Wenn bei einem Clubabend kein Schiedsrichter verfügbar ist, darf jemand entscheiden, der einen Regelkunde-Lehrgang bestanden hat, sonst der Clubvorstand.
3. Schiedsgericht
Dieses wird gerufen, wenn ein Betroffener gegen die Entscheidung des Einzelschiedsrichters protestiert. Es besteht aus mindestens drei Schiedsrichtern, die an der Erstentscheidung nicht beteiligt waren. Daher braucht man für ein größeres Turnier mindestens vier Schiedsrichter.
4. Internationales Skatgericht
Dieses wird schriftlich angerufen, wenn ein Betroffener gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts protestiert oder gar kein Schiedsgericht verfügbar war, z.B. bei einem Clubabend.
5. Spielleitung
Diese entscheidet über Disziplinarmaßnahmen wie Verwarnungen, Ausschluss vom Turnier, Sperre für weitere Turniere dieses Veranstalters usw. Schiedsrichter können nur **Empfehlungen** an die Spielleitung aussprechen.
6. Ordentliche Gerichte: Der Klageweg steht jedem offen, wird aber nur äußerst selten begangen.

Grundsätze und Regelverstöße

Die Grundsätze des Skat-Spiels sind in ISkO 1.1.5 (**Faires, sportliches Verhalten**) festgelegt. Dazu kommt ISkO 4.5.1: Regelverstöße sind von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden, d.h. sobald er sie erkennen kann.

In der Praxis werden Regelverstöße nach folgenden **Leitsätzen** beurteilt (steht nicht wörtlich in der ISkO):

- Wer hat den Regelverstoß wann begangen?
Er kann nur geahndet werden, wenn ein Betroffener rechtzeitig reklamiert.
- Konnte der Regelverstoß dem Täter einen Vorteil bringen?
Falls nein, wird der Verstoß grundsätzlich nicht betrafft.
- Ein bereits entschiedenes Spiel kann wegen Regelverstoß nicht anders ausgehen.

8.2 Der Spielablauf – regeltechnisch gesehen

Die beiden ersten Kapitel der ISkO behandeln die Grundbegriffe des Skatspiels, dann folgen die Spielregeln in der Reihenfolge des **Zeitverlaufs** beim Spiel.

Spieleinleitung, ISkO Kapitel 3

Das sind alle Schritte von der Einteilung der Plätze bis vor dem Ausspiel zum ersten Stich:

1. Einteilung der Plätze

Diese wird durch die Spielleitung vorgegeben (Startkarten, Loskarten usw.) und ist für alle Spiele auf einer Liste verbindlich. Wer am falschen Platz gesessen hat, kann **0 Punkte** angerechnet bekommen.

2. Geben

Das ist das Mischen, Abheben und Verteilen der Karten in der bekannten Reihenfolge 3, Skat, 4, 3. Nach richtigem Geben **muss** ein gültiges Spiel zustande kommen und aufgeschrieben werden.

3. Reizen

Das ist das Bieten und Halten von Werten in der bekannten Reihenfolge: Geben, Hören, Sagen, Weitersagen. Am Ende des Reizens steht der Alleinspieler fest, diesem muss entweder ein gewonnenes oder ein verlorenes Spiel aufgeschrieben werden. Mittelhand oder Hinterhand müssen **mindestens 18** reizen, um Alleinspieler werden zu können.

4. Spielansage

Reihenfolge bei Skataufnahme: Aufnehmen, Drücken, **mit 10 Karten in der Hand** das Spiel ansagen, bei Null Ouvert die Karten auflegen. Bei Handspielen: Den Skat verdeckt an sich ziehen, mit 10 Karten in der Hand das Spiel ansagen (**einschließlich „Hand“**), bei offenen Spielen die Karten auflegen.

Spieldurchführung, ISkO Kapitel 4

Das ist das Durchspielen vom 1. bis zum 10. Stich oder bis zu einer Spielabkürzung:

1. Ausspielen

Vorhand spielt zum ersten Stich aus, in der Folge derjenige, der den letzten Stich gemacht hat. Bei unberechtigtem Ausspiel hat die schuldige Partei das Spiel verloren, wenn es noch nicht entschieden ist. Unberechtigtes Ausspiel sollte man reklamieren, **bevor** man selbst eine Karte zugibt.

2. Bedienen

Zuerst gibt der linke Nachbar des Ausspielers eine Karte zu, dann der rechte; nur der Alleinspieler darf vorwerfen (außer beim letzten Stich). Falsches Bedienen wird wie falsches Ausspielen behandelt, wenn es später erkannt wird, rückwirkend.

Wenn im Spielverlauf festgestellt wird, dass **beide** Parteien die falsche Anzahl Karten in der Hand haben, muss neu gegeben werden. Hat nur eine Partei die falsche Anzahl, hat sie verloren.

3. Spielabkürzung (siehe auch Thema „Zeitmanagement im Skatspiel“ auf [Seite 39](#))

- Durch Aufgeben: Wenn der Alleinspieler oder ein Gegenspieler aufgibt, gehen alle Reststiche an die andere Partei, beim Null bedeutet Aufgabe Spielverlust. Der Alleinspieler darf mit mindestens **9 Handkarten** aufgeben. Er verliert dann ein Spiel, ohne „schneider“ oder „schwarz“ zu werden. Bei einer Aufgabe mit weniger als 9 Handkarten müssen die Gegenspieler zustimmen.
- Zeigen der Restkarten mit oder ohne Erklärung: Der Alleinspieler gewinnt dann ein Spiel (ohne „schneider“/„schwarz“) wenn die Gegenspieler damit einverstanden sind. Sonst wird weiter gespielt, der Alleinspieler mit offenen Karten. Eine Erklärung des Alleinspielers kann hilfreich sein. Sie muss nicht korrekt sein. Zu dieser, in 2018 neu gefassten Regel 4.4, siehe die Erläuterungen im Thema „Zeitmanagement im Skatspiel“ auf [Seite 39](#).

4. Stiche

Ein Stich ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt, Grundsatz: **Was liegt, liegt**. Die Stiche muss jede Partei verdeckt in ihrer Reihenfolge ablegen, sie verliert sonst die Möglichkeit, Regelverstöße zu belegen.

Man darf den letzten Stich nur ansehen, **bevor** man eine Karte zum nächsten Stich ausgespielt oder zugegeben hat.

Spielbewertung, ISkO Kapitel 5

Das ist die Entscheidung, wie viele Plus- oder Minuspunkte dem Alleinspieler angeschrieben werden. Wie die Punktzahlen zustande kommen, ist bekannt.

Schwierig sind nur wenige Fälle:

- „Hand“ und „Offen“ müssen sofort in Verbindung mit der Spielansage angesagt werden, damit sie zählen.
- Überreizte Spiele sind verloren, mit dem Vielfachen des Grundwerts bis zum Reizwert. Sie sind auch nach einem Regelverstoß der Gegenspieler verloren, wenn der Reizwert theoretisch nie erreicht werden kann, z.B. „schwarz“ ohne den Kreuz Buben.
- Wenn man ein Null-Spiel ansagt, für das man zu hoch gereizt hat, verliert man ein Farb- oder Grand-Spiel.

Beweislast in Zweifelsfällen:

- Die Gegenpartei muss ihren Sieg nachweisen.
- Der Alleinspieler muss „schneider“ oder „schwarz“ nachweisen.

Das ist dann von Bedeutung, wenn eine Partei die Karten vorschnell zusammenwirft; sie verliert damit die Möglichkeit, etwas zu beweisen.

8.3 Ausgewählte Situationen

Überarbeitet nach Johann Käferlein.

Wer darf wann und wie reizen, den Skat nehmen, passen und ansagen?

Vorhand sagt Grand Hand an und spielt sofort aus. (→ Reizen nicht beendet, kann aber nachgeholt werden)

Verhalten bei Sprungreizen (18,20,30,40) (→ zulässig, eigenen Reizwert einklagen)

Verantwortung bei der Skataufnahme

(→ Reizen muss „eindeutig“ beendet sein, sicher sein, dass man Alleinspieler ist, bevor man den Skat aufnimmt)

"mehr habe ich auch nicht" – darf man so passen?

Umkehrung der Reihenfolge "Geben-Hören-Sagen" (→ Reizwerte müssen gehalten werden)

Worte korrigieren Gesten (→ das Wort ist entscheidend)

Normale und "zweifelhafte" Spielansagen und die Reaktionen darauf

"Wir spielen die 18" (→ zur korrekten Spielansage auffordern, auch Reizen: „4711“ oder Ansage „Grängelchen“)

„Grand Schneider“ (→ ist Grand (keine Verpflichtung, „schneider“ zu spielen), außer bei Handspiel)

Auflegen und „Null Ouvert Hand Schneider Schwarz“ statt Grand Ouvert, bzw. „Grand Hand Schneider/Schwarz“
Erklärungswille für Spielansage muss erkennbar sein (→ ISKG hat auf „eingepasst“ entschieden)

Zwei Karten drücken! Die einfachste Sache der Welt?

Fallbeispiel: Eine drücken, eine zum Drücken vorgesehen (→ ist ok)

Zwei Karten separiert, aber noch nicht abgelegt bei Spielansage (→ ist ok)

Wie hoch war gereizt? Wirklich eine öffentlich bekannte Tatsache?

Rückfragen (→ erlaubt, Tatsache)

"Hast du nicht den Reizwert gehört?" (→ Kartenverrat)

"Misslungene" und ungewollte Abkürzungen und ihre Folgen.

Auflegen von 3 kleinen Buben und geschlossener Karte ohne Erklärung

(→ neue Regel 4.4.4 ok, auch ohne Erklärung, „schneider“ muss anerkannt werden)

"Wir haben zu" oder "Wir sind schneiderfrei" (lautes Mitzählen und die Folgen)

ISKO 4.3.7 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe Regel 4.2.9).

ISKO 4.2.9 Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen.

ISKO 4.4.6 Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen.

"War da die As drin oder der Zehner?" – Wer darf wann was nachschauen?

- "darf ich mal?" (→ herzeigen erlaubt es auch unberechtigten Spielern, den Stich nochmal zu sehen)
- "erlaubtes oder unerlaubtes Zeigen"

ISKO 4.3.3 Die Stiche sind so einzuziehen, dass jeder Spieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Auf Verlangen eines Spielers, der noch keine Karte ausgespielt oder zugegeben hat, muss der letzte Stich noch einmal gezeigt werden.

Müssen wir Roboter sein beim Skatspiel? (→ NEIN!)

denken und zögern (→ jederzeit erlaubt)

Unmutsäußerungen (→ Vorsicht Kartenverrat)

Lenkendes Ausspielen („flach“ und schnell oder „hoch“ und langsam?)

Jedes Spiel hat ein Ergebnis. Aber welches?

"Mist-dann habe ich verloren....." (und der fehlende König liegt am Boden)

"Ich weiß es 100%ig" – "Ich habe einen Beweis" – und die Karten sind längst zusammengeworfen
(→ was in früheren Stichen war, ist uninteressant)

"Hier stimmt was nicht!" – Probleme bei der Listenführung; richtige und falsche Lösungen

Weißer Felder. – allgemeiner Wettbewerbsgedanke (→ Korrektur nur im Einverständnis aller)

Sonst wird das Spiel als eingepasst gewertet (→ fadenscheiniges Recht)

ISKO 3.2.16 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.

Eine Spitzfindigkeit

Du bist in Vorhand und hast nach Drückung folgende Karte, dazu die Karte des Gegenspielers:



Bei gereizten oder gehaltenen 48 musst du wohl Grand spielen.

Nach deiner Ansage „ich spiele Grand“ fragt der mitreizende Gegenspieler "Was spielst du?"

Auf deine Antwort "Grand" hin kommt folgende Reaktion: "Was, Grand? (sichtlich erregt)"

Alles für dich in Ordnung oder stellt die Frage und die Nachfrage ein Problem dar?

(→ kommt auf den Tonfall an ob Frage oder Kartenverrat)

8.4 Skat-Schiedsrichter

Skat-Schiedsrichter entscheiden nur bei **regeltechnischen Streitfällen**. Disziplinarmaßnahmen, z.B. das Entfernen von Kiebitzen, fallen in die Zuständigkeit des Veranstalters bzw. der **Spielleitung**. Auf Turnieren gibt es zumeist auch ein **Schiedsgericht**, an das man sich bei Einsprüchen gegen Schiedsrichter-Entscheidungen wenden kann.

Schiedsrichter werden häufig bei Streitfällen oder Regelverstößen an den Spieltisch gerufen, wenn sich die Spieler einschließlich Kartengeber nicht einigen können:

Regelauskunft oder Regelbestätigung, oft auch in schon selbst gelösten Fällen

Lösung eines mehr oder weniger verzwickten Problems, keiner kennt die Lösung selbst

Tischentscheidung eines tatsächlich oder scheinbar regelkundigen Spielers, Einspruch des davon Betroffenen

Antrag eines Spielers auf eine ihn begünstigende Entscheidung

Was können die Spieler von der ISKO und vom ISKG erwarten?

- 1.1.5** Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.
- 4.5.1** Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettspielordnung sind von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden.
- 4.5.2** Zweifels- und Streitfälle werden von der Spielleitung oder den von ihr benannten Schiedsrichtern nach den Bestimmungen der Internationalen Skatordnung entschieden.
- 4.5.3** Einsprüche gegen diese Entscheidungen sind nur bis zum Beginn der nächsten Serie beim Schiedsgericht möglich.
- 4.5.4** Einsprüche gegen die Entscheidung der Spielleitung bzw. des Schiedsgerichts können beim Internationalen Skatgericht schriftlich erhoben werden.

Es ist nur bedingt ein Qualitätsmerkmal und kein Zeichen von Fairness, wenn ein Turnier ohne Schiedsrichter-Einsatz abgelaufen ist. Die Scheu davor, einen Skat-Schiedsrichter zu rufen, ist unbegründet.

Ausbildung zum Schiedsrichter

Für alle Spieler sinnvoll ist der **Regelkunde-Grundlehrgang bei der Verbandsgruppe**, die weiterführenden **Lehrgänge auf Landesverbands-Ebene** sind nur für die Interessenten notwendig, die Schiedsrichter werden oder bleiben wollen.

Die Schiedsrichterordnung (SRO) regelt das Schiedsrichterwesen mit Ausbildung, Ernennung, Befugnissen und Abberufung der Schiedsrichter. Sie ist nur für Schiedsrichter von Bedeutung.

Siehe auch die Merkblätter auf den nächsten Seiten.

Internationales Skatgericht

Dieses wird schriftlich angerufen, wenn ein Betroffener gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts protestiert oder gar kein Schiedsgericht verfügbar war, z.B. bei einem Clubabend.

Aber auch jeder Interessent kann sich bei Regelfragen direkt an das Skatgericht wenden.

Das deutsche Skatgericht veröffentlicht auch eine Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen, jährlich ergänzt durch neue Entscheidungen. Diese nach den Abschnitten der ISKO geordneten Entscheidungen helfen Spielern und Schiedsrichtern bei der Regelauslegung.

Zu finden auf der Internetseite des Deutschen Skatgerichts (<http://skatgericht.dskv.de>).

Siehe auch den Spiegel-Artikel zum Skatgericht auf der übernächsten Seite.



Das Internationale Skat-Gericht

Sitz Altenburg



Erscheinungsbild eines Skatschiedsrichters

Ein Schiedsrichter sollte:

- sauber und ordentlich gekleidet sein.
- ein normal gepflegtes Äußeres haben.
- nicht alkoholisiert sein.

Auftreten eines Skatschiedsrichters

Ein Schiedsrichter sollte:

- ruhig, gelassen, selbstsicher, souverän, neutral und unparteiisch sein.
- sich nicht provozieren lassen.

Verhalten eines Skatschiedsrichters bei einem Streitfall

Ein Schiedsrichter sollte:

- falls notwendig, zuerst die Gemüter der Beteiligten beruhigen.
- sich den Streitfall immer nur von einem Spieler schildern lassen, anschließend die Richtigkeit von den anderen Spielern bestätigen, oder sich den Fall aus Sicht der anderen Spieler darlegen lassen.
- bei Befangenheit (Mitglied der eigenen Mannschaft bzw. Verein, Verbandsgruppe, guter Bekannter oder Freund) einen anderen Schiedsrichter um Entscheidung bitten.
- bei eigenen Bedenken für die richtige Entscheidung die Eintragung in die Spielliste für das reklamierte Spiel offen lassen, weiterspielen lassen und nach kurzer Bedenkzeit (und evtl. Beratung mit einem anderen Schiedsrichter) eine Entscheidung treffen.
- Entscheidungen freundlich aber bestimmt und nach der ISKO begründet mitteilen.
- die Beteiligten darüber informieren, daß sie das Recht eines Einspruchs gegen die getroffene Entscheidung eines Einzelschiedsrichters bis zum Beginn der nächsten Serie bzw. nach der letzten Serie der Veranstaltung bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) beim Schiedsgericht wahrnehmen können. Einspruch gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts ist beim Internationalen Skatgericht möglich. Dieses entscheidet dann endgültig.
- nach Bekanntgabe seiner Entscheidung sich nicht mehr auf weitere Diskussionen einlassen, sondern sich anschließend entfernen.

Ein Schiedsrichter entscheidet nur bei regeltechnischen Streitfällen. Disziplinarmaßnahmen, z.B. das Entfernen von Kiebitzen, der Ausschluß von Spielern, die Nichtanerkennung von fehlerhaften Spiellisten, fallen in die Zuständigkeit des Veranstalters bzw. der Spielleitung.

Vorbildfunktion eines Schiedsrichters

Ein Schiedsrichter sollte:

- korrekt Reizen (keine Zwischenwerte)
- korrekt passen (sich klar und deutlich ausdrücken)
- eine eindeutige Spielansage abgeben (Karo -nicht Knaro-, Grand -nicht Grängelchen- usw.)
- den Spielablauf korrekt durchführen (keine Handbewegung, Kopfschütteln, Minenspiel usw.)
- **bei Streitfällen** nicht die Karten offen auf den Tisch legen oder sogar durcheinanderwerfen.
- die Karten des im Gang befindlichen Stiches unverändert auf dem Tisch liegen lassen.
- den Skat und die bereits eingezogenen Stiche in unveränderter Reihenfolge sichern.
- die verbleibenden Restkarten überprüfbar und für andere Spieler nicht erkennbar bei den einzelnen Spielern belassen.
- aufgetretene Fehler oder Meinungsverschiedenheiten ruhig und sachlich zuerst am Tisch - ohne Hinzuziehung eines Schiedsrichters versuchen zu klären. Nebentische dürfen nicht gestört werden. Bei dem Klärungsversuch darf der Kartensitz nicht verraten und der weitere Spielablauf nicht beeinträchtigt werden.
- bei Uneinigkeit einen Schiedsrichter rufen.
- bei der Schilderung des Streitfalles keine Namen nennen, sondern nur Vorhand, Mittelhand, Hinterhand oder Kartengeber, damit der Schiedsrichter völlig neutral in seiner Entscheidung ist.
- jeden Versuch, den Schiedsrichter zu beeinflussen, unterlassen.
- die (fehlerhafte) Entscheidung eines anderen Schiedsrichters **nicht öffentlich kritisieren**, sondern in einem persönlichen Gespräch mit diesem abklären. Die meisten Entscheidungen sehen aus der Sicht des Schiedsrichters anders aus, als sie nachher geschildert werden.
- die „Soll“-Bestimmungen der Skatordnung für sich selbst als verbindlich ansehen.

Merkblatt für Schiedsrichter und Anwärter

Regelkundelehrgang:

Findet jährlich auf VG-Ebene durch den SR-Obmann statt.
Bei bestandener Prüfung Dokumentation mit Stempel im Spielerpaß.
Sie ist Voraussetzung zur Teilnahme am Vorlehrgang des BSKV
Einsatz bei Clubabenden und Clubturnieren möglich.
Nicht bestandene Prüfung kann im nächsten Jahr wiederholt werden.
Keine Kostenbeteiligung durch die VG.
Offen für jeden organisierten Skatspieler.

Vorlehrgang BSKV:

Abgehalten nach Erfordernis alle 1 oder 2 Jahre vom Obmann / frau des BSKV
Bestandene Prüfung wird durch Stempel im Spielerpaß dokumentiert.
Sie ist Voraussetzung zur Teilnahme am Schiedsrichterlehrgang des DSKV.
Mit der Anmeldung sind DM 30.- an Kautions zu entrichten, die bei der
Teilnahme zurückerstattet wird.
Unkostenbeteiligung durch Club und VG erwünscht.

Schiedsrichterlehrgang DSKV:

Wird alle 2 Jahre vom BSKV veranstaltet und von einem Mitglied des
Deutschen Skatgerichts abgehalten.
Bestandene Prüfung wird durch Ausgabe des SR-Ausweises bestätigt
Berechtigt zum Einsatz bei allen DSKV-Veranstaltungen.
Die Prüfung kann nach schriftlicher Antragstellung einmal wiederholt werden.
Der SR-Ausweis ist bis zum 31.12. des 5. Folgejahres gültig.
Unkosten für Schiedsrichterausweis trägt z.Zeit der BSKV.
Mit der Anmeldung sind DM 30.- an Kautions zu entrichten, die bei der
Teilnahme zurückerstattet wird.
Unkostenbeteiligung durch Club und VG erwünscht.

Nachprüfung (Fortbildung):

Wird vom SR-Obmann / frau des BSKV jedes Jahr vor dem Bayern-pokal
abgehalten.
Teilnehmer sind die Schiedsrichter, deren Ausweis zum Jahrende abläuft.
Verschiebung um 1 Jahr ist möglich.
Bei Versäumnis beider Termine erlischt die Gültigkeit des Ausweises.
Bestandene Prüfung verlängert die Gültigkeit des SR-Ausweises um weitere
5Jahre. (bei Verschiebung um 4 Jahre).
Bei nicht bestandener Prüfung wird der SR-Ausweis sofort ungültig.
Keine Wiederholung möglich. Frühestens nach 2 Jahren kann erneut an
einem Schiedsrichterlehrgang teilgenommen werden.
Unkosten für Ausweisverlängerung trägt der BSKV.

Arbeitsmittel:

Skatordnung (Ausgabe 1.1.1999) 2018
Schiedsrichterordnung
Sammelordner für Skatgerichtsentscheidungen.



Pik ohne zwei

ORTSTERMIN: In Altenburg tagt das Internationale Skatgericht – das Spiel ist in schweres Fahrwasser geraten.

Die Skatrichter werden in den kommenden zehn Stunden Apfelsaft trinken und Entscheidungen fällen. Die Diskussion wird manchmal laut werden, aber immer präzise bleiben. Die Skatrichter tragen weiße Hemden, der oberste Knopf ist geschlossen. In den Kragen sind die Zeichen der Zunft gestickt: Karo, Herz, Pik, Kreuz. Auf der Brust ist ein Mann mit Richterhut zu erkennen, der mit ausgestrecktem Zeigefinger auf den Betrachter zielt. Es geht um Schuld, es geht auch um Verantwortung.

Die Skatrichter sitzen im Brau-Stübel der Altenburger Gaststätte „Am Rossplan“, sie ziehen schwere Ordner aus ihren Aktentaschen und legen sie auf den Holztisch, daneben Rotstifte und die Skatordnung. In den Ordnern sind die Skatgerichts-anfragen. Streitfälle, bei denen Spieler allein nicht mehr weiterkommen. Sie werden nun 78 Anfragen behandeln, SkGE 265-13 bis 342-13. Etwa 400 Anfragen erreichen das Gericht jedes Jahr.

Ein Skatrichter gewinnt Einblick in den Charakter der Menschen. „Für 30 Punkte“, sagt einer von ihnen, „würden manche Leute ihre Seele verkaufen.“

Was darf ein Skatspieler? Was passiert ihm, wenn er jemanden anders ins Blatt greift? Darf ich meinen Sohn nach einer Spielkarte benennen? Darf ein einarmiger Mitspieler eine Kartenmischmaschine benutzen? Was ist Gerechtigkeit? Mischmaschinen mischen anders, gründlicher als Hände. Gerecht wäre es, wenn entweder immer eine Mischmaschine verwendet würde oder nie. Die Skatrichter sind dafür, dass einer der Mitspieler für den Einarmigen mischt. Es sei denn, alle am Tisch sind für die Maschine.

Jedes Land hat sein Spiel. Jedes Spiel braucht seine Ordnung. Deutschland hat Skat, erfunden vor 200 Jahren, unter anderem von einem Regierungsrat, einem Gymnasialprofessor und einem Notar; in einer Oper gewürdigt von Richard Strauss, verbreitet in den Schützengräben zweier Weltkriege. Heute liegt es an Skatgerichtspräsident Peter Luczak und sei-

nen Leuten, die Ordnung des Spiels zu hüten. Sie sind das höchste Gremium im Skat, die letzte Instanz, unanfechtbar, für alle verbindlich. Es ist nicht einfacher geworden mit den Jahren.

Tagesordnungspunkt 7 behandelt offene Spiele, also Skatspiele, bei denen der Spieler alle Karten auf den Tisch legt, anstatt sie verdeckt zu halten. So steht es in der Skatordnung, Punkt 2.2.5.: Die Karten auf dem Tisch müssen deutlich sichtbar geordnet sein. Nur: Was heißt „deutlich sichtbar“?

rufen ihn Skatrunden noch um drei Uhr in der Früh an und wollen eine Antwort. Er ist jetzt 66 Jahre alt, das Haar ist grau geworden mit der Zeit. Er ist auch dünnhäutiger geworden, sagt er. Manche Diskussionen hat er schon zu oft geführt. Skatspieler seit 54 Jahren, seit 24 Jahren beim Skatgericht, 6000 Skatgerichts-anfragen hat er in dieser Zeit beantwortet. Alles ehrenamtlich. „Die kompetenteste Person weltweit in Sachen Skatregeln“, sagen Bekannte. Er ist Goldnadelträger des Deutschen Skatverbands. Aber sei-

ne Verdienste seien nicht wichtig, sagt er, er sei nicht wichtig. Ein Funktionär müsse funktionieren. Auch in schwierigen Zeiten.

Früher spielte jeder Student Skat, in jedem Schulbus, jeder Schulpause wurden Karten ausgespielt. Luczak hat mit fünf Jahren bei seinem Großvater gelernt, was ein Skatblatt ist. Seine Enkel spielen kein Skat. Er hat versucht, es ihnen beizubringen, aber sie spielen auf Besuch immer nur mit ihrem Mobiltelefon. Es scheint so, als verliere Deutschland langsam das Interesse an seinem eigenen Spiel.

Am Abend, während die Skatrichter einen Preisskat

spielen, steht Luczak draußen, eine rauchen. Er schaut nach oben, keine Sterne stehen am Himmel. Es soll kalt werden. Er schaut in Richtung Skatbrunnen, an dem manche in Altenburg ihre Karten taufen. Auf einmal erinnert er sich an ein Spiel, 22 Jahre ist es her, ein schweres Spiel, Pik ohne zwei, wenig Trümpfe, nur Mist im Skat.

Luczak weiß noch die genaue Verteilung aller 32 Karten. Sein Mund öffnet sich leicht, seine Augen schauen in die Ferne. In Gedanken sitzt er wieder am Spieltisch, während er Stich für Stich seine Gegner in die Knie zwingt.

Die besten Spiele, sagt er, sind nicht die einfachen, die mit den guten Karten. Sondern die aussichtslosen, bei denen man bis zum Ende kämpfen muss. Er drückt die Zigarette aus und geht hinein. Seine Mitspieler warten auf ihn. Es gibt noch ein Spiel zu gewinnen.

JONATHAN STOCK



Skatrichter Rehmke, Luczak, Kraft: Letzte Instanz

Skatgerichtspräsident Luczak schlägt vor, mindestens 50 Prozent der Oberfläche der Spielkarten zeigen zu müssen. Skatrichter Bock sagt, die Karten müssten in der ganzen Größe aufgelegt werden. Skatrichter Kraft sieht keinen Änderungsbedarf. Der bisher meist schweigsame norddeutsche Skatrichter Rehmke wirft ein, es gebe Lichtreflexe, die selbst völlig freie Spielkarten nur für manche erkennbar sein lassen. Er habe das selbst so erlebt, in einer Tennishalle bei Kirchheim. Die hatte Oberlicht. Die Runde nickt. Nach 30 Minuten Diskussion einigt man sich darauf, das „deutlich sichtbar“ in der Skatordnung zu unterstreichen und fett zu drucken. Alles Weitere wird bei der nächsten Tagung besprochen.

Mittagspause. Die Skatgerichtsmitglieder schauen sich den Weihnachtsmarkt an. Skatgerichtspräsident Luczak bleibt am Tagungsort, er hält Wache. Er hat in der Nacht schlecht geschlafen. Manchmal

9 Turnier-Skat

Das „Skatleben“ beginnt zumeist im Familien- oder Freundeskreis. Hier, wie auch im späteren **Kneipen-Skat**, wird Skat in vielfacher, auch von den Skat-Regeln losgelöster Form, gespielt. Es gibt z.B. „Kontra“ und „Re“, Bierlachs, Bock und Ramsch, Sieg mit 60, „schneiderfrei“ mit 30, Revolution, „Schenken“. Und viele andere Spielweisen mehr.

Deutlich reglementierter verläuft der Skat im Verein. **Skat-Vereine bzw. Skat-Clubs** spielen nach den Internationalen Skat-Regeln und der darin enthaltenen Wettkampfordnung. Aber auch hier kann der Verein noch abweichende Regeln festlegen.

Die Wertung in Skat-Clubs erfolgt über Serien (48 oder 36 Spiele je Serie), die in Skat-Listen z.T. elektronisch notiert werden. Sie spielen zumeist eine jährliche Club-Meisterschaft aus, zudem noch gesonderte Pokal- und andere Wertungen.

Es muss eine Mindest-Anzahl an Serien gespielt werden. Der Spieler mit dem besten Durchschnitt oder den meisten Punkten ist dann der Club-Meister bzw. –Pokalsieger. Das Vereinsleben äußert sich auch in gemeinsamen Feiern, Turnieren oder Ausflügen. Vereine haben Vorstände, Kassiere, Spielleiter und eine Satzung. Sie können auch ein „eingetragener Verein, e.V.“ sein.

Eure Platzierung im Skat-Club ist **Ziel** unserer Skat-Fortbildung. Eine deutliche Verbesserung der Durchschnitts-Punkte sollte, sofern ihr alles verinnerlicht habt, sichtbar werden. Ebenso ein Aufstieg in die obere Tabellenhälfte der Meisterschaftswertung.

Noch strenger geht es bei „offenen“ **Turnieren** zu, bei denen sich vereins-übergreifend Skatspieler zum „friedlichen“ Wettstreit treffen. Hier wird streng nach der Internationalen Skat-Ordnung (ISKO) gespielt. Turniere werden von Einzelpersonen, Vereinen, Verbands-Gruppen, Verbänden oder vom Deutschen Skat-Verband organisiert, ausgeschrieben und durchgeführt. Es gibt vor Ort den Ausrichter, der für den organisatorischen Ablauf zuständig ist. Schiedsrichter überwachen die Einhaltung der Regeln. Ein Schiedsgericht entscheidet über Streitfälle vor Ort.

Die Teilnehmer an solchen Turnieren entrichten ein Startgeld, Verlustspielgeld und sonstige Gebühren. Dafür werden die Besten (meist 25% der Teilnehmer) mit Geld- und Sachpreisen belohnt („Stockerlpreise“ bis 200 Euro).

Die Teilnahme an solchen Turnieren ist ebenfalls **Ziel** unserer Skat-Fortbildung. Mit dem hier erlangten Rüstzeug könnt ihr, sofern ihr alles verinnerlicht habt, jederzeit im Mittelfeld eines der im näheren Umkreis angebotenen Turniere mitspielen. Einstiegspunkte dazu sind, neben den Vereinsturnieren, die sogenannten **Wertungsturniere** (bis zu 5 pro Jahr) der einzelnen Verbandsgruppen. Es werden 3 Serien in einem Ganztagesturnier mit ca. 30 bis 80 Teilnehmern gespielt. Das Niveau dort ist immer noch das Vereinsniveau, allerdings nehmen die eher stärkeren Vereinsspieler daran teil. Ein idealer Ort, um sich zu etablieren, weiterführende Bekanntschaften zu machen und weiter dazu zu lernen. Auch das Spielniveau der Verbandsgruppen unterscheidet sich. Wertungsturniere der VG81 (Bad Tölz) und VG89 (Landsberg) kommen in der Breite kaum über unser Vereinsniveau hinaus, Spielfehler sind noch an der Tagesordnung. VG80 (München) hat schon viele Spieler dabei, die in höherklassigen Ligen spielen. Am Höchsten hängen die Trauben in der VG83 (Straubing) und VG85 (Nürnberg und allg. Franken), dort wird auch Fortbildung betrieben, es treten kaum mehr Spielfehler auf.

Wer einmal Turnierluft geschnuppert hat, qualifiziert sich schnell für die Teilnahme am **Ligaspielbetrieb** (siehe Thema „Ligaspielbetrieb“ auf [Seite 199](#)), an Meisterschaften (Mannschaft, Tandem, Einzel) und an den großen Skat-Turnieren.

Noch ein paar Anmerkungen aus persönlicher Erfahrung im Turnier-Betrieb:

Offensiv oder Defensiv? Muss die Null stehen?

Weder noch, spielt nach den Prinzipien, die in der Skat-Fortbildung gelehrt wurden. Orientiert Euch etwas an den Gegenspielern, aber spielt Euer Spiel. Ihr werdet merken, dass „die Anderen“ auch nur mit Wasser kochen. 1000 Punkte mit 10-0 sollten Euer Anfangsziel sein (wie auch im Verein), aber auch 11-1, 12-2, allgemein „Zehn Spiele mehr gewonnen als verloren“ (Motto Johann Käferlein), sind erstrebenswert.

1100 mal 2 ist oft weniger als 1000

Gemeint ist: Wer zur Halbzeit bereits 1100 Punkte geschrieben hat (also z.B. ein 10-0 mit 500 Spielpunkten und 3 Verlorenen der Gegenspieler), neigt dazu offensiver zu reizen, denn „es läuft ja“. Doch plötzlich passt der Skat nicht mehr, die Gegenspieler „mauern“, kurz: es stellen sich Verlustspiele ein. Die Kompensationsspiele laufen nicht und man findet sich am Ende der Liste unter 1000 Punkte. Deshalb die Warnung, sein Glück auch festzuhalten und nicht die 2000 Punkte anzupeilen, sondern bescheiden weiter zu sammeln.

„**Gefährliche Spiele**“ (siehe auch Thema „Ligaspielbetrieb“ auf [Seite 199](#))

Damit sind nicht Spiele gemeint, die einen schwachen Kartenstand haben, sondern taktisch gesehen:

- die ersten 4-8 Spiele der Liste, weil jeder noch zurückhaltend spielt und nicht gleich verlieren will
- ohne passende Punktzahl im Kartenblatt (nach Kinback) einfach mal 18 sagen. Es folgt oft: passe, passe und nichts im Skat.
- Null-Spiele (Notlösungen, Ausnahme: Null Ouvert).
- Mittelhandspiele
- Kompensationsspiele. Man versucht ein verlorenes Spiel schnell zu kompensieren (höheres Reizrisiko)
- die letzten 8-4 Spiele der Liste, weil jeder schon auf das Ergebnis schaut und keiner mehr verlieren will

Für Fortgeschrittene:

Der **Gewinnplan** des Alleinspielers kann auch einer speziellen Spielsituation unterliegen. Bei einem längerfristigen Turnier, einer Jahreswertung oder im Mannschaftsspiel ist es besser, **das sichere (Farb)-Spiel** zu wählen. Es bringt auf lange Sicht den besseren Punkte-Ertrag.

Bei einem Kurzturnier (z.B. 3 Serien-Wertungsturnier) hingegen spielen auch taktische Gesichtspunkte eine Rolle, die bei einem möglichen Preisgewinn das riskantere, aber ertragreichere (Grand-)Spiel wählen lassen. Siehe auch Thema: „Gewinnplan“ auf [Seite 30](#).

Für Wiederholungstäter:

Wer Gefallen an Turnieren findet, der wird es immer wieder tun. Und manchmal stellt dann auch ein Erfolg durch das Erreichen von Preisgeldrängen oder von „Stockerlplätzen“ ein.

Wichtiger ist aber, dass sich zwangsläufig Skat-Freundschaften durch gemeinsam erlebtes Spiel bilden. Man freut sich bei einem Wiedersehen und es ist sicher: man sieht sich immer zweimal. „Streithansel“ oder „Zwiederwurzen“ werden aber selten Anklang finden, egal wie gut sie spielen können.

9.1 Ligaspielbetrieb im Skat

*Skat ist ein Geschicklichkeitsspiel,
das unter sportlichen Gesichtspunkten betrieben wird*

Skat wird üblicherweise in der Form „jeder gegen jeden“ gespielt. Jeder versucht, seine Spiele gegen die Konkurrenten am Tisch zu gewinnen und die Spiele der Konkurrenten zusammen mit seinem Mitspieler umzubiegen.

Skat ist also im Gegensatz zum Mannschaftssportarten wie Fußball ein Spiel des **Einzelnen gegen Alle**. Natürlich bilden sich im Verein lockere „Freundschaften“, auch über gemeinsame Veranstaltungen. Aber am Spieltisch spielen diese Beziehungen keine Rolle. Dazu kommt, dass zumeist auch um einen finanziellen Einsatz gespielt wird. Und bei Geld hört die Freundschaft bekanntlich auf.

Mannschaftlicher Spielbetrieb ist aber auch im Skat möglich, zum einen bei Mannschaftsmeisterschaften, zum anderen im Ligaspielbetrieb.

Die Erfahrung vieler Jahre in den Skat-Ligen hat gezeigt, dass sich sehr schnell ein **Mannschafts-Feeling** einstellt. Man fiebert den Ergebnissen der Mannschaft entgegen. Man tröstet denjenigen, bei dem es daneben gegangen ist. Man freut sich, wenn man die Mannschaft mit einem guten Ergebnis unterstützen konnte. Die Mannschaft wird im Verein dargestellt. Der ambitionierte Einzelspieler ist Teil eines größeren Ganzen. Im Ligabetrieb gibt es auch keinen finanziellen Einsatz des Einzelnen (mit Ausnahme des Verlustspielgeldes). Nur die Mannschaften (obere Hälfte der Tabelle) erhalten am Ende der Saison ein Preisgeld. Mannschaften in der unteren Hälfte der Tabelle verlieren ihr Startgeld. An den unterschiedlichen Spieltischen spielt die Mannschaft „zusammen“ gegen andere Mannschaften.

Ligaspielbetrieb

Skat-Ligen sind Leistungs-orientiertes Skatspiel für Mannschaften mit 4 Spielern. Hier spielen, mit der Liga steigend, die besten Vereine und Vereinsspieler gegeneinander. Es geht um die Ehre, weniger ums Geld. Skat-Ligabetrieb wird vom DSKV angeboten. Die Teilnahme ist natürlich freiwillig.

Derzeit gibt es im DSKV mehrere Liga-Ebenen: Bundesligen, Regionalligen und Oberligen. Früher gab es auch noch regionale Landesligen und Bezirksligen. Diese sind aber im Zuge des Corona-Mitgliederschwundes entfallen. Die Ligen werden nach regionalen Gesichtspunkten und Fahrkilometern der Mannschaften jährlich neu gebildet und haben, wenn möglich, 16 Mannschaften.

Gespielt werden im Jahr 5 Spieltage a 3 oder 4 Serien, von denen die ersten vier dezentral (d.h. je 4 Mannschaften an 4 unterschiedlichen Orten), der letzte Spieltag zentral gespielt werden. Jede Mannschaft hat damit einmal Heimrecht und muss 4-mal reisen.

Jeder Spieler der eigenen Mannschaft trifft also auf alle 4 Spieler einer anderen Mannschaften.

Nach jeder Serie werden die Spielpunkte der Mannschaftsspieler **zusammenggezählt**. Dies ist das Mannschaftsergebnis. Die Einzelergebnisse sind bedeutungslos. Die Mannschaft (der jeweils 4 gegeneinander spielenden Mannschaften) mit der höchsten Summe an Spielpunkten in dieser Serie erhält 3:0, dann 2:1, dann 1:2, dann 0:3 Punkte. Bei gleicher Punktzahl entscheidet die Mehrzahl der gewonnenen Spiele.

Am Saisonende steigen die beiden Mannschaften mit den meisten Punkten auf. Je nach Situation in den oberen Ligen und Abmeldungen von Mannschaften steigen Mannschaften ab.

Für den Aufstieg kommen erfahrungsgemäß nur Mannschaften in Frage, die ihre **Verlustspiele** unter Kontrolle halten können und keinen „Nuller“ (0:3 Punkte) in einer Serie einfahren.

Verbandsprämien und Gebühren für verlorene Spiele werden in Preisgeld für 8 Mannschaften und Kilometergeld umgelegt und zu Saisonende ausbezahlt.

Eine Mannschaft besteht pro Spieltag aus min. 3 Spielern, max. **5 Spielern**. Der Ersatzspieler kann jederzeit eingewechselt werden. Dies ist hilfreich insbesondere bei Spieltagen mit 4 Serien.

Die Mannschaften können für jeden Spieltag **neu aufgestellt** werden.

Jeder Spieler kann somit in unterschiedlichen Mannschaften des Vereins und auch in unterschiedlichen Ligen eingesetzt werden.

Was erwartet uns in der Skat-Liga?

Wir treffen auf gute und erfahrene Spieler anderer Verbandsgruppen und damit auf uns **unbekannte** Spieler mit möglicherweise besserem Spielvermögen, anderen Spieltechniken und Spielstrategien.

Spieltechniken, die auch auf Vereinsebene praktiziert werden, werden **zunehmend** und **konsequent** eingesetzt. Beispiele (als Spieler): Zählen der eigenen Augen und der Anzahl der gefallenen oder noch ausstehenden Trümpfe, Zählen der fremden Augen bei Handspiel, Anspiel zum Partner unter der eigenen 10 oder unter dem As, Ausspiel der blanken Karte bei Null.

Spielstrategien, die auf Vereinsebene nur selten praktiziert werden, finden **verbreitete** Anwendung. Beispiele: Lusche-10-Regel, Gegenfarbe bei Grand, „kürzeste Farbe, kleinste Karte beim Null“.

Das Gegenspiel (mit unbekanntem Partner) **verbessert** sich durch die Anwendung dieser Spielstrategien. „Drauf los reizen“ wird schnell bestraft. Das eigene Blatt sollte vor dem Reizen so gut sein, dass man auch bei „18-passe-passe“ und schwachem Skat noch ein gewinnbares Spiel in der Hand hat und nur ausnahmsweise auf Null ausweichen muss.

Andererseits muss man im Alleinspiel trotz besserem Gegenspiel genügend Spiele bekommen und auch **gewinnen**, um einen guten Beitrag zur Mannschaftsleistung zu erbringen. Defensive allein genügt nicht. Eine „nur offensive“ Spielweise führt in der Regel ins Verderben.

Weiterführende Strategien und Techniken werden in unteren Ligen nur in **Ausnahmefällen** praktiziert. Beispiele: Merken der einzelnen gefallenen oder noch ausstehenden Trumpfkarten, Zählen der Augen beider Spielparteien, Zählen/Merken der gefallenen Schmierkarten (As/10), Trumpfgabel, doppelte Gegenfarbe.

Die permanente „Nullreizung“ hat durch das verbesserte Gegenspiel wenig Chancen auf Erfolg. Null-Spiele sind **Notlösungen** (Ausnahme: geplanter Null Ouvert).

Die Mannschaften praktizieren Mannschafts-Strategien. Beispiel: Ersatzspieler, Spielerwechsel innerhalb der Serie, unterschiedliche Mannschaften pro Spieltag.

Auswahl der Liga-Spieler

Vor jedem Spieltag werden die Mannschaften aus den Spielern, die in der Liga spielen möchten, nach den unten stehenden Kriterien gebildet. Die Auflistung ist keine Rangfolge, sondern stellt nur eine Menge von Auswahlkriterien dar.

- Platzierung in der Club-Meisterschaft der letzten Spieljahre (konstante Spielweise, keine „Eintagsfliege“) und des aktuellen Spieljahres („Momentum“).
- Bisherige Liga-Erfahrung und Skat-Leistung.
- Turniererfahrung in überregionalen Skat-Turnieren (jenseits der Wertungsturniere). Beispiele: Meisterschaften, offene Turniere anderer VGs, Bayernpokal, Skatreisen.
- Verfügbarkeit an den Spielterminen.
- Alter (Chancen auch für jüngere, entwicklungsfähige Spieler)

Erfahrungen aus der Skat-Liga 2011-2019

Die Erfahrungen habe ich in der damaligen Landesliga gesammelt. Sie gelten aber nach eigener Erfahrung auch in höheren Ligen.

Durchschnitte 2011-2019 (4-er Tische mit 48 Spielen):

- für 3 Punkte braucht die Mannschaft 4280 Punkte (ca. **1070** Punkte pro Spieler)
- für 2 Punkte braucht die Mannschaft 3800 Punkte (ca. **950** pro Spieler)
- für 1 Punkt braucht die Mannschaft 3320 Punkte (ca. **840** pro Spieler)
- sonst gibt es 0 Punkte

Dies ist aber alles bezogen auf das **Mannschaftsergebnis**.

Erfahrungsgemäß können 3 gute Ergebnisse einen Ausfall kompensieren.

2 gute und 2 schwachen Ergebnisse reichen meist noch für 2 Punkte.

3 schwache Ergebnisse können nicht kompensiert werden.

Neben der nackten Punktzahl ist die Rangfolge am Tisch für das Mannschaftsergebnis maßgebend. Und die wird zumeist über die verlorenen Spiele bestimmt. Mannschaften sind nur dann erfolgreich, wenn sie die Zahl ihrer **Verlustspiele** unter Kontrolle halten können. Dies führt eigenartigerweise aber nicht zu verstärktem Einpassen, sondern zu geringeren Reizwerten.

Durchschnitte: **1,6 Verlustspiele** pro Spieler und Liste, **3,0 eingepasste Spiele** pro Liste

Mannschaftsdienlich spielt derjenige, der möglichst viele Punkte zwischen sich und die Mitspieler legen kann.

Wenn ein „Läufer“ am Tisch ist, dann muss man eben versuchen, die anderen beiden auf Distanz zu halten. Und bei wem es nicht läuft, der muss schauen, den Abstand nicht durch unnötige Verlustspiele zu groß werden zu lassen.

Überraschenderweise erreichen manche Spieler, die in ihren Vereinen stets „top“ sind, über weite Strecken nur (unter-)durchschnittliche Ergebnisse. Nur schlechte Karten können dafür nicht verantwortlich gemacht werden. Es muss auch am Auftreten dieser Spieler im Verein liegen („Platzhirsche“, deren Verhaltensmuster in der Skat-Liga keine Wirkung erzielt?).

Ich erinnere an die „gefährlichen Spiele“ aus dem Thema „Turnier-Skat“ auf [Seite 197](#). Sie gelten auch hier.

9.2 Teamspiel

Skat ist einerseits ein Spiel für Einzelspieler, in dem jeder um (möglichst viele) eigene Punkte kämpft, ohne auf den anderen Rücksicht zu nehmen. Skat ist andererseits ein Tandem- oder Mannschaftsspiel, bei dem schon in der Setzliste darauf geachtet wird, dass die Spieler der Mannschaft nicht gegeneinander spielen müssen.

Daneben kann es aber auch vorkommen, dass Spieler des gleichen Vereins oder Spieler, die sich gut kennen, gegeneinander spielen müssen. Dies hat den Effekt, dass diese Spieler sehr genau wissen, wie der andere „tickt“. Mit der positiven Folge, dass z.B. ein Gegenspiel gegen einen Dritten besser aufgezogen werden kann.

Auch kann es vorkommen, dass Spieler des gleichen Vereins in zwei Mannschaften oder auch im Einzel gegeneinander antreten müssen (z.B. Ligabetrieb mit 2 Mannschaften eines Vereins in einer Liga) und sich verständlicherweise „nicht weh tun wollen“. Gründe können sein: beide Mannschaften sollen gut stehen, ein Spieler hat Chancen auf den Turniersieg, usw.

Für diese Situationen sind folgende „**Regeln des Miteinander im Gegeneinander**“ gedacht. Und um es gleich zu sagen: diese Regeln werden praktiziert! Gerechtigkeitsfanatiker mögen einwenden, diese Umgangsformen wären unsportlich. Man kann das so sehen, aber zumindest sollte man diese Regeln kennen, um derartige Spielweisen zu erkennen und nicht selber Opfer dieser Regeln zu werden. Die Kenntnis dieser Regeln liefert dem „Opfer“ die gleichen Informationen wie dem „Täter“. Und wenns zu schlimm wird, kann man ja auch einen Schiedsrichter auf diese Machenschaften hinweisen.

Zur Abkürzung seien die Spieler des Miteinander als MS1 und MS2 abgekürzt.

Oberster Grundsatz: Verlustspiele zwischen MS1 und MS2 vermeiden

Die Rechnung ist einfach:

Ein einfaches Karo-Spiel verloren statt gewonnen „kostet“ MS1 86 (verloren) + 68 (nicht gewonnen) = 154 Punkte, bringt MS2 nur 30 Punkte und die Gegenspieler freuen sich. Unter Beachtung der Team-Regeln ist die Bilanz: +68 erspielte Punkte für MS1 (Karo gewonnen).

Regeln des Miteinander im Gegeneinander

- **Sitzposition:** möglichst diagonal, um die Gegenspieler „in der Zange“ zu haben (ist in der Liga durch die Tischverteilung gewährleistet).
- **Reizen** (wenn die MS gegeneinander Reizen): MS1 sagt 18 (er hat einen Spielansatz);
- **Spielansatz** oder „das Spiel anreizen“ z.B. lt. Zählregel von Thomas Kinback bei 7,5 bis 8 Punkten. MS2 passt, wenn er auch nur einen Spielansatz hat; MS2 hält 18 oder sagt 20, wenn er ein gutes Spiel in der Hand hat;
- **Gutes Spiel** oder „Spiel ausreizen“ z.B. lt. Zählregel von Thomas Kinback bei 8,5 Punkten oder mehr. MS1 passt daraufhin sofort oder sagt mehr, wenn er einen „Riesen“ hat.
- **Riese** oder „unverlierbares Spiel“, wenn das Spiel auch ohne Skataufnahme schon (fast) unverlierbar ist.

Dies führt zu folgenden positiven Aspekten für MS1 und MS2:

- Gegenseitiges Hochreizen wird vermieden! Im Idealfall ist bei 20 Schluss.
- Hebereizungen werden nicht gemacht!
- Null-Reizungen (als Hebereizung) werden nicht gemacht!
- Null wird nicht gereizt, außer wenn die Chance auf Null Ouvert besteht

Mimik, Gesten: **Die Spielqualität entspricht der Mimik**

(starke Spiele dem MS kräftig ansagen, schwache Spiele zögerlich!)

- **Spielablauf** (einer der MS spielt):
Im Anspiel zum spielenden MS wird **nicht** die druckvollste Variante gewählt.
 - Es wird nach Möglichkeit nicht geschnitten!
 - Es wird nicht unter dem As zum Alleinspieler (das ist der spielende MS) angespielt!
 - Es wird (kurz) klein unter der eigenen 10 zum Alleinspieler angespielt!
 - Es wird nicht (lang) klein unter der eigenen 10 zum Alleinspieler angespielt!

Mimik, Gesten:

- „Flaches“ Ausspiel: Blanke Farbe!
- „Hohes“ Ausspiel: Besetzte Farbe, Möglichkeit zum Schneiden!
- Zögern: Gefahr!

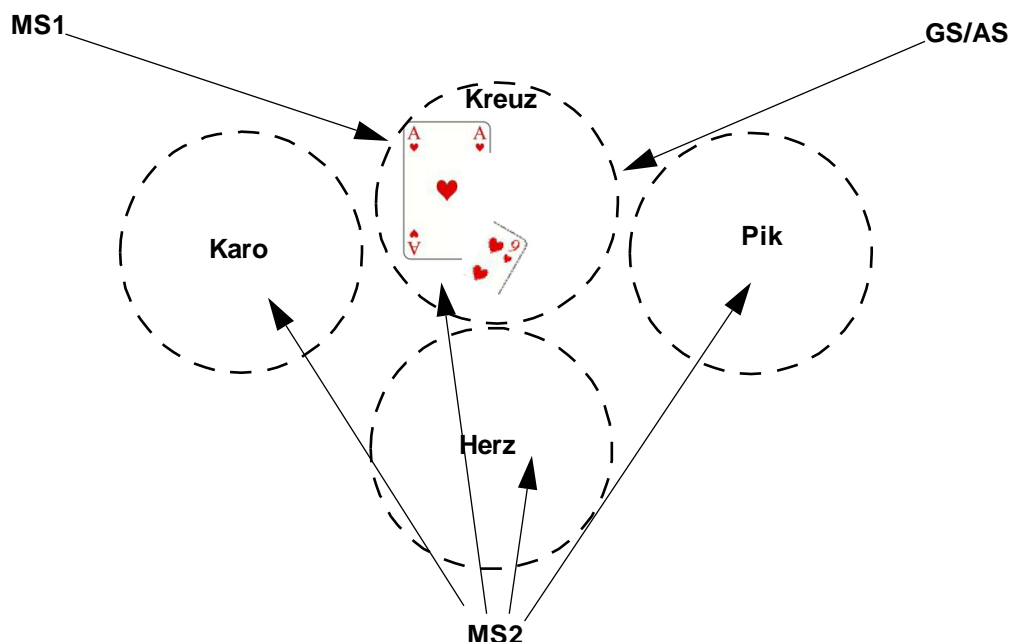
Kleine Hilfen für den spielenden MS:

- König-Lusche-Lusche auflösen („schneider“-/“schwarz“-Chance)
- „ungeschicktes“ Abwerfen (z.B. die einfach besetzte 10)
- nicht auf die Reizfarbe eingehen
- Nach diesen Regeln kann der Alleinspieler (einer der MS):
- leichter eine besetzte 10 halten!
- leichter mit einem Paar „As-König“ schneiden
- insgesamt: das Spiel ist für den MS leichter zu gewinnen
- Zum Bereich der Unsportlichkeiten gehören:
 - sich absichtlich verwerfen/falsch ausspielen, wenn dem Alleinspieler (der spielende MS) Spielverlust droht!
 - beim Geben (der MS2 sitzt diagonal) den Skat für MS2 sichtbar machen!

Das Kreuz des Südens

Dies ist nur eine theoretische Information aus dem Bereich des Falschspiels. Wird nicht praktiziert.
Nur zur Kenntnis!

Damit ist nicht der FC Bayern gemeint, sondern ein Hinweis für den anderen MS, welche Farbe er spielen soll.
Beispiel:



In dieser Situation (MS1 spielt Herz-As, der Alleinspieler bedient) kann MS2 anzeigen, welche Farbe MS1 spielen soll (z.B. weil er sie frei ist und seinen letzten Trumpf verstecken will).

- Soll MS1 Kreuz spielen, dann **legt** er seine Karte genau auf die gespielten Karten (Kreuz-Kreis)
- Soll MS1 Pik spielen, dann **legt** er seine Karte rechts neben die gespielten Karten (Pik-Kreis)
- Soll MS1 Herz spielen, dann **legt** er seine Karte unter die gespielten Karten (Herz-Kreis)
- Soll MS1 Karo spielen, dann **legt** er seine Karte links neben die gespielten Karten (Karo-Kreis)

Diese Anzeige ist in jeder Spielsituation möglich, z.B. auch im ersten Stich, wenn der Alleinspieler Trumpf zieht (es liegt nur eine Karte auf dem Tisch, MS2 in Hinterhand). Nur die Position der Anzeige ist wichtig. Wenn MS2 nichts anzeigen will, dann wirft er seine Karte **sorglos** auf den Tisch; ein leichtes **Zögern** unterstreicht, dass es eine Anzeige ist.

Es kann viele Gründe für diese Anzeige geben. Es liegt an MS1, wie er darauf reagiert:

- hat er die Farbe lang, dann wird MS2 vielleicht frei sein
- hat er die Farbe blank, dann hat MS2 wohl die Farbe lang
- vielleicht kann er dem MS2 eine 10 freispielen

9.3 Online-Skat

Überarbeitet aus „Skatfuchs“.

Mit der technischen Vervollkommnung von Computern und des Internets werden diese Medien auch für das Skatspiel benutzt. Ein erstes unterstütztes Online-Skatspiel war ab 1998 möglich.

Die Vorteile liegen auf der Hand:

- Schnelles Spiel, da der Computer die organisatorischen Dinge übernimmt: Mischen, Geben, Listenführung.
- Spielregeln werden automatisch eingehalten, Schiedsrichter sind überflüssig.
- Kosten für Turniere sind dramatisch reduziert, sowohl für die Teilnehmer als auch für die Organisatoren.
- Spiel mit unterschiedlichen Kartentypen zu jeder Tages- und Nachtzeit an beliebigen Orten möglich.

Dem stehen aber auch einige nicht zu unterschätzende Nachteile gegenüber:

- Menschliche Faktoren, z.B. Geselligkeit, Unterhaltung, Freizeitgestaltung, sind deutlich reduziert.
- Anonymes Internet verleitet häufig zu Spielabbrüchen, Beleidigungen und Diffamierungen.
- Betrug ist nur schwer nachweisbar.

Inzwischen stehen diverse, für ein ordentliches Skatspiel ausgereifte **Plattformen** zur Verfügung, z.B. euroskat.de, skat-spielen.de, skat-online.de oder skatstube.de.

Auch im DSKV wird seit der Corona-Krise eine **Online-Liga** für Vereine und eine Online-Meisterschaft für Einzelspieler angeboten.

Als kosten-intensive Verwaltungsfunktion für die Organisation im Präsenz-Spiel der Vereine und auf Turnieren etabliert sich gerade der „**Skat-Guru**“ als zentraler Dienst mit Ergebniseingabe über Tablets.

Daneben gibt es kostenfreie **Programme**, z.B. „Skat Lite“, mit dem sich private Treffen bei automatisierter Listenführung organisieren lassen.

So wie sich das Internet dynamisch entwickelt werden sich auch weitere Anbieter und Formen für den Skat etablieren und auch wieder verschwinden. Alles ist erst am Beginn der Entwicklung.

Spiel gegen den Computer

Der erste funktionsfähige Skat-Computer wurde 1980 unter dem Namen „Skat Champion“ von der Firma Novag in Hongkong auf den Markt gebracht. Er war reine Firmware zum Preis von 398 DM. Er verfügte über einen 8bit-Mikroprozessor, 2 KB DRAM Arbeitsspeicher und einen Festspeicher von 16 KB ROM für das Betriebssystem und das eigentliche Skatprogramm. Das Skatprogramm bestand aus einem Spielzug-Generator, einer Bewertungsfunktion sowie einem Unterprogramm für die Steuerung und Suche des nächsten Spielzuges.

Heute gibt es viele **Skatprogramme**, die auch in punkto Flexibilität und Spielstärke auch für Vereinsspieler zu empfehlen sind, z.B. „Skat Lite“ auf Android und IOS-Basis. Spiele sind möglich gegen das Programm, gegen Freunde, gegen Fremde. Dazu gibt es Skat-Rätsel und umfangreiche Statistik-Funktionen.

Die Entwicklung schreitet schnell voran, weitere Programme werden kommen und wieder verschwinden.

Probleme der Computer-Programmierung für Skat (im Gegensatz zu Schach)

- Die Ausgangssituation ist stets unterschiedlich.
- Es beginnt schon mit dem Computer-Mischen, das die menschliche Mischweise nur selten nachbildet. Stattdessen werden mathematische Modelle und Verteilungen verwendet (siehe Beilage „Zahlen, bitte“ im Anhang auf [Seite 251](#)).
- Skatspiel ist durch die unbekanntere Kartenverteilung ein Spiel mit unvollständiger Information.
- Die diversen Spielweisen erfordern unterschiedliche Strategien (Grand, Farbspiel, Null, AS, GS).
- Gegenspieler müssen sich „verständigen“ können.
- Schach ist wesentlich verbreiteter, es stehen mehr finanzielle Mittel für die Entwicklung zur Verfügung.

Auch hier schreitet die Entwicklung voran; erwartet werden können Programme, die im 1000-Punkte Bereich spielen werden (bisher ca. 700 Punkte im Test).

Skat lernen online

Ist bereits heute möglich, z.B. auf der „Skatinsel“ oder unter „Skat-1x1“.

Unterstützend dazu gibt es den „Strategie-Trainer“ und die Lektionen von Daniel Schäfer auf **YouTube**.

In **Skatforen**, die zumeist an eine Plattform angeschlossen sind, werden Spiele und Spielsituationen diskutiert. Das Skatforum „32Karten.de“ ist ein unabhängiges und kostenfreies Forum mit ca. 1.000 Mitgliedern, 8.400+ Themen und 100.000+ Beiträgen (2020).

Parabel aufs Leben

Denksport Nach Jahren des Niedergangs ist Skat wieder im Aufwind – nicht in der Kneipe, aber im Internet. Nun soll das Spiel sogar Weltkulturerbe werden.

Wer eine Flöte hat, muss kein Musiker sein, und werschneppelt, kein Koch. Luschen zu drücken hat nichts mit Liebkosen zu tun. Und ein gespaltener Arsch ist beim Skat ebenso wenig unanständig wie der Zwang, die Hosen runterzulassen.

Ludische Fachbegriffe wie diese ertönen fast zwei Jahrhunderte lang in jedem deutschen Wirtshaus. Mit heiligem Ernst droschen unter Hirschgeweihen und Fußballwimpeln meist Männerbünde bei Zigarettenqualm jene 32 Karten auf den Tisch, in denen der amtierende deutsche Meister Thomas Kinback, 48, eine „Parabel aufs Leben“ sieht. Auch beim Skat geht es ums Auftrumpfen, Stechen und Horten und darum, zu zweit den Dritten fertigzumachen – oder umgekehrt.

Jenseits der Landesgrenzen hat sich der ab 1810 aus Tarok, L'Hombre und Wendischem Schafkopf entstandene Zeitvertreib nie durchgesetzt. Es war stets ein Vergnügen, bei dem am Ende – wie beim Fußball – ein Deutscher siegt.

Doch auch in der Heimat von Grand und Null ouvert sieht es nun schlecht aus. Zu Zeiten Konrad Adenauers („Ich habe immer jut Skat gespielt“) trafen sich Mitglieder Tausender Klubs allwöchentlich zum Kneipenturnier. Nun sterben die Spieler weg. In Papenburg lösten sich nach 61 Jahren die „Fidelen Brüder“ wegen Überalterung auf – ausgeockt.

Als Tiefschlag erwies sich auch das Rauchverbot in der Gastronomie. Nun steckt das Spiel in der Krise. Der einst so stolze Deutsche Skatverband (DSkV) schrumpft und schrumpft.

Zwar müht man sich um neue Mitglieder. So wird beim DSkV eine Blindenmeisterschaft mit Brillekarten ausgetragen. Kinder können an über 50 Schulen das Skatdreschen in AGs lernen. Doch den meisten Twitter-Kids ist der Skat zu altbacken und kopflastig. Nach dem Mischen ergeben sich knapp 2,8 Billionen mögliche Kartenverteilungen. DSkV-Präsident Peter Tripmaker nennt das Spiel „harten Denksport und Gehirntraining“. Vor so viel

Rechnerei nehmen die meisten Kinder Reißaus.

Immerhin: Bei dem Versuch, das Spiel zum immateriellen Weltkulturerbe zu erheben, ist der Verband überraschend weit gekommen. Mitte April reichte Präsidentskatsvize Jan Ehlers, 76, einen verbesserten Antrag bei der Unesco-Sektion in Berlin ein. Es sieht tatsächlich so aus, als könnte man in einiger Zeit mit dem uruguayischen Tango und der kanarischen Pfeifsprache El Silbo gleichziehen.

Doch all diese Aktivitäten täuschen nicht darüber hinweg, dass die Vereinsmeier des größten nationalen Skatverbands zu viele Ehrennadeln verschenken, zu viel Sauerkraut essen und zu wenig in die Zukunft blicken. Den wichtigsten Trend, den Internetskat, hat der Verband völlig verschlafen.

Rund zwei Dutzend Anbieter werben mittlerweile mit Apps, Onlineturnieren oder Quickies per Handy für drei schnelle Spiele zur Entspannung. Unter Namen wie „Skatmucki“, „kleiner Strolch“ oder „Offensivpower“ treffen sich die Interessenten. Ein Zufallsgenerator stellt die Runden zusammen.

Spielen mit Zeitlimit, Schiebersamsch oder „Supraansagen“ wie Kontra, Re, Bock, Tischkante-Stuhl: Alles, was die strenge deutsche Skatordnung verbietet, deren Urform noch aus dem Biedermeier stammt, ist im Netz erlaubt.

Bei „Euroskat“ kann man Geldbeträge setzen – bis zu fünf Cent pro Punkt. „Gameduell“ bestreitet jedes Jahr ein Riesenturnier mit über 400 000 Euro Preisgeld. Die Ausscheidungen laufen das ganze Jahr über im Netz. Zum großen Finale treffen

sich dann die Allerbesten leibhaftig im Berliner Maritim-Hotel.

„Rund 300 000 Skatfans spielen schon im Internet, und es werden immer mehr“, sagt Jan Hepp, der die Plattform Skat-spielen.de betreibt. Zwar tummeln sich beim Computerskat auch etliche Betrüger. Ein anderes Problem ist das zu waghalsige Reizen. Ärgerlich auch: Frustrierte Onliner schmeißen viel schneller das Blatt hin und verlassen einfach die Runde. Wer mit solch einem Spielverderber am virtuellen Tisch sitzt, kann im Wettbewerb keine Punkte mehr machen.

Gleichwohl nimmt der Trend zum Netzskat weiter zu. Erst vor wenigen Wochen wurde vom Anbieter Skat-Arena die neue Turnierform „Skalamo“ freigeschaltet: Sie hat einen neuen, genialen Zählmodus, der die Risikozocker endlich abstrafft.

Die alte Garde, die noch im Lokal sitzt und echte Pappkarten mischt, gerät derweil weiter ins Abseits. „Jahrelang haben die Betonköpfe im DSkV den Onlineskat geschmäht und verteufelt“, klagt ein Verbands-Insider. „Stets hieß es, man müsse seinen Gegner sehen, riechen und spüren.“

Jetzt endlich geloben die Gescholtenen Besserung. Ende Mai will das DSkV-Präsidium den Plan für eine eigene Turnierplattform im Internet vorstellen.

Hoffentlich kommt die Rettung nicht zu spät. Zur Jahrtausendwende zählte der DSkV rund 37 000 Mitglieder. Übrig sind davon 21 000.

Matthias Schulz



Video: Skat-Weltmeister Kinback über seinen Sport

spiegel.de/sp/202015skt
oder in der App DER SPIEGEL



Höchstes Skatblatt Grand ouvert

DER SPIEGEL 20/2015 123

10 Skat-Aufgaben und -Test

Die folgenden beiden Abschnitte zeigen

- Einige Skat-Aufgaben aus dem „Skatfuchs“, die zumeist keine eindeutige Lösung haben, da sie von der Spielsituation und den Spielweisen der Gegenspieler abhängen. Sie sind mit z.T. längeren Erklärungen versehen.
- Einen Skat-Test nach Thomas Kinback, deren Aufgaben eine Lösung (ggf. mit Alternativen) haben und auch bewertet werden können.

10.1 Skat-Aufgaben

Überarbeitet aus dem „Skatfuchs“.

Diese Aufgaben eignen sich weniger als Skat-Test, weil ihre Lösung(en) offen, d.h. nicht eindeutig sind. Sie eignen sich aber hervorragend um sich über bestimmte Spielsituationen, z.B. in Heimarbeit, Gedanken zu machen und die möglichen Lösungswege auf ihre Gewinnwahrscheinlichkeiten hin zu prüfen. Nachdem der „Skatfuchs“ sehr stark auf die mathematisch wahrscheinlichen Lösungen eingeht, empfiehlt es sich das Kapitel „Wahrscheinlichkeiten im Skat-Spiel“ auf [Seite 159](#) bei der Bearbeitung zu Hilfe zu nehmen. Zu bedenken ist auch, dass Wahrscheinlichkeiten auf einem optimalen Kartenverteilung, einem korrekten Mischen, beruht (siehe Abschnitt „Zahlen bitte auf [Seite 251](#)). Dies ist in der Realität nicht gegeben, so dass günstige Wahrscheinlichkeiten etwas schwächer einzuschätzen sind.

In einem Skatkurs würde ich empfehlen, jeweils 3 oder 4 Aufgaben (also ein Paket) einer Kategorie als Hausaufgabe zu stellen. Ihre Durchsprache wird bereits ca. 1 Stunde in Anspruch nehmen. Ziel der Übungen ist es, derartige Spielsituationen einmal durchdacht zu haben um im „Ernstfall“ die Lösung leichter zu finden.

10.1.1 Spielevergleich

Die folgenden Aufgaben bieten mehrere Lösungen. Ihre Analyse ist das Ziel der Übung.

Drei Spiele

Der Alleinspieler in **Mittelhand** hält nach 18-passe-passe und Skataufnahme folgendes Blatt:



Ohne taktische Zwänge zu beachten kann dieses Blatt in allen Spielkategorien Farbspiel / Grand / Null gespielt werden.

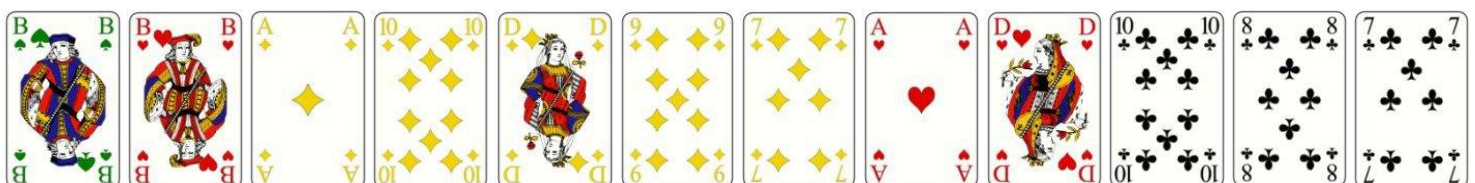
Überlegt einmal, wie eure Siegchancen / Siegwahrscheinlichkeiten in diesen drei Kategorien aussehen. Was wäre zu drücken?

Welches Spiel liefert langfristig, z.B. in einer Jahreswertung, den besten Punkte-Ertrag?

Welches Spiel liefert in einem Kurzserien-Turnier den höchsten Punktertrag bei vertretbarer Chancen- / Risiko-Abwägung?

Sieben- oder Fünftrümpfer?

Der Alleinspieler in **Vorhand** hält nach passe-passe und Skataufnahme folgendes Blatt:



Es gibt keine taktischen Zwänge und auch keine Information aus der Reizung.

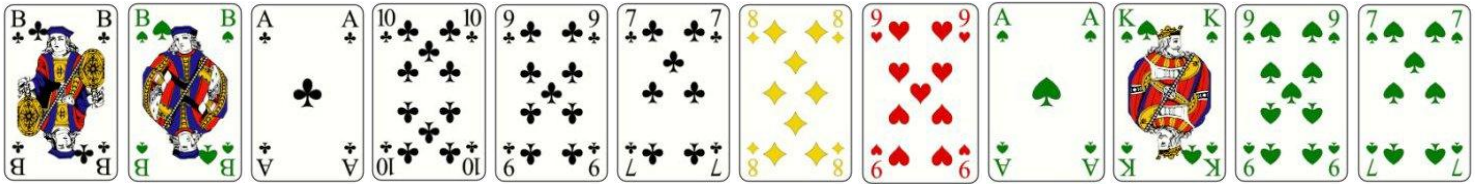
Welches Spiel wählst Du? Was drückst Du?

Gibt es alternative Spielmöglichkeiten? Welche?

Wie wäre ein Kreuz-Spiel abzuwickeln?

Fünf Spiele aus allen Gattungen

Bei einem Turnier mit nur 2 Serien (noch ist nichts entschieden) hält der Alleinspieler in **Vorhand** nach passe-passe und Skataufnahme folgendes Blatt:



Analysiere die Gewinnchancen in allen möglichen Spielgattungen: Farbspiel, Grand, Null-Spiel.

Welches ist das sicherste Spiel? Was ist zu drücken?

Welches Spiel sollte in der konkreten Turniersituation gewählt werden? Wie wäre zu drücken?

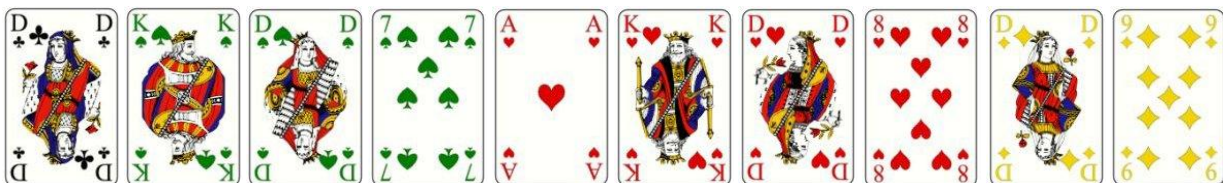
Was spielst Du, wenn du kurz vor Turnierende den Turniersieg anstrebst, dir aber noch über 100 Punkte fehlen? Wie wäre dann zu drücken?

10.1.2 Farbspiele

Kreuz-Spiel

Hinterhand bietet 24 und passt dann. Vorhand spielt Kreuz nach ordnungsgemäßem Drücken.

Du hältst in **Mittelhand**:



Das Spiel verläuft so:

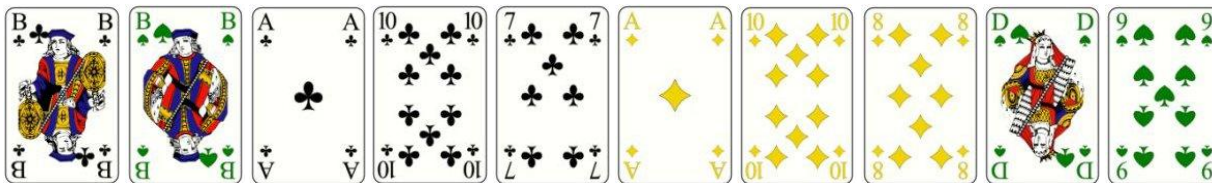
1. Pik-B (AS), Kreuz-D, Kreuz-B (-7)
2. Pik-As, Pik-8 (AS), Pik-K (-22)
3. Pik-10, Pik-9 (AS), Pik-D (-35)
4. Herz-7, Kreuz-As (AS), Herz-8 (+11 + Skat)
5. Herz-B (AS), Karo-9, Kreuz-7 (+13 + Skat)
6. Karo-10 (AS), Karo-D, Karo-7 (+26 + Skat)
7. Karo-K (AS), „Deine Karte“, ???

Du musst nun eine Karte zugeben. Welche Karte?

Und wie muss das Spiel weiter gehen, so dass die Gegenspieler zum Sieg kommen?

Starke Gegentrümpfe

Bei einem Turnier will der Spieler noch etwas riskieren, um ins Preisgeld zu kommen. Er sitzt in Mittelhand mit folgenden Karten:



Vorhand passt sofort, Hinterhand reizt bis 35, die Mittelhand hält, und passt dann.

Ein unverlierbarer Grand in Vorhand (siehe Thema „Sichere Grand-Spiele“ auf [Seite 44](#)), aber in Mittelhand wäre ein Bube oder ein drittes As als Verstärkung sehr erwünscht. Im Skat liegt aber:



Was nun? Wie Drücken und was soll man spielen? Überlege die Alternativen Grand / Karo / Kreuz!

Der Alleinspieler entscheidet sich für ein Kreuz-Spiel und drückt die beiden Damen.

1. Karo-D, Karo-As (AS), Karo-K (Skat + 18 = +24)

Fortsetzung mit schwarzem Buben zum Schutz der Karo-10:

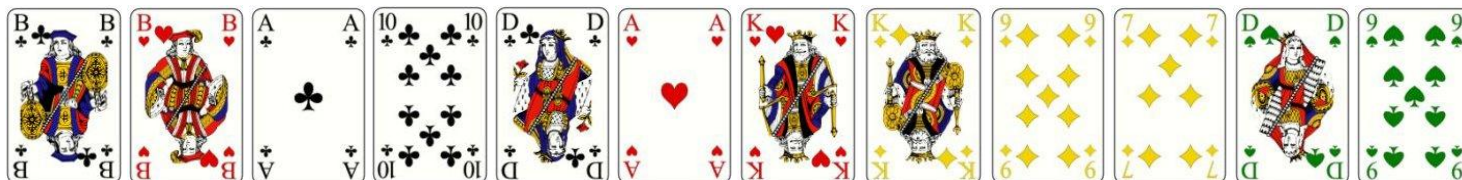
2. Pik-B (AS), Kreuz-8, Karo-9 (+26) Aussch, 6 Trümpfe in Vorhand (Wahrscheinlichkeit 1%)
und Vorhand macht sich Karo frei.

Welche Überlegungen muss der Alleinspieler nun anstellen?

Wie muss der Alleinspieler weiter spielen, um doch noch eine Gewinnchance zu haben?

Fünf Trümpfe in Vorhand

Vorhand schaut nach passe-passe und Skataufnahme auf folgendes Blatt:



Was sollte (ohne taktische Zwänge) gedrückt werden?

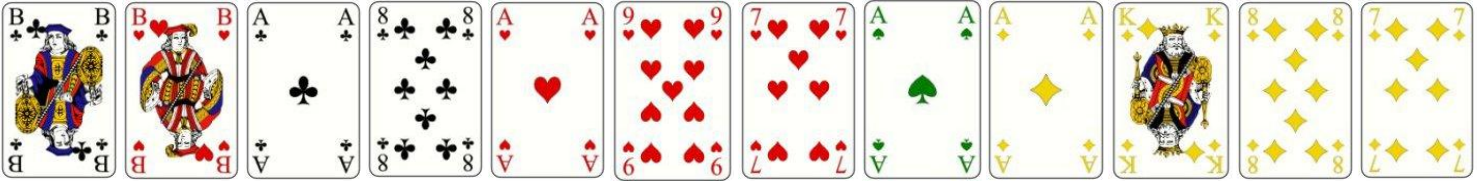
Welches Spiel sollte gewählt werden?

Welches Anspiel ist zu wählen? Welche Rolle spielt der Kreuz-B dabei?

10.1.3 Grand-Spiele

Grand mit Abgabe von 5 Stichen

Vorhand hält nach passe-passe und Skat-Aufnahme folgende Karten:

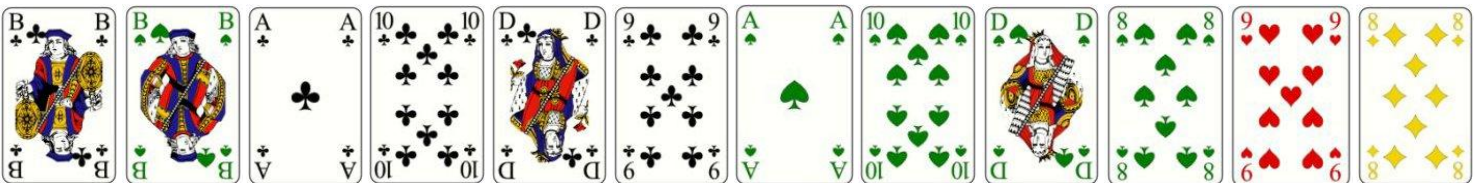


Analysiere die Chancen des Farb- oder Grand-Spieles. Welches Spiel wählst Du? Warum? Was drückst du?

Beim Grand beginnst Du mit Kreuz-B und stellst fest, dass die anderen Buben zusammen stehen. Was spielst Du nun? Ist der Grand unverlierbar? Wie hoch sind die Siegchancen?

Die günstigste Skat-Legung

Vorhand hält nach passe-passe und Skat-Aufnahme folgende Karten:



Welches ist das sichere Spiel? Was ist zu drücken? Mit wie vielen Augen gewinnt der Alleinspieler mindestens?

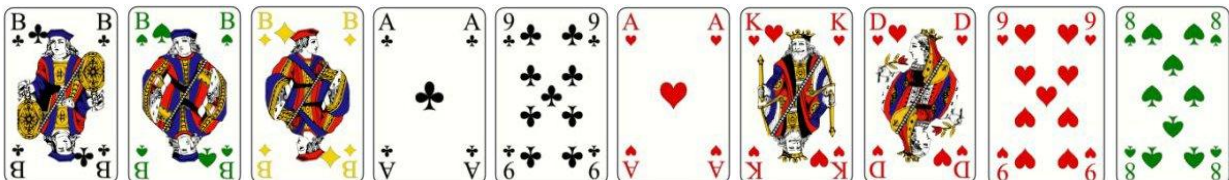
Ist ein Grand sicher, wenn die beiden roten Luschen gedrückt werden?

Wie wahrscheinlich ist der Spielverlust dann?

Welche Chancen bieten sich, wenn die beiden roten Luschen gedrückt werden?

Grand oder Grand Hand?

Vorhand freut sich über folgendes Blatt:



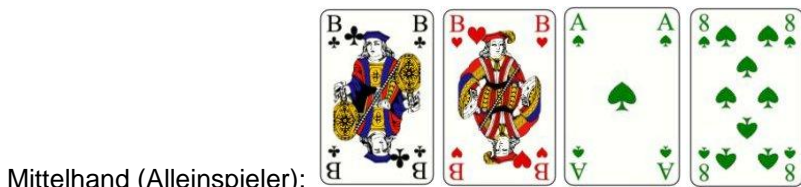
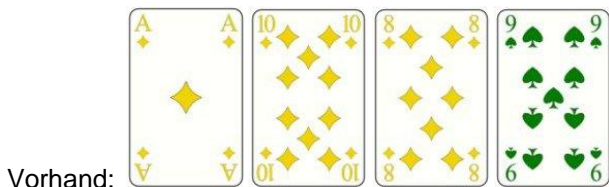
Ist der Grand Hand sicher? Oder sollte man doch den Skat aufnehmen?

Wenn sicher, wie ist der Grand Hand vorzutragen?

Wenn nicht sicher, wie ist der Grand Hand zu verlieren?

Grand-Endspiel

Bei einem Grand von Mittelhand haben die Gegenspieler bereits 40 Augen erreicht.
Es ergibt sich folgender Kartenstand nach 6 gespielten Stichen:



Vorhand ist am Zug. Können die Gegenspieler das Spiel gewinnen?

Wenn JA, wie? Wenn NEIN, warum?

10.1.4 Null-Spiele

Null Ouvert mit 3 Fehlern

Der Spieler in Mittelhand muss aus taktischen Gründen noch ein Spiel machen. Vorhand hat gepasst. Hinterhand reizt 24 und passt dann. Der Alleinspieler kann sich durch den Skat nicht entscheidend verbessern und spielt Null Ouvert. Dies ist der Kartenstand:

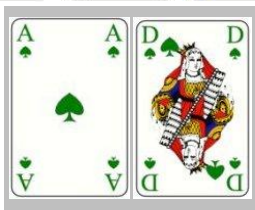
Vorhand:



Mittelhand (AS):



Hinterhand:

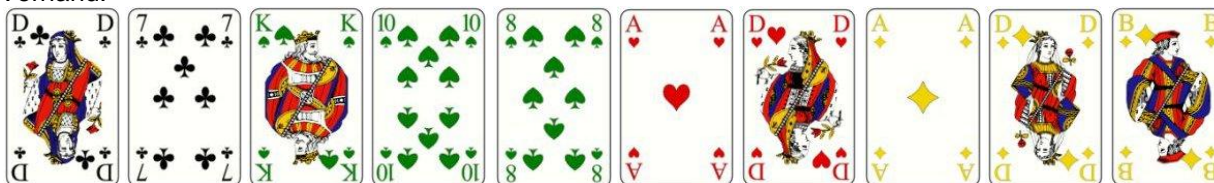


Skat (gedrückt): Wie müssen die Gegenspieler das Spiel vortragen, um es zu gewinnen?

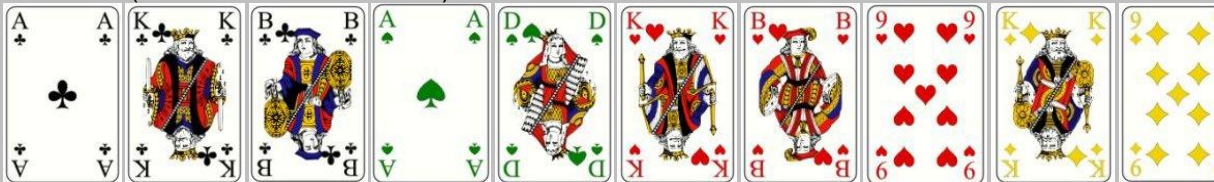
Null Ouvert, aber wie?

Der Spieler in Hinterhand spielt Null Ouvert. Vorhand sieht nur die Karten des Alleinspielers und kennt den Skat natürlich nicht. Dies ist der Kartenstand:

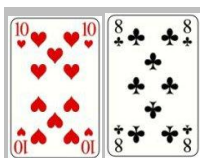
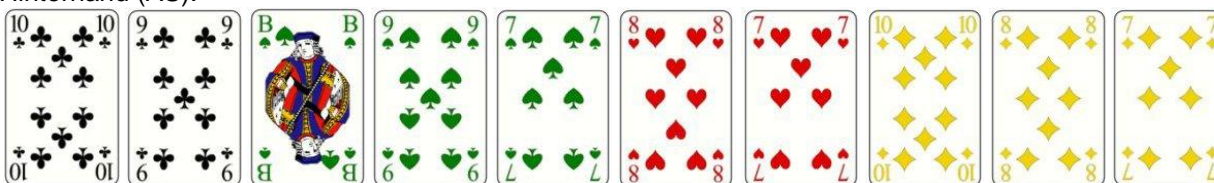
Vorhand:



Mittelhand (für Vorhand nicht sichtbar):



Hinterhand (AS):



Skat (gedrückt): Wie müssen die Gegenspieler das Spiel vortragen, um es zu gewinnen?

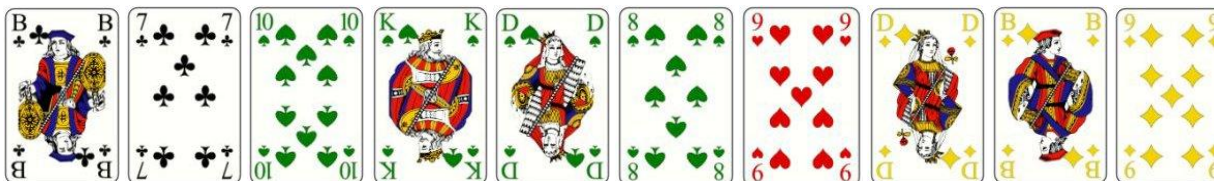
Ein spielbarer Null Ouvert

Mittelhand passt. Vorhand passt bei 40, da ihm ein Kreuz Hand Spiel oder ein Grand zu riskant erscheint. Hinterhand spielt Null Ouvert. Dies ist der Kartenstand:

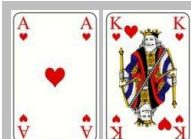
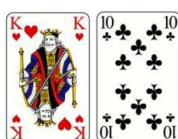
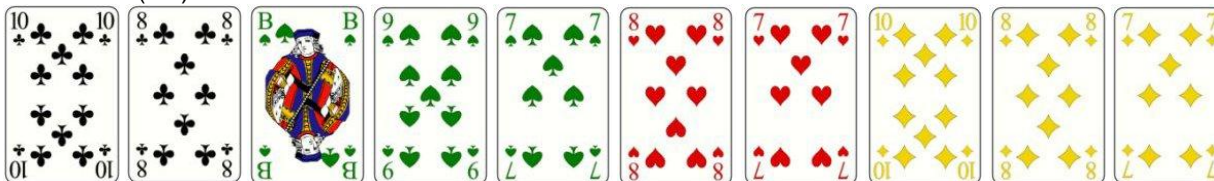
Vorhand:



Mittelhand:



Hinterhand (AS):

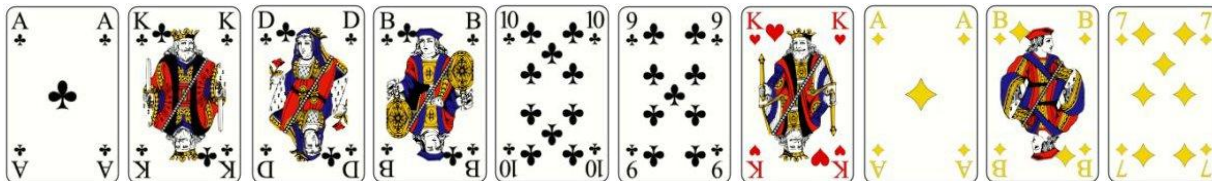


Es lag im Skat: Skat (gedrückt): Wie müssen die Gegenspieler das Spiel vortragen, um es zu gewinnen?

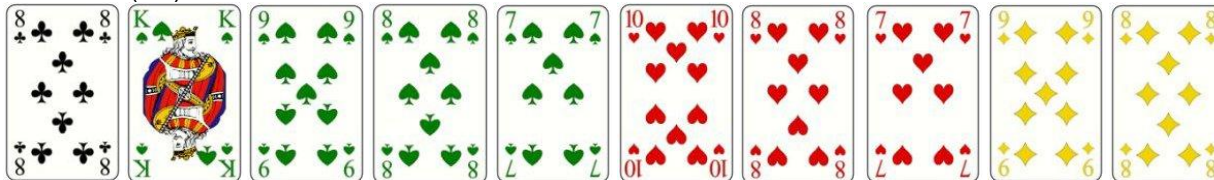
Null Ouvert Hand

Der Spieler in Mittelhand muss aus taktischen Gründen noch ein Spiel machen. Vorhand hält 46!
 Mittelhand reizt weiter auf Null Ouvert Hand. Vorhand passt bei 50 da er bei Grand Hand 3 dicke Stiche abgeben muss, dazu noch den Herz-König. Dies ist der Kartenstand bei Null Ouvert Hand von Mittelhand:

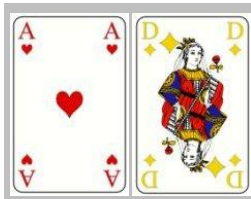
Vorhand:



Mittelhand (AS):



Hinterhand:



Skat (unbekannt): Wer gewinnt das Spiel?

10.2 Erklärungen zu den Skat-Aufgaben

Überarbeitet nach „Skatfuchs“.

10.2.1 Spielevergleich

Drei Spiele

Zunächst geht es um die Gewinnerwartung in den Spielkategorien. Sie kann bestenfalls anhand der wahrscheinlichen Kartenverteilung getroffen werden. Unbeachtet bleibt, wie die Spieler ihr Spiel vortragen.

- Null-Spiele

Ein Null-Spiel wird bei Drückung von Herz-As und Karo-As immer gewonnen, wenn die drei Kreuz-Karten nicht auf einer Hand stehen. Die Wahrscheinlichkeit, dass die drei Kreuz-Karten auf einer Hand stehen, beträgt 21% nach Skateinsicht und 15,6% ohne Skat-Einsicht.

Die Siegwahrscheinlichkeit für einen Null Ouvert beträgt also **79%**, für Null Hand sogar 84,4%. Bei einem Null müssen die Gegenspieler erst den Weg finden, was aber nach den Kreuz-Abwürfen nicht so schwer sein sollte.

- Grand

Die besten Chancen hat der Alleinspieler, wenn er Kreuz-As und Kreuz-K drückt und das Pik-As durchgeht. Das sind 3 Asse+Pik-10+Pik-K+Kreuz-As+Kreuz-K=62 Augen.

Die Wahrscheinlichkeit, dass beide Pik-Karten verteilt sind, ist **52,6%** – also die Gewinnerwartung.

Natürlich könnte noch eines der beiden roten Asse abgestochen werden, was aber bei passe-passe unwahrscheinlich ist.

Auf das gleiche Ergebnis käme man bei Drückung von Kreuz-K oder Pik-Dame und einer weiteren Karte, wenn alle Asse durchgehen. 4 Asse+Pik-10+Pik-K+Kreuz-K=62 Augen.

Aber die kombinierte Wahrscheinlichkeit für 2 Kreuz-Karten und 2 Pik-Karten verteilt beträgt $52,6\% * 52,6\% = 27,6\%$, also eine deutlich niedrigere Gewinnerwartung.

- Farbspiele Kreuz oder Pik

Hier ist die Gewinnerwartung schwierig zu berechnen. Das Kreuz-Spiel hat wohl die besten Chancen, wenn Kreuz-As und Pik-D gedrückt werden. Wenn die 3 Asse durchgehen liegt die Gewinnerwartung wie oben bei **52,6%**. Kaum zu berechnen ist es, wenn Pik-D und Pik-9 o.ä. gedrückt werden, das das Spiel sehr vom Spielvortrag der Gegenspieler abhängt. „Skatfuchs“ schätzt die Gewinnwahrscheinlichkeit auf ca. 60%.

„Mathematisch gesehen“ ist ein Null Ouvert das beste und langfristig ertragreichste Spiel. Grand kann man in einer Sekt- oder Selters-Situation spielen, wenn Punkte unbedingt benötigt werden. Das Kreuz-Spiel wird eher nicht empfohlen.

Sieben- oder Fünftrümpfer?

Die meisten Spieler würden hier Kreuz-10 und Herz-D drücken zu einem relativ sicher erscheinenden Karo-Spiel. Wenn die Trümpfe 3-1 stehen und der blanke Trumpf nicht der Karo-B war, dann gehen 2 Trumpfstiche weg.

Damit bekommen die Gegenspieler 25 Augen und 2 Kreuz-Stiche – nicht genug.

Bei Trumpfstand 4-0 (Wahrscheinlichkeit 9%) muss der Alleinspieler schon die Karo-10 anbieten, damit Karo-K keinen Stich macht. Damit bekommen die Gegenspieler 37 Augen und 2 Kreuz-Stiche – möglicher Spielverlust.

Alternative: Kreuz-Spiel, Karo-D und Herz-D gedrückt.

Gegen Trumpfstände 3-3 oder 4-2 kann das Spiel erfolgreich gestaltet werden:

1. Pik-B (AS)
2. Einstich auf alles, wenn nicht Karo oder Herz kommt
3. Herz-B (AS)
4. Karo-As (AS)
5. Karo-10 (AS), wenn nicht eingestochen wurde, sonst Einstich und dann Karo-10
6. Weiter Karo...

Gegen einen Trumpfstand 5-1 oder 6-0 kann das Spiel verloren gehen, muss aber nicht.

Die Wahrscheinlichkeit für diesen schlechten Trumpfstand ist 14%.

„Skatfuchs“ schätzt die Gewinnerwartung sowohl bei Karo- als auch bei Kreuz-Spiel auf ca. 94%

Die Statistik lt. „Skatfuchs“ aus 84 Millionen Farbspielen :

Karo: 93,8% Sieg bei 46755 Spielen

Kreuz: 94,7% Sieg bei 360 Spielen.

Wenn man aus nicht aus taktischen Gründen Grand spielen will, dann sollte man das Kreuz-Spiel wählen.

Fünf Spiele aus allen Gattungen

Mit diesem Blatt sind alle Spielkategorien möglich:

- Pik- oder Kreuz-Spiel, das relativ sicher ist
- Null-Spiel oder Null Ouvert mit großer Sicherheit
- Grand, der sogar schwarz werden könnte

Es ist richtig, dass der **Null Ouvert** mit der blanken Karo-8 auf der Hand das sicherste Spiel ist, wenn der Alleinspieler gleich diese Karte anspielt (Gewinnerwartung größer als **99%**).

Es müssten schon 7 Karten in Karo auf einer Hand dagegen stehen, die Wahrscheinlichkeit dafür ist 0,31%.

Ein Null scheidet damit aus, da er die gleiche Gewinnerwartung hat und nur halb so viel einbringt.

(Bei gedrückter Karo-8 müsste eine 9 ausgespielt werden; die Wahrscheinlichkeit, dass 3 Karten der Farbe auf einer Hand stehen ist 21%, also die schlechtere Wahl.)

Von den beiden Farbspielen ist das **Pik-Spiel** das Bessere, obwohl es verlierbar ist, wenn 5 Trümpfe dagegen stehen und die Kreuz-Karten nicht 2-1 stehen. Die kombinierte Wahrscheinlichkeit dafür ist $21\% \cdot 3,3\%$, also praktisch Null.

Aus der Spiele-Datenbank wurden folgende Werte für die gewonnenen Spiele statistisch ermittelt:

Pik: **96,1%** (2017 Spiele)

Kreuz: 92,1% (4695 Spiele)

Die beiden sehr sicher erscheinenden Farbspiele scheiden damit gegenüber dem Null Ouvert aus, da sie weniger einbringen und schneller verloren gehen können.

Doch wie sieht es nun mit dem **Grand** aus? Wann ist der verlierbar und wie sollte man den drücken?

Es gibt zwei Möglichkeiten zu drücken:

- Pik-K drücken zur Absicherung
- Pik-K oben lassen, um sich damit die „schwarz“-Option offen zu halten

Was ist denn nun besser für den konkreten Fall?

Der Vorteil des Drückens des Pik-K besteht darin, dass der Grand immer gewonnen wird, wenn die Kreuzkarten nicht 3-0 bei den Gegenspielern stehen (Wahrscheinlichkeit 21% für 3-0, Gewinnerwartung: **79%**).

Die Gegenspieler erreichen damit max. 56 Augen.

Die Gewinnstufe schwarz kann aber nicht erreicht werden, schneider relativ selten.

Behält man den Pik-K oben, so können die Gegenspieler auch bei verteilten Kreuzkarten relativ einfach auf 60 Augen kommen, wenn die Buben auf einer Hand bei ihnen sitzen und der Alleinspieler damit zum Schluss drei Stiche abgibt.

Der Vorteil des Grand ist nicht nur, dass die Gegenspieler bei einer blanken Pik-10 und verteilten Kreuzkarten schwarz werden können, sondern es lässt sich darauf auch noch ein Ersatzgewinnplan aufbauen, wenn die Kreuz-Karten und die Buben auf jeweils einer Hand bei den Gegenspielern sitzen, womit man trotzdem mit der blanken Pik-10 gewinnt.

Wie sieht das Ganze aber nun zahlenmäßig aus?

Die Pik-10 steht mit einer Wahrscheinlichkeit von 26% blank bei einem Gegenspieler.

Die 3 Kreuz-Karten stehen mit 21% Wahrscheinlichkeit auf der Hand eines Gegenspielers.

Beide Buben stehen mit 47% Wahrscheinlichkeit bei einem Gegenspieler.

Die Wahrscheinlichkeit eines Spielgewinnes mit gelegtem Pik-K ergibt sich damit in erster Näherung zu **90%** (Verlust: 2 Buben auf einer Hand und 3 Kreuzkarten bei einem Gegenspieler).

Die Wahrscheinlichkeit eines Spielgewinnes ohne den gelegten Pik-K ergibt sich damit in erster Näherung zu:

Gewinn bei Buben verteilt: 52,6%

Gewinn bei Pik-10 blank und Buben 2-0: 12,5% ($78,95\% / 3 \cdot 47,4\%$)

Gewinn bei Buben auf einer Hand, Kreuz 3:2 und Volle bei den Gegenspielern 4-1 oder 5-0: 11,3% ($47,4\% \cdot 78,95\% \cdot 30,3\%$)

Gesamt: 76,4%

In dem Fall wird aber das Spiel „schwarz“, wenn die Kreuz 2-1 stehen (79%) und die Pik-10 blank steht (21%), also Gewinnerwartung dafür $79\% \cdot 21\% = \mathbf{17\%}$.

Das Spiel wird „schneider“, wenn die Buben verteilt sind, sowie Kreuz und Pik je 3:2 stehen: **30%**.

Fazit:

- Bei einer mittel- oder langfristigen Wertung sollte man lieber den sicheren Null Ouvert spielen.
- In einem Kurzserienturnier den Grand mit Sicherheitslegung Pik-K.
- Wenn man noch einen Preis gewinnen kann oder die Mannschaft zum Sieg führen kann, dann den Grand auf Risiko gedrückt, der auch schwarz werden kann.

10.2.2 Farbspiele

Kreuz-Spiel

Ein schönes Beispiel für einen Stichverzicht.

Die Hälfte der Skat-(Gegen-)Spieler legten hier das Herz-As und gewannen, die anderen verloren das Spiel.

7. Karo-K (AS), Herz-As, Karo-As (-61, Spielverlust)

Gut gespielt von Hinterhand, der erst nach längerem Zögern die Karo-10 laufen lässt und gut aufgepasst von Mittelhand, der die Herz-As wimmelt.

Starke Gegentrümpfe

Ein Grand wäre in Mittelhand natürlich ein Harakiri-Spiel. Auf ein Volles einstechen, Buben ziehen und hoffen, dass beide Buben fallen oder die Doppelläufer durchgehen.

Karo-Spiel scheidet nach der Reizung aus, es bleibt ein Kreuz-Spiel übrig mit Drücken der Damen.

Nach den beiden Stichen ist klar, dass alles dagegen steht. Die Karo-10 ist keinen Pfifferling mehr wert. Es gilt, die beiden Trumpf-Vollen nach Hause zu bringen und ein Volles zu fangen. Aber wie?

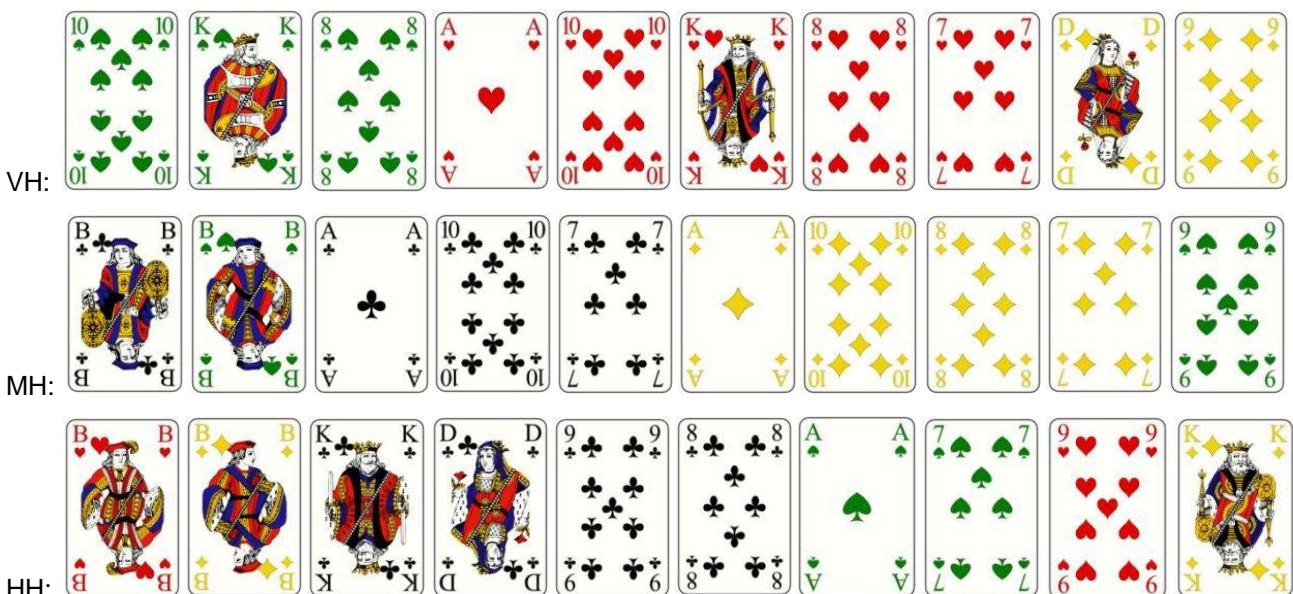
Der „Skatfuchs“ sieht als Lösung ein **Verdichten der Karten**.

Dazu spielt er jetzt die Karo-7 mit dem Ziel, ein Volles von Vorhand zu fangen. Vorhand hat das Problem, wenn Hinterhand an den Stich kommt, dass es in Mittelhand sitzt. Zudem muss die eigene Pik-9 entsorgt noch werden.

Die Gegenspieler haben nun das Problem, wenn auf die Karo-7 zwei Luschen abgeworfen werden, dass dann Vorhand ein Volles verlieren könnte. Wird geschmiert und gestochen, dann habe ich gute Chancen beide Trumpf-Volle heim zu bringen. Möglicherweise fange ich dann auch ein Volles von Hinterhand.

3. Karo-7 (AS), Herz-9 (HH), Herz-7 (+26, unverändert)
4. Karo-8 (AS), Pik-7 (HH), Herz-8 (+26)
5. Pik-9 (AS), Pik-As (HH), Pik-10 (-21) – Hinterhand hat nur noch Trumpf, muss Trumpf spielen
6. Kreuz-8 (HH), Pik-8, Kreuz-As (AS) (+37)
7. Karo-10 (AS), Herz-As, Kreuz-K (HH) (-46) – Opfer müssen gebracht werden
8. Kreuz-D (HH), Pik-K, Kreuz-10 (AS) (+54) – sichert die Herz-10 des Partners, sonst Abwurf Alleinspieler mit abschließender Gabel
9. Kreuz-B (AS), Karo-B (HH), Herz-K (+62) – Heureka, gerettet
10. Kreuz-7 (AS), Herz-B (HH), Herz-10 (-58)

Übersicht des Kartenstandes zu Spielbeginn:



Skat: Pik-D, Herz-D

Anmerkungen:

- Es ist natürlich verlockend, erstmal Luschen abzuwerfen und dann Jagd auf die Trumpf-Vollen zu machen. Sticht aber Hinterhand bereits auf die Karo-7, dann verliert der Alleinspieler, weil Hinterhand nicht mehr zweimal mit Trumpf antreten muss. Die Herstellung des **Trumpfgleichstandes** bei erster Gelegenheit löst die **Verdichtung** der Karten auf, wäre hier entscheidend. Der Trumpf-starke Gegenspieler gerät nicht unpassend in Vorhand, sichert Volle des Partners und hat Vorteile im Endspiel.
- Mit der Erkenntnis, dass es sich um eine abgebrochene Kreuz-Reizung und nicht um einen Null Hand handelt, wäre auch der Grand gut spielbar. Die eigene Kreuz-7 und Karo-7 deuten darauf hin. Aber ohne Kenntnis der Karten ist der schwierig, z.B. bei Aufspiel von Herz-K.

Fünf Trümpfe in Vorhand

Ohne taktische Zwänge ist das leider nur ein Karo-Spiel, Pik-D und -9 gedrückt.

Viele Skatspieler eröffnen hier mit dem **Kreuz-Buben** um sich gegen „Tempoprobleme“ zu schützen oder ein Volles der Gegenspieler zu fangen.

- Nach Meinung des „Skatfuchs“ wird aber kein Tempo gewonnen. Mit zwei Assen und Schneide-Möglichkeiten sollte der Alleinspieler seineASSE in Position bringen. Der Kreuz-Bube wird zur Kontrolle des Spieles benötigt.
- Die Wahrscheinlichkeiten im Skatspiel (siehe [Seite 163](#)) zeigen eine wahrscheinliche Trumpfverteilung 4-2 (49%) oder 3-3 (37%) bei den Gegenspielern. Nach Berechnung des „Skatfuchs“ liegt die Wahrscheinlichkeit, ein Volles zu fangen, bei 14%, also in jedem **siebten Versuch!**
- Bei Trumpfstand 4-2 ergeben sich mit Anspiel des Kreuz-Buben Möglichkeiten zur Schmierung durch die Gegenspieler. Zudem läuft der Alleinspieler Gefahr, dass seine beiden (niedrigen) Resttrümpfe abgezogen werden.
- Das Anspiel des Herz-Buben im ersten Stich hat zumindest eine 50% Wahrscheinlichkeit, dass Mittelhand übernimmt, der Alleinspieler also in Hinterhand kommt. Zudem könnte Mittelhand auch verleitet sein, zu schmieren in der Hoffnung, dass Hinterhand übernehmen kann. Auch eine Möglichkeit.
- Insgesamt sollte die Erkenntnis greift sein, dass ein Anspiel mit dem Kreuz-Buben nachteilig ist. Ausnahmen bestätigen die Regel. Gegen unbekannte Verteilungen empfiehlt sich das Anspiel eines kleinen Trumpfes.

10.2.3 Grand-Spiele

Grand mit Abgabe von 5 Stichen

Das Karo-Spiel mit Drücken der beiden Herz-Luschen wird wohl leicht zu gewinnen sein. Der Ertrag ist aber nur mäßig (18/27+50 Punkte).

Nicht ganz sicher, aber mit besserem Ertrag ist der Grand, wenn der Karo-K und eine weitere Lusche gedrückt werden. Selber hält man 5 Luschen, die Gegenspieler haben also 7 Luschen. Man erhält also sicher:

1. Kreuz-B (AS), Karo-B, Lusche #1 (Skat + 4 = +8)
2. Herz-B (AS, !), Pik-B, Schmierung (-18) – Der Herz-Bube muss hier gespielt werden!
3. Lusche #2, As (AS), Lusche #3 (+19)
4. As (AS), Lusche #4, Lusche #5 (+30)
5. As (AS), Lusche #6, Lusche #7 (+41)
6. As (AS), Dame, Dame (+58)

Also ein möglicher Spielverlust. Aber wie wahrscheinlich ist das?

Es gibt nur eine Konstellation bei der obiger Spielverlauf möglich ist:

Gegenspieler 1: Pik-B, Karo-B und 3 Luschen; Gegenspieler 2: 4 Luschen.

Die Wahrscheinlichkeit für Buben zusammen ist 47%, Luschen 4-3 ist 65% / 2, wegen der Verteilung auf eine Seite, kombiniert also ca. 15%, Gewinnwahrscheinlichkeit **85%**. Sogar noch besser: wenn nicht gleich das Pik-As gefordert wird, dann kann der Alleinspieler schneiden oder, bei einem entsprechenden Angebot, einstechen.

Fazit: Dies ist ein Spielmotiv für einen Grand mit 2 Buben (mit Kreuz-B) und 4 hohlen Assen in Vorhand. Der Alleinspieler darf aber keine Bilder abgeben.

Eine andere Spielweise mit ähnlicher Gewinn-Wahrscheinlichkeit ist das Drücken der beiden Herz-Luschen und die Eröffnung mit einer Karo-Lusche zum Aufbau der Karo-Stehkarten. Eine Karo-Verteilung 2-1 hat eine Wahrscheinlichkeit von 79%. Wenn allerdings die Karo 3-0 stehen, die Karo-10 nicht sofort fällt und beide Buben auf einer Hand stehen, dann wird es für den Alleinspieler bei gutem Gegenspiel und verteilten Karten schwierig zu gewinnen. Die Wahrscheinlichkeit für diesen Spielstand ist: $21\% \cdot 48\% = 10\%$. Also in Summe eine etwas bessere Gewinnwahrscheinlichkeit von **90%**.

Die günstigste Skat-Legung

Wie wir aus dem Kapitel „Sichere Grand-Spiele“ auf [Seite 44](#) wissen, ist das ein unverlierbarer Grand, wenn die beiden Damen gedrückt werden. Der Alleinspieler gewinnt mit mindestens 62 Augen.

Der Grand kann aber verloren gehen, wenn das Blatt durch Drücken der beiden roten Luschen „schön“ gemacht wird. Verlust droht mit 56 Augen.

Aber wie wahrscheinlich ist der Verlust? Der Grand wird nur verloren, wenn diese Konstellation auftritt:

- Beide Buben auf einer Hand (Wahrscheinlichkeit 47%) UND
- Kreuz zu Dritt bei einem Gegenspieler (Wahrscheinlichkeit 21%) UND
- Pik zu Dritt bei einem Gegenspieler (Wahrscheinlichkeit 21%)

Die kombinierte Wahrscheinlichkeit daraus ist ca. **2%**. („Skatfuchs“ mit genauer Berechnung: 2,5%.)

Die Wahrscheinlichkeit für einen Spielgewinn rechnet sich also zu **98%**. Tatsächlich liegt sie noch höher, denn es gibt Konstellationen, bei denen die Gegenspieler „Volle“ abwerfen müssen um den Dreierzug zu halten, also dem Alleinspieler zum Sieg verhelfen.

Wie sieht es nun mit den Gewinnstufen „schneider“ und „schwarz“ aus?

- Der Grand wird „schwarz“ gewonnen, wenn sowohl die Pik- wie auch die Kreuz-Karten 2-1 verteilt sind. Wahrscheinlichkeit lt. „Skatfuchs“: 38%.
- Der Grand wird „schneider“ gewonnen, wenn entweder die Pik- oder die Kreuz-Karten 2-1 verteilt sind und die Buben 1-1 verteilt sind. Wahrscheinlichkeit lt. „Skatfuchs“: 41%.

Fazit:

Ist man auf die Punkte angewiesen, dann die Luschen drücken mit Chancen auf „höheren“ Spielgewinn und dem kleinen Verlust-Risiko.

Spielt man auf Sicherheit, z.B. im Mannschaftskampf oder in Führung, dann den sicheren Grand.

Grand oder Grand Hand?

Wenn der Alleinspieler im ersten Stich den Buben abzieht, gibt er noch 3 Stiche ab (in Pik, Kreuz und Herz). Die Gegenspieler müssen also, selbst wenn die Herz-D gefangen wird, in 3 Stichen 6 Volle unterbringen. Dies ist nur möglich bei einem 3-3 Stand der Vollen (Wahrscheinlichkeit 37%). Der Alleinspieler gewinnt also, wenn er ein Volles der Gegenspieler fangen kann.

Der Alleinspieler gewinnt Grand Hand bei folgender Spielweise (nicht billig einstechen):

1. Pik-B (AS), Herz-B, Lusche (Skat + 4)
2. Pik-8 (AS), Pik-10, Pik-As (-21)
3. Ein Volles der Gegenspieler wird gestochen, sonst Abwurf Kreuz-9 bzw. Schneiden auf Herz/Kreuz

Der Grand Hand ist bei durchaus üblicher, aber falscher Spielweise nicht sicher:

1. Pik-B (AS), Herz-B, Lusche (Skat + 4)
2. Herz-9 (AS), Herz-10, Karo-As (-21)
3. Pik-As, Pik-10, Pik-8 (AS) (-42)
4. Herz-8, Lusche, Herz-K (Skat + 8)
5. ... bis irgendwann ...
6. Kreuz-9 (AS), Kreuz-10, Karo-10 (-62) – Spielverlust, egal ob Herz von oben oder von unten geklärt wird.

Wenn der Alleinspieler zuerst Kreuz klärt, so ergibt sich ein ähnlicher Verlustweg, wenn von den Gegenspielern keine Vollen angeboten werden.

Fazit:

Das Spiel ist ein „Theoretisches“, was bei richtiger Spielweise unverlierbar ist, also Grand Hand.

Zur Erinnerung: Dieser Grand wurde auch schon im Kapitel „Sichere Grands“ auf [Seite 46](#) beschrieben.

Grand-Endspiel

Bei richtiger Spielweise gewinnen die Gegenspieler. Mögliche Spielfolgen:

7. Karo-As, Herz-B (AS), Pik-7(?)
8. Kreuz-B (AS), Karo-B, Pik-9
9. Pik-As (AS), Pik-K, Karo-8
10. Pik-8 (AS), Pik-10, Karo-10 (-60) – Spielverlust

Dem Spielverlust entgehen könnte der Alleinspieler in diesem Fall, wenn er so spielt:

8. Pik-8 (AS), Pik-10, Pik-9 (-50)

In der Folge sticht der Alleinspieler mit Kreuz-B und Pik-As.

Dies erklärt auch warum im 7. Zug der Abwurf von Pik-7 fragwürdig ist.

Mit folgendem Abwurf gewinnen stets die Gegenspieler:

7. Karo-As, Herz-B (AS), Pik-K(!)
8. Pik-8 (AS), Pik-7, Pik-9 Vorhand kommt wieder ans Spiel!
9. Karo-8, Kreuz-B (AS), Pik-10(!)
10. Pik-As (AS), Karo-B, Karo-10 (-63) – Spielverlust

Sticht der Alleinspieler nicht ein, dann ist das Spiel mit

9. Karo-8, Pik-As (AS), Pik-10 (-61) – verloren

Fazit:

Der Alleinspieler gewinnt also nur, wenn nicht die Pik-7 abgeworfen wird.

Wie viele Spieler würden aber tatsächlich den Pik-K abwerfen?

10.2.4 Null-Spiele

Null Ouvert mit 3 Fehlern

In Unkenntnis des gelegten Skats gewinnen die Gegenspieler bei folgender Spielweise:

1. Herz-8, Herz-7 (AS), Herz-As „kleinste Karte, kürzeste Farbe“, siehe Kapitel „Null-Spiele“, [Seite 121](#)
2. Herz-K, Herz-B, Herz-B (AS) Alles klar!
3. Herz-9, Herz-10 (AS), xxx Spielverlust

Es geht auch, da man ja die gelegten Karten nicht kennt, wenn Vorhand den Weg weist:

1. Karo-D, Karo-9 (AS), Karo-As Ein unverdächtiger Anfang
2. Karo-K, Karo-B, Karo-8 (AS) Sicherheitszug, kann auch entfallen
3. Herz-As, Herz-D, Herz-B (AS) Vorhand weist den Weg
4. Pik-B, Pik-K, Pik-10 (AS) Einschub von Vorhand
5. Herz-8, Herz-7 (AS), Herz-K Der Weg ist frei
6. Herz-9, xxx, Herz-10 (AS) Spielverlust

Erahnt man die gelegten Pik-Karten, dann ist auch der Weg über Pik möglich:

1. Pik-8, Pik-7 (AS), Pik-B
2. Herz-As, Herz-D (AS), Herz-B Die Suche nach der Abwurfmöglichkeit
3. Herz-K, Herz-10 (AS), Herz-8
4. Herz-9, Herz-7 (AS), Pik-K Da ist die Chance
5. Pik-9, Pik-10 (AS),xxx aber nur, wenn die Pik-D gedrückt ist!

Null Ouvert, aber wie?

Hinterhand (AS) hat nur eine Schwäche in Kreuz. Die gedrückte Kreuz-8 könnte einen unerfahrenen Spieler dazu verleiten, mit der Kreuz-7 zu beginnen – Sieg Alleinspieler.

Vorhand erkennt, dass Mittelhand offensichtlich auf Pik und Karo je einmal abwerfen kann.

1. Pik-8, Pik-As, Pik-B (AS)
2. Pik-D, Pik-9 (AS), Pik-K
3. Pik-10, Kreuz-As, Pik-7 (AS)
4. Karo-B, Karo-K, Karo-10 (AS)
5. Karo-9, Karo-8 (AS), Karo-As
6. Karo-D, Kreuz-K, Karo-7 (AS)
7. Kreuz-D, Kreuz-B, Kreuz-10 (AS)
8. Kreuz-7, xxx, Kreuz-9 (AS) Spielverlust Alleinspieler

Möglich ist auch ein Anspiel der Kreuz-D mit Rückspiel über Karo oder Pik.

Ein spielbarer Null Ouvert

Aus Sicht von Vorhand ist das Spiel nur zu gewinnen, wenn er seine Kreuz-Karten dreimal hoch abwerfen kann und Mittelhand über Kreuz-9 und Kreuz-B eingespielt werden kann.

Die erste Frage ist also, ob der Kreuz-B gedrückt ist. Wenn dies der Fall ist, dann könnte das Spiel nur über ein (hier unmögliches) Einspiel von Mittelhand gewonnen werden. Mittelhand würde dann Kreuz-7 spielen und Vorhand in der Folge die Kreuz-9.

Die kürzeste, aber **riskanteste** Siegchance für die Gegenspieler ergibt sich in 8 Zügen also so:

1. Pik-As, Pik-K, Pik-B (AS) Vorhand zeigt an, dass er auf Pik abwerfen will
2. Kreuz-9, Kreuz-B, Kreuz-10 Der Kreuz-B ist also nicht gedrückt, sonst können die Gegenspieler aufgeben.
3. Pik-D, Pik-9 (AS), Karo-As(!) Mittelhand bleibt am Spiel
4. Pik-10, Pik-7 (AS), Karo-K(!)

Mittelhand spielt nun dreimal Karo, Vorhand wirft dreimal Kreuz ab.

Dann ist der Weg frei für 8. Kreuz-7, Kreuz-8 (AS), xxx – Spielverlust Alleinspieler.

Der sichere Weg ist ein Sieg in 9 Stichen mit Prüfung, ob Mittelhand eine der großen Herz-Karten hat:

1. Pik-As, Pik-K, Pik-B (AS) Vorhand zeigt an, dass er auf Pik abwerfen will
2. Karo-As, Karo-D, Karo-10 (AS)
3. Karo-K, Karo-B, Karo-8
4. Herz-10, Herz-9, Herz-8 (AS) Mittelhand hat nicht übernommen, also hat er keine hohe Herz-Karte.
Hätte Mittelhand eine hohe Herz-Karte, dann Rückspiel mit Herz-9.
5. Kreuz-9, Kreuz-B, Kreuz-10 (AS) der Kreuz-B ist nicht gedrückt, also kann Vorhand dreimal Kreuz abwerfen,
zweimal über Pik, einmal über Karo, dann im neunten Zug Kreuz-7, wie oben.
Wäre der Kreuz-B gedrückt, dann verliert der Alleinspieler über Herz, da er mindestens ein hohes Herz führt.

Null Ouvert Hand

Vorhand erkennt beim Alleinspieler in Mittelhand die Schwächen in Kreuz und Karo. Er hat keine Pik-Karten, also könnte er 4 seiner 5 Kreuz-Karten auf Pik entsorgen, wenn kein Pik gedrückt ist. Auch Herz sitzt in Vorhand kurz, weitere Abwürfe wäre möglich. Eine weitere Möglichkeit ist Karo, wenn im Skat 2-mal Karo liegt. Also:

1. Karo-As, Karo-9 (AS), Karo-K
2. Karo-7, Karo-8 (AS), Karo-10 so geht es also nicht, nur der Weg über Kreuz-Abwürfe bleibt
3. Pik-As, Herz-K(!), Pik-K Vorhand darf nicht wieder ans Spiel kommen
4. bis 6. Stich: Pik-x, Kreuz-x, Pik-x (AS) 3 Kreuz-Abwürfe von Vorhand
7. bis 9. Stich: Herz-x, Kreuz-x, Herz-x alle Kreuz-Karten werden entsorgt
10. Kreuz-7, xxx, Kreuz-8 (AS) Schachmatt im 10. Stich!

10.3 Skat-Test

Dieser Skat-Test und seine Lösungsvorschläge stammen weitgehend aus einem Seminar von und bei Thomas Kinback im Jahr 2010.

Organisation

Im Selbststudium können alle Aufgaben in eigener Zeiteinteilung bearbeitet werden. „Schummeln“ verwässert nur die Sicht auf die Realität des eigenen Ergebnisses.

Für eine Fortbildung in der Gruppe würde ich die Aufgaben teilen bei einem Zeiteinsatz von nicht mehr als 2 Stunden pro Teil. In der Aufgaben-Überschrift ist eine Punktzahl angegeben. Sie orientiert sich nur an der Anzahl der Fragen und ist für eine vergleichende Ergebniskontrolle geeignet. Für Teillösungen einer Frage können natürlich auch „halbe“ Punkte vergeben werden.

Anmerkung aus der gelebten Praxis:

Bei Einsatz des Tests in der hiesigen Senioren-Fortbildungsgruppe konnten nur wenige Teilnehmer ca. 50% der Punkte erreichen. Nach einhelliger Meinung war der Test „sehr schwer“. Ein Lob an Thomas Kinback.

Unser Ex-Bundesliga-Spieler Mike Hornbrook machte aber nur wenige Flüchtigkeitsfehler.

Regionalliga-Spieler Thomas Gradl kam auf ca. 75% der Punkte.

Ein Unterschied ist also sichtbar und erklärt, warum auf lange Sicht doch immer die Besten zumeist „oben“ stehen. Ein selektiver Skat-Test!

Vorbemerkung

Die Aufgaben in diesem Test sind keine Skat-Rätsel, sondern praxisnahe Beispiele für schwierige Spielsituationen, in die man jederzeit im Laufe einer Skatrunde kommen kann. Es sind natürlich auch solche Situationen dabei, in denen es keine offensichtliche oder einfache Lösung gibt. Mögliche Lösungen und Alternativen werden aufgezeigt und bewertet.

Der Skat-Test zeigt nicht nur sichere Spiele als Lösung, weil es sie manchmal nicht gibt!

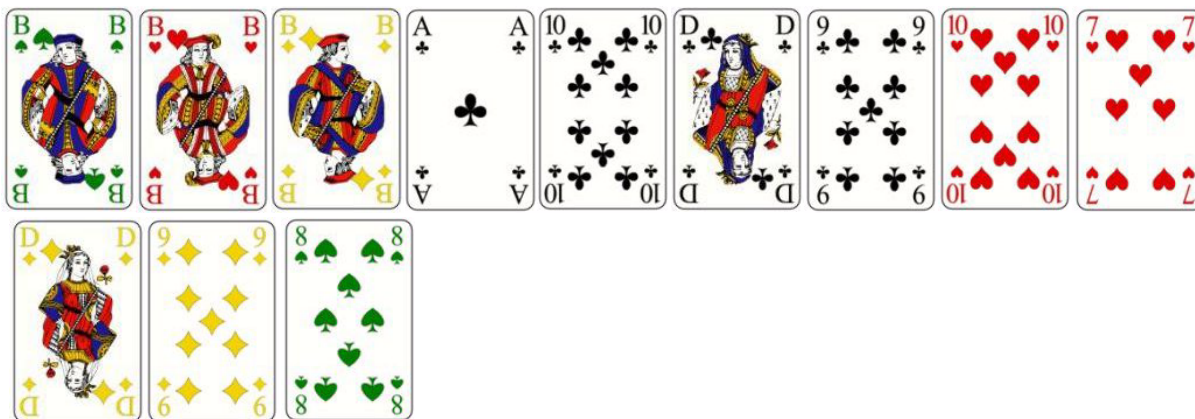
Aber wenn man in der Situation ist, dann muss man manchmal eben das Beste aus den Karten machen und ggf. einen Spielverlust einkalkulieren, wenn die erhofften Voraussetzungen für ein erfolgreiches Spiel nicht eintreffen. Manchmal muss man auch flexibel auf einen „Plan B“ umschwenken.

Wenn man in diesem Test die Wahl hat, dann wählt man die Spiele in folgender Wertigkeit:

1. Das **sichere** Spiel
(z.B. sicheres Farbspiel vor riskantem Grand).
2. Das Spiel, das man **ohne weitere Annahmen** schon fast sicher gewinnt
(z.B. bei Null mit As-L-L-L „wenn nicht alle 4 in einer Hand dagegen stehen“, Wahrscheinlichkeit kleiner 1%)
3. Das Spiel **mit einer Annahme**, das man gewinnt, wenn die Annahme eintritt
(z.B. „die Buben müssen verteilt stehen“ oder „eine der 2 besetzten 10er muss gehen“)
4. Das Spiel, das man nur mit **Glück** gewinnen kann (z.B. mehrere Annahmen)
(z.B. „die Trümpfe müssen verteilt stehen und eine bestimmte Farbe muss angespielt werden“)

1. Aufgabe (3 Punkte)

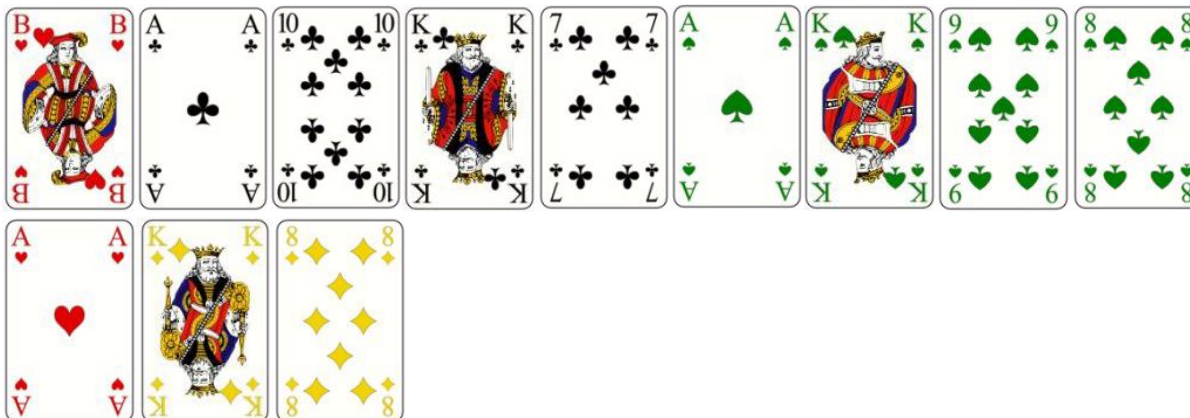
Du kommst mit 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Als Spiel stehen Grand oder Kreuz zur Wahl. Welches Spiel ist sicherer?
2. Warum?
3. Was drückst Du?

2. Aufgabe (5 Punkte)

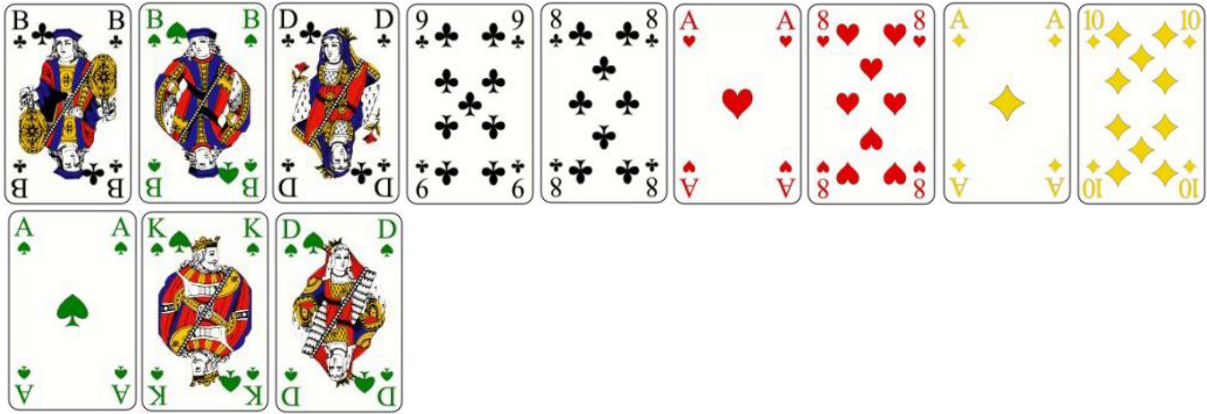
Du kommst mit 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Als Spiel stehen Pik oder Kreuz zur Wahl. Was spielst Du?
2. Was drückst Du?
3. Wie oft spielst Du Trumpf, wenn Du auf Rückspiel Karo einstechen musst?
4. Was spielst Du dann aus?
5. Hättest Du in Mittelhand oder ein anderes Spiel (welches?) gespielt?

3. Aufgabe (4 Punkte)

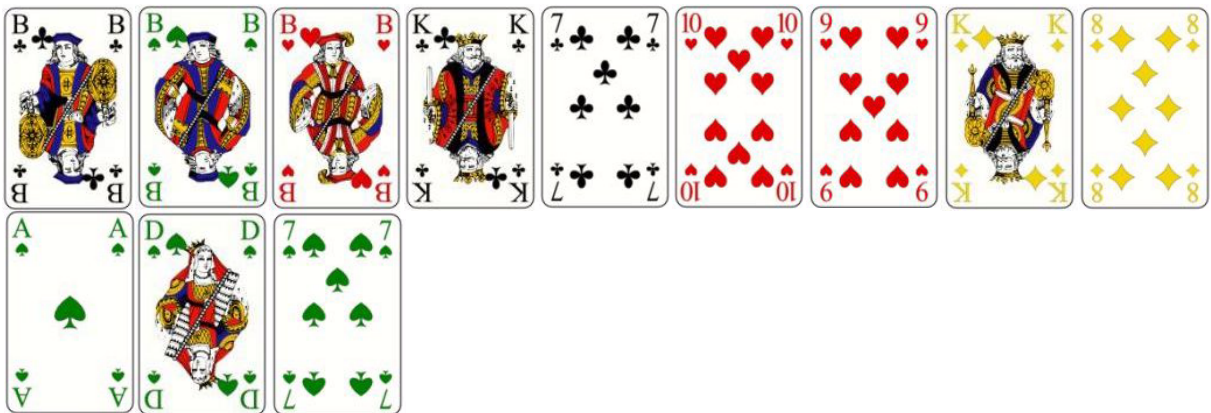
Du kommst mit 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Alle Spiel stehen zur Wahl. Was spielst Du?
3. Ist Dein Spiel unverlierbar?
4. Wie viele Augen bekommst Du mindestens?

4. Aufgabe (3 Punkte)

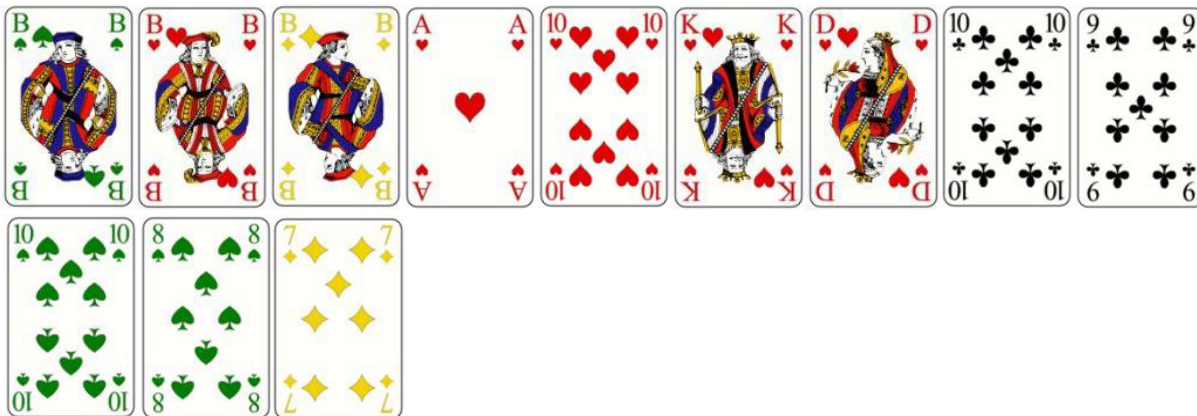
Du kommst mit 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Alle Spiel stehen zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wieviele Augen bekommen die Gegenspieler bei einem für Dich günstigen Spielverlauf?

5. Aufgabe (6 Punkte)

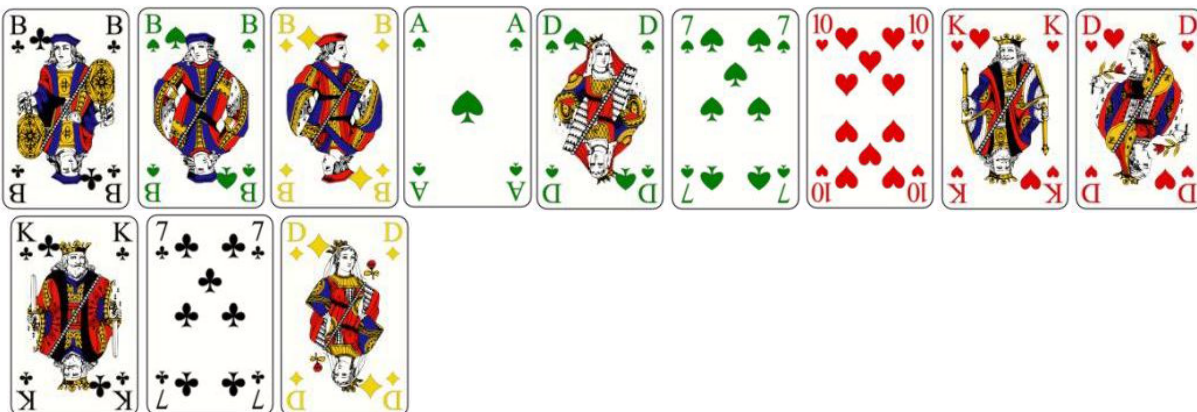
Du kommst mit 18 in Mittelhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Grand und Herz zur Wahl. Was spielst Du?
3. Ist ein Grand-Spiel unverlierbar?
4. Wie viele Augen bekommst Du mindestens?
5. Ist ein Herz-Spiel unverlierbar?
6. Wie viele Augen bekommst Du mindestens?

6. Aufgabe (4 Punkte)

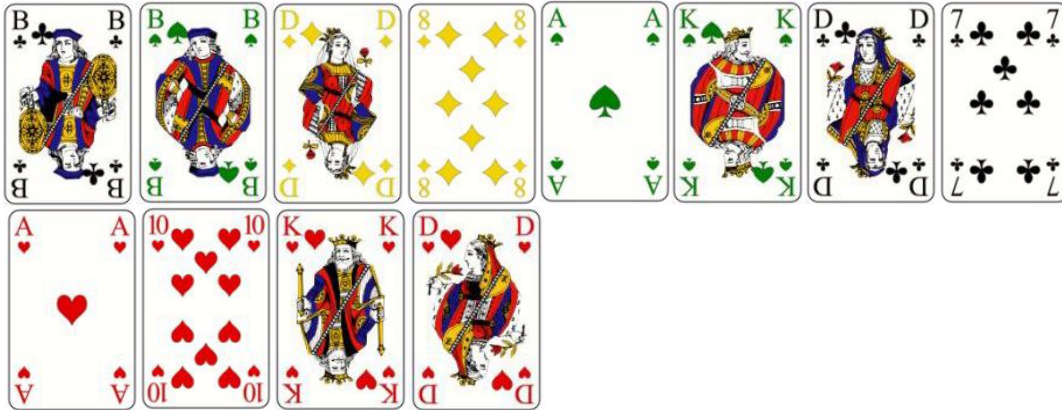
Du kommst bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Grand, Pik und Herz zur Wahl. Was spielst Du in Vorhand?
3. Was spielst Du in Mittelhand oder Hinterhand (warum)?
4. Was spielst Du (alle Positionen), wenn Du statt Karo-B den Herz-B hast?

7. Aufgabe (4 Punkte)

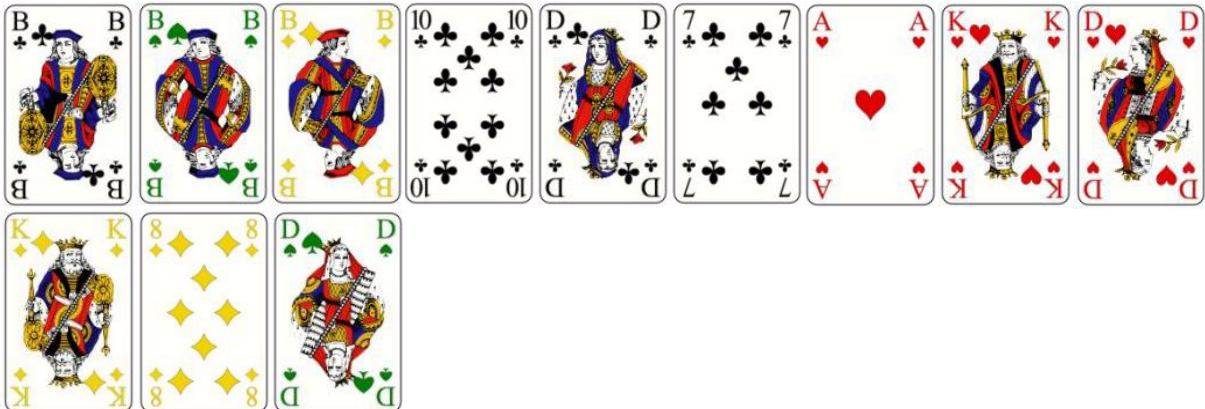
Du kommst bei 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Grand und Herz zur Wahl. Was spielst Du?
3. Ist das Spiel unverlierbar?
4. Wieviele Augen bekommst Du mindestens?

8. Aufgabe (3 Punkte)

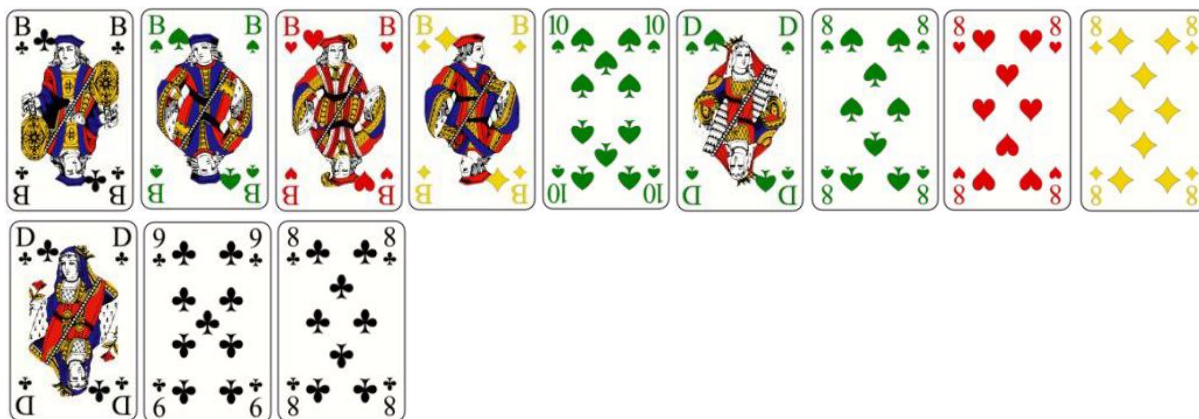
Du kommst bei 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Grand, Kreuz und Herz zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wie wird das Spiel technisch abgewickelt (Gewinnplan)?

9. Aufgabe (4 Punkte)

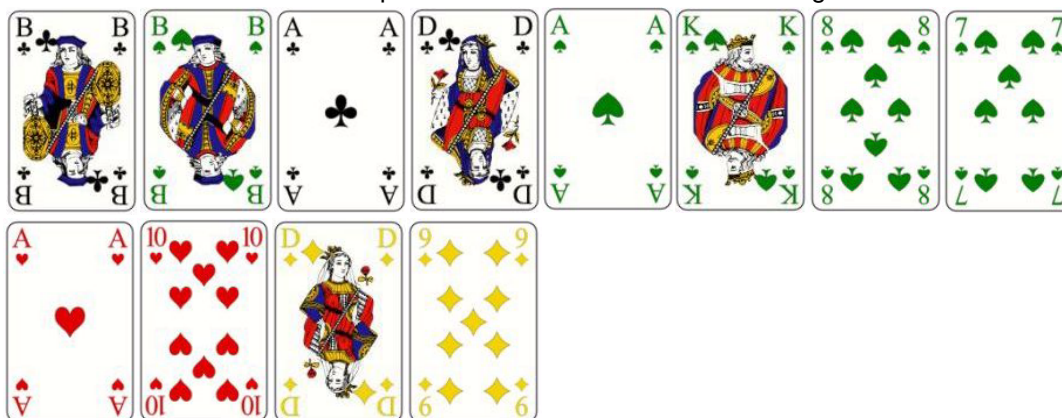
Du kommst bei 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Gibt es ein unverlierbares Spiel, wenn ja, welches?
2. Was drückst Du?
3. Als Spiele stehen Grand, Pik und Kreuz zur Wahl. Was spielst Du?
4. Wieviele Augen bekommen die Gegenspieler maximal?

10. Aufgabe (4 Punkte)

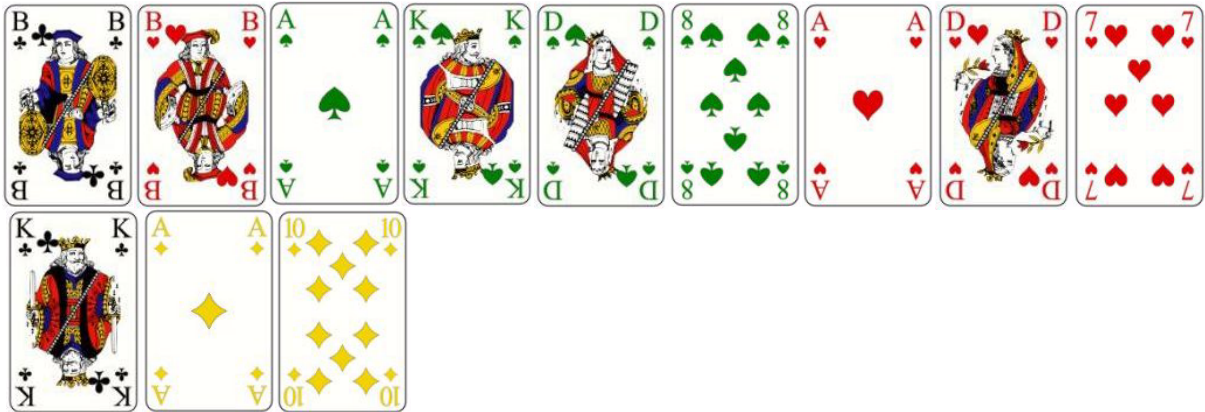
Du kommst bei 18 in Hinterhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Alle Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wie wäre ein Grand spieltechnisch abzuwickeln?
4. Ist ein Pik-Spiel sicher?

13. Aufgabe (4 Punkte)

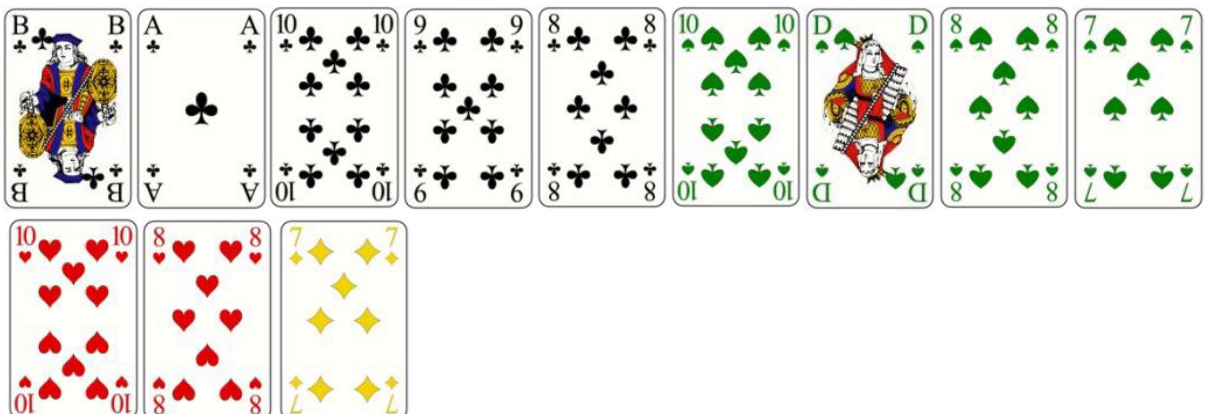
Du kommst in Vorhand bei 23 von Mittelhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Alle Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wie spielst Du aus?
4. Warum?

14. Aufgabe (3 Punkte)

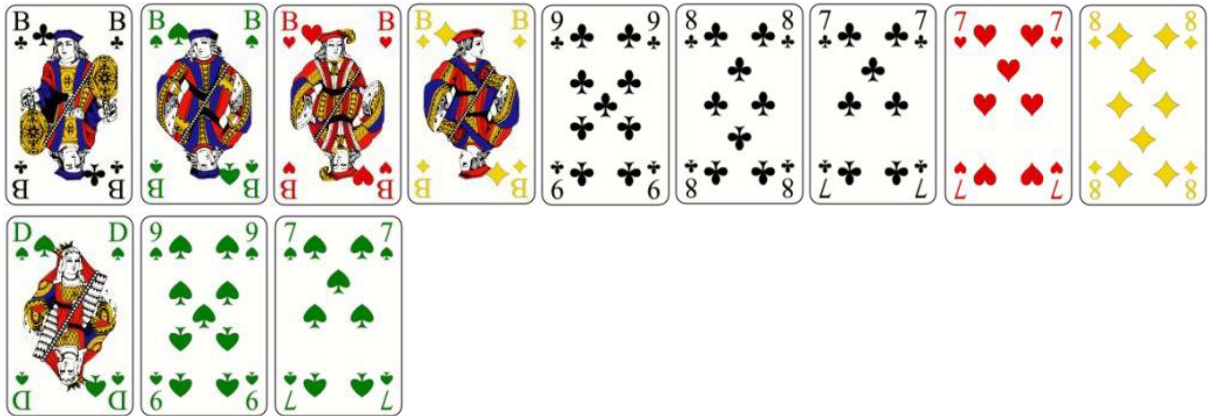
Du kommst in Vorhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Kreuz und Pik zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wann spielst Du den Kreuz-B aus (früh/spät)?

15. Aufgabe (4 Punkte)

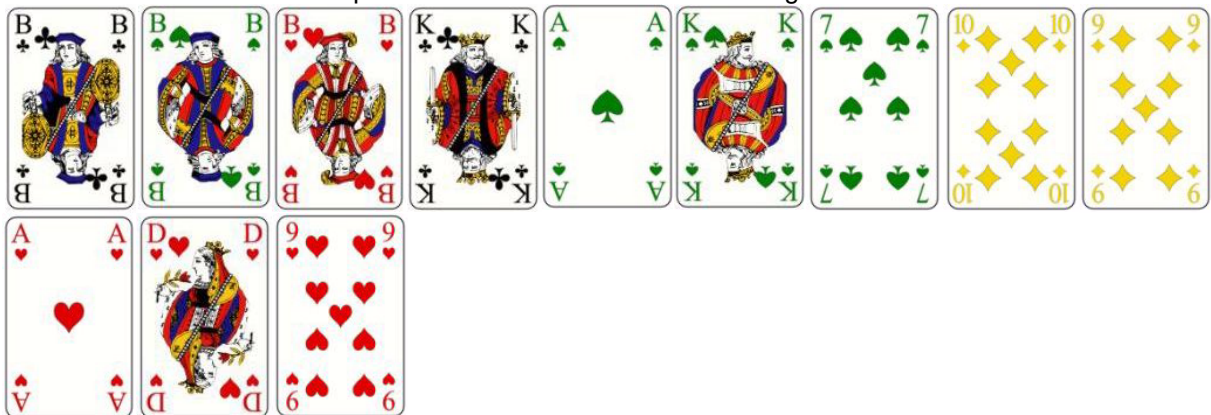
Du kommst in Vorhand bei 50 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Ist ein Kreuz-Spiel (bei Deiner Drückung) verlierbar?
3. Ist ein Pik-Spiel (bei Deiner Drückung) verlierbar?
4. Was ist Deine erste Ausspielkarte?

16. Aufgabe (3 Punkte)

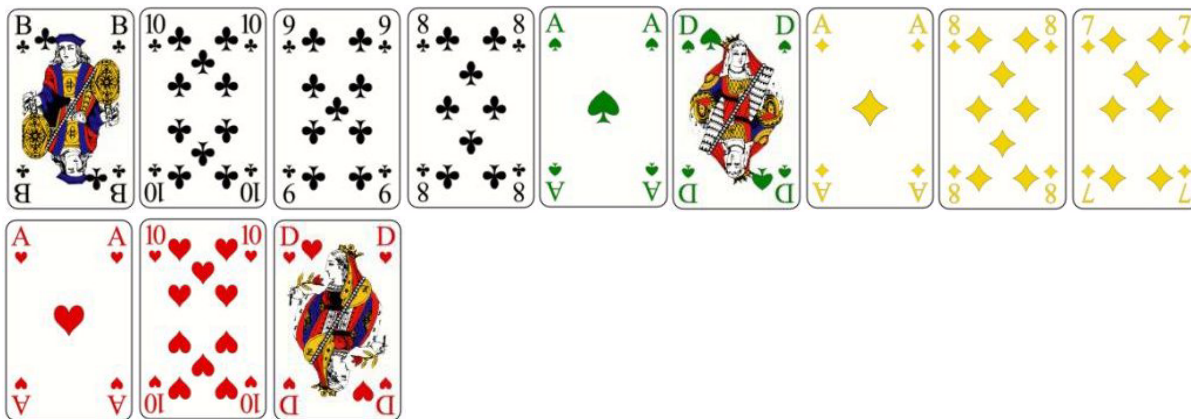
Du kommst in Vorhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Grand, Herz und Pik zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wie spielst Du (nach Buben-Abzug) aus, wenn Du Grand spielst?

17. Aufgabe (3 Punkte)

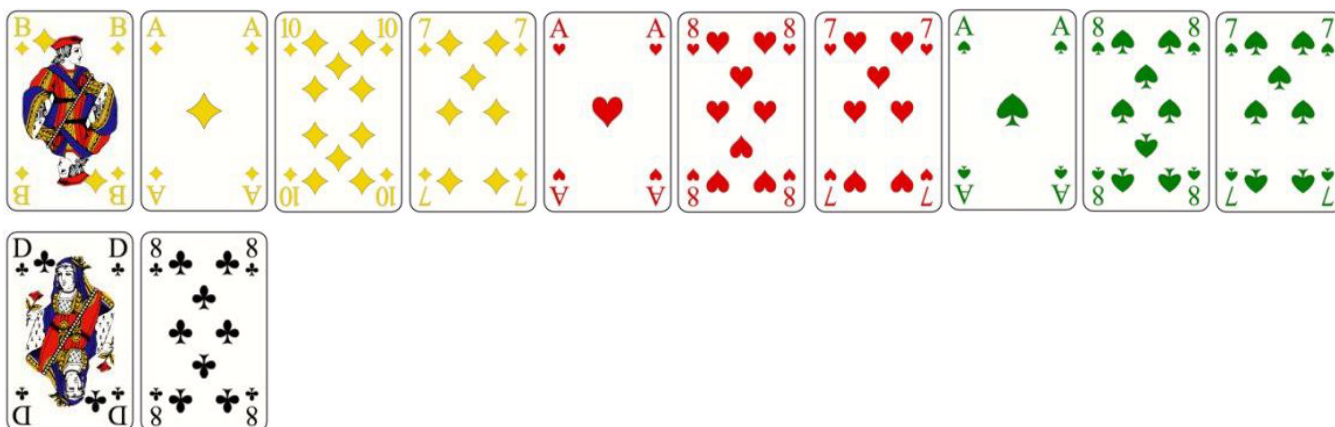
Du kommst in Mittelhand bei 22 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was ist das unter den gegebenen Umständen „sicherste“ Spiel?
2. Was drückst Du?
3. Wieviele zusätzliche Augen (x) muss der Kreuz-B „einfahren“ (in Summe also 2+x)

18. Aufgabe (4 Punkte)

Du kommst bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:

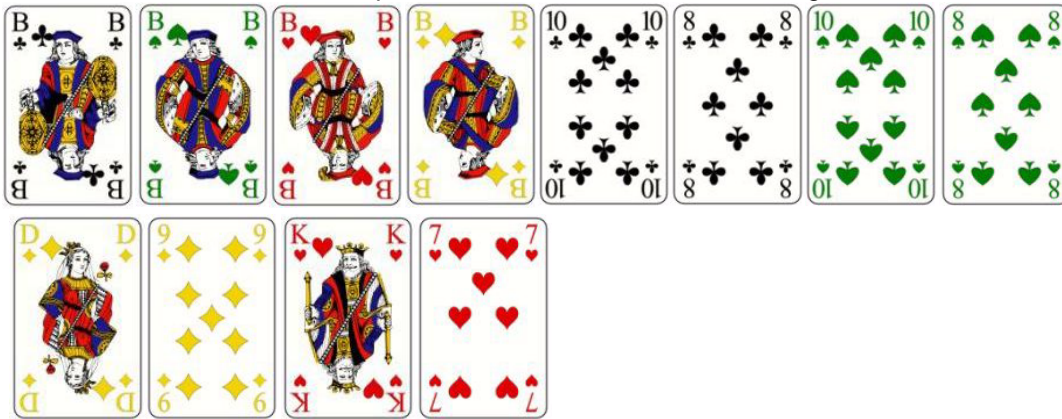


Eine unangenehme Findung, aber damit musst Du (über)leben (unabhängig von der Sitzposition).

1. Was drückst Du?
2. Gibst Du auf?
3. Spielst Du Null (billige Lösung wegen „ohne 3“)?
4. Alle Farb-Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?

19. Aufgabe (3 Punkte)

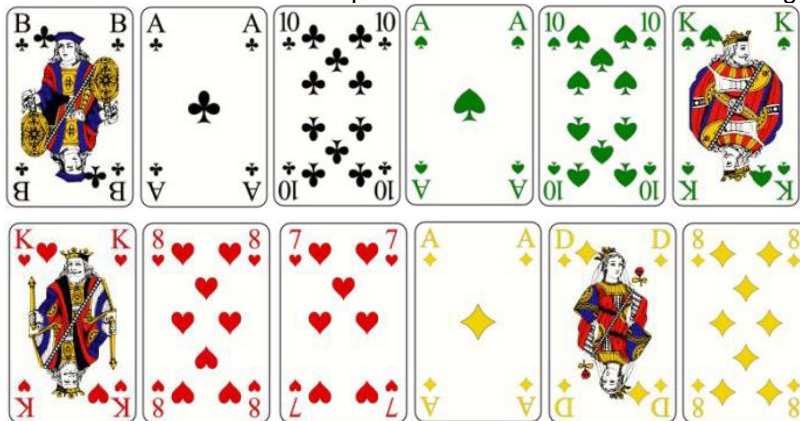
Du kommst in Mittelhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Alle Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?
2. Was drückst Du?
3. Wieviele Augen bekommen die Gegenspieler, wenn die Trümpfe 4-1 stehen und auch sonst alles verteilt ist?

20. Aufgabe (4 Punkte)

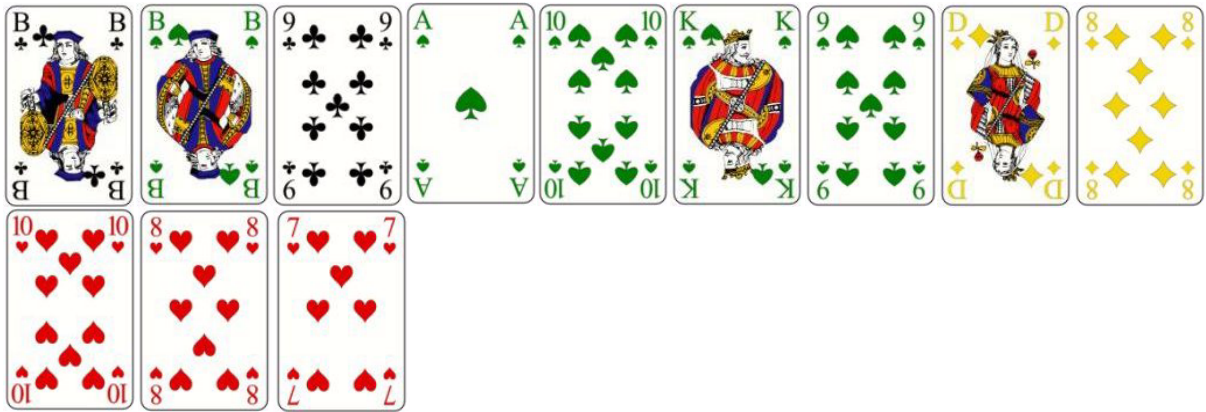
Du kommst in Vorhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Alle Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?
3. Was drückst Du zum Grand?
4. Wie viele Volle und Bilder bekommen die Gegenspieler wenn im Grand die Buben 2-1 stehen?

21. Aufgabe (3 Punkte)

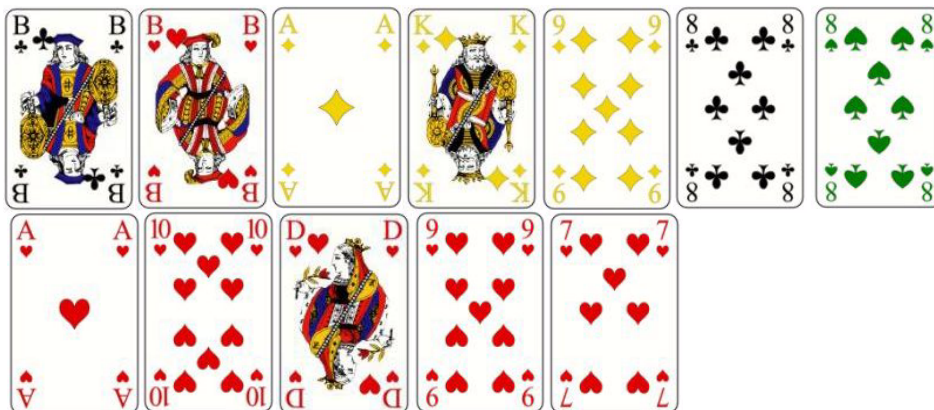
Du kommst in Hinterhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Pik und Herz zur Wahl. Was spielst Du?
3. Wie oft ziehst Du Trumpf (welche?) in Mittelhand/Hinterhand, wenn du ans Spiel kommst?

22. Aufgabe (3 Punkte)

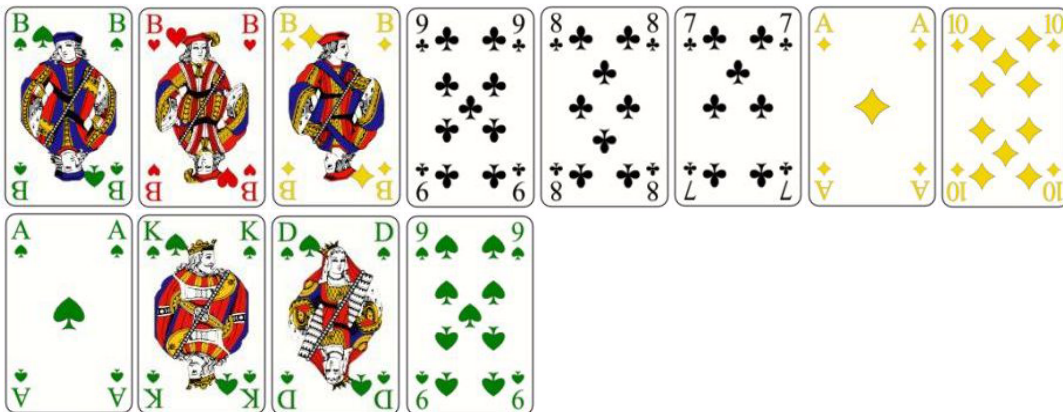
Du kommst bei 18 in Vorhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Als Spiele stehen Grand und Herz zur Wahl. Was spielst Du?
3. Ist das Spiel verlierbar?

23. Aufgabe (4 Punkte)

Du kommst in Mittelhand bei gereizten 20 von Hinterhand ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Welches ist das (praktisch) unverlierbare Spiel?
2. Was drückst Du?
3. Alle Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?
4. Was ist bei der technischen Abwicklung (Spielplan) zu beachten, wenn man Grand spielt?

24. Aufgabe (4 Punkte)

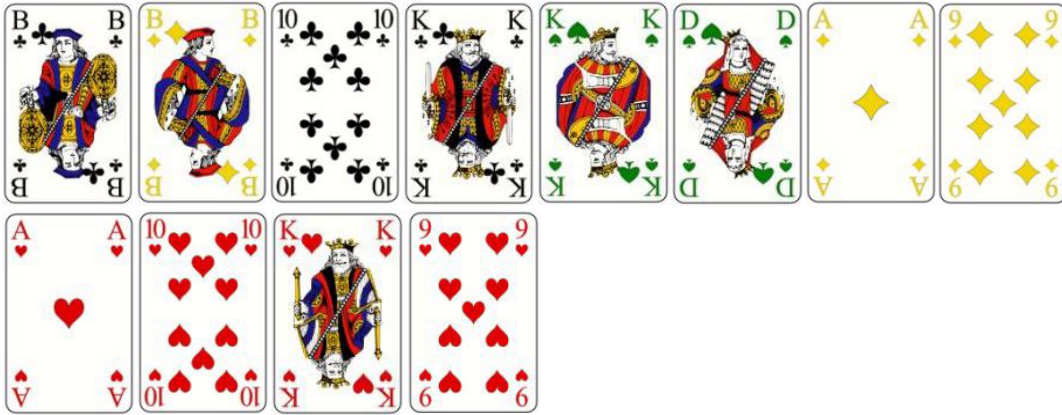
Du kommst in Vorhand bei gereizten 46 ans Spiel und spielst mit folgendem Blatt Grand **Hand**:



1. Ist das Spiel verlierbar?
2. Wie spielst Du nach Bubenabzug aus?
3. Was ist zu tun, wenn im Rückspiel Karo-K gespielt wird?
4. Was ist zu tun, wenn im Rückspiel Herz-10 gespielt wird?

25. Aufgabe (4 Punkte)

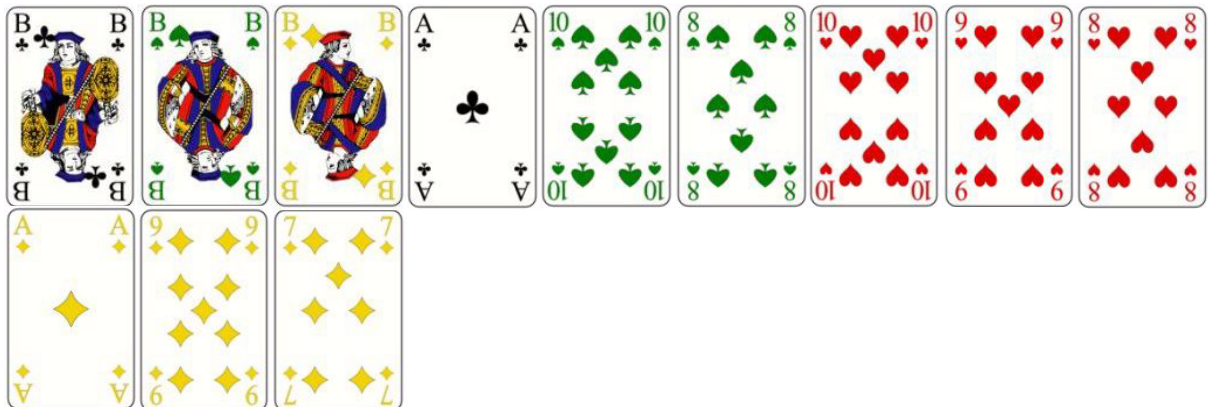
Du kommst in Vorhand bei 23 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Die Spiele Kreuz, Pik und Grand stehen nach der Reizung zur Wahl. Was spielst Du?
2. Was drückst Du?
3. Was spielst Du aus?
4. Wie geht es weiter, wenn Du den Kreuz-König ausgespielt hättest?

26. Aufgabe (4 Punkte)

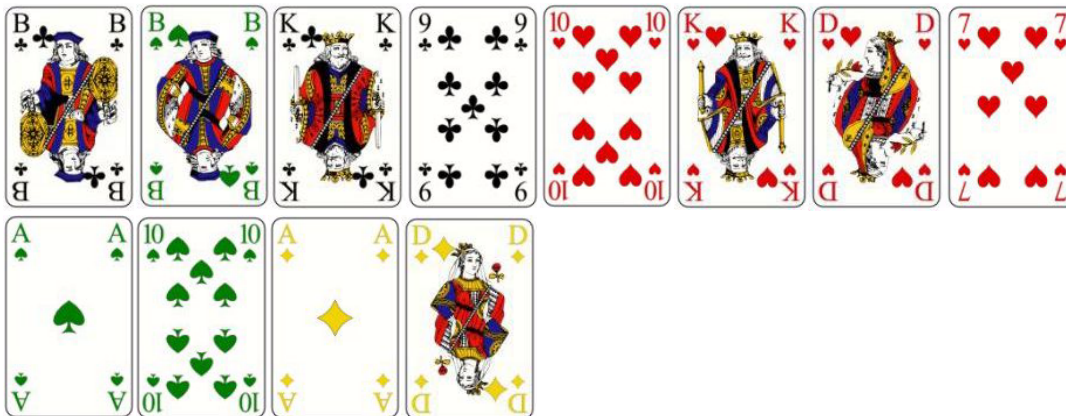
Du kommst in Vorhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Alle Spiele stehen zur Wahl. Was spielst Du?
2. Was drückst Du?
3. Was sind Deine ersten 2 Ausspielkarten (Reihenfolge)?
4. Wie spielst Du aus, wenn Du Grand spielst?

27. Aufgabe (4 Punkte)

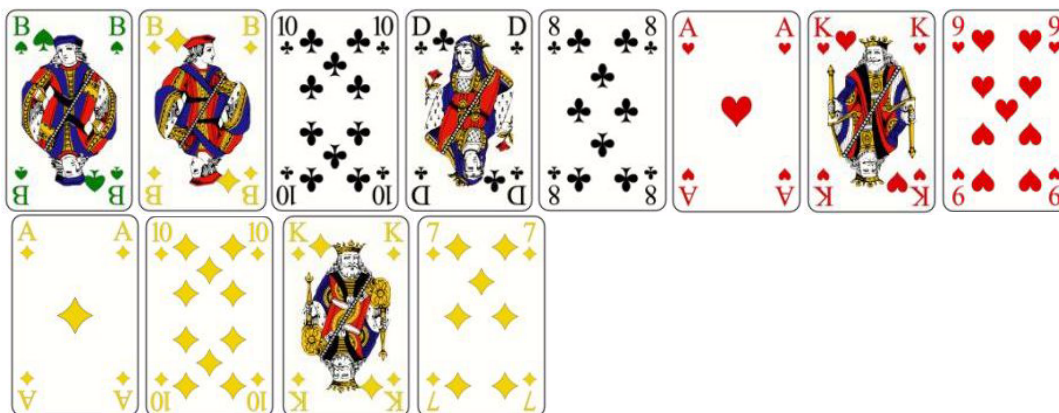
Du kommst in Vorhand bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Ist das Herz-Spiel gegen Trumpf 4-1 verlierbar?
2. Würdest Du Grand spielen?
3. Was drückst Du bei Grand?
4. Wie sind Deine ersten beiden Ausspielkarten bei Grand (rote Buben stehen zusammen)?

28. Aufgabe (4 Punkte)

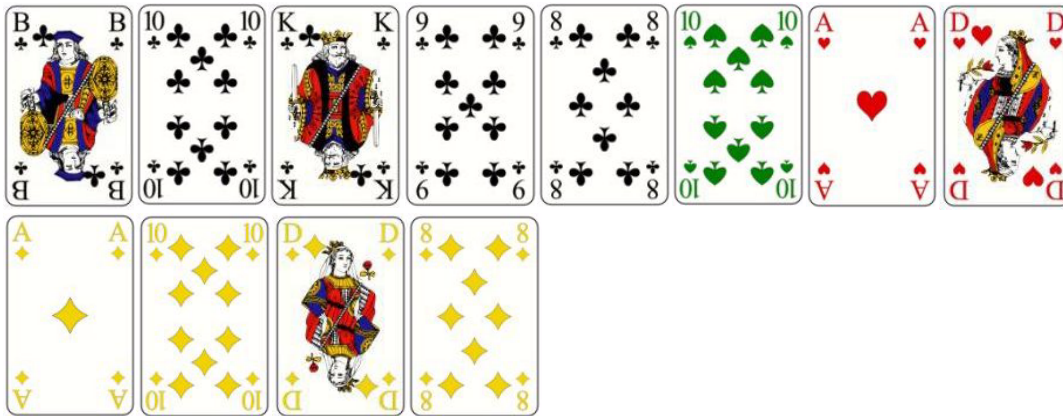
Du kommst bei 18 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du in Vorhand?
2. Kreuz und Karo stehen zur Wahl. Was spielst Du in Vorhand?
3. Was drückst Du in Mittelhand/Hinterhand?
4. Was spielst Du in Mittelhand/Hinterhand?

29. Aufgabe (3 Punkte)

Du kommst in Hinterhand bei 20 ans Spiel und hast nach Skataufnahme folgendes Blatt:



1. Was drückst Du?
2. Was spielst Du?
3. Was ist in Mittelhand/Hinterhand zu beachten?

30. Aufgabe (3 Punkte)

Konstruiere einen sicheren Grand Hand, den der Spieler in Vorhand mit maximal 6 Stichen und mindestens 62 Augen gewinnt.

31. Aufgabe (2 Punkte)

Konstruiere eine Situation, in der Du im Gegenspiel auf einen schwarzen Buben des Alleinspielers einen roten Buben legen solltest als Hilfe für Deinen Mitspieler! überlege auch, in welchen Fällen dies unnötig ist!

10.4 Lösungen zum Skat-Test

1. Aufgabe (3 Punkte)

Kreuz ist sicherer als Grand.

Du gibst nur 4 Stiche ab statt möglicher 5 Stiche beim Grand (Kreuz-König zu dritt). Außerdem gibt man beim Kreuz-B-Stich beim Farbspiel meist weniger Punkte ab als beim Grand.

Und schließlich kommen beim Farbspiel die Vollen nicht so leicht auf den Tisch wie beim Grand.

Drücken: Pik-8, Herz-10; alternativ: Herz-10, Karo-D.

2. Aufgabe (5 Punkte)

Pik spielen.

Karo-König und -8 drücken.

2-mal Trumpf ziehen

Dann Ersatztrümpfe in Kreuz. Spiel ist auf 4 Stiche für die Gegenspieler aufgebaut, womit sie nicht gewinnen.

In Mittelhand oder Hinterhand gleiche Drückung und Kreuz spielen.

Alternativ: Kreuz-10 und Karo-König drücken und Pik spielen weil man in Trumpf zu kurz kommt.

3. Aufgabe (4 Punkte)

Pik-König und eine Dame drücken.

6-Stiche-Grand.

Unverlierbar

61 eigene Augen (Gegenrechnung).

4. Aufgabe (3 Punkte)

Herz-10 und -9 drücken.

Pik spielen.

Sind alle Farben verteilt, bekommen die Gegenspieler 56 Augen. Sollte es einen Trumpfstich geben, gibt es vermutlich auch nur max. 58 Augen, nämlich den Karo-Buben mehr. Wahrscheinlich wird ein Volles geschmiert wird, das man sowieso bedienen müsste. Möglicherweise macht dann sogar ein König einen Stich. Bei einem 5-Trumpf-Spiel muss man darauf hoffen, dass man zufällig eine Farbe erwischt, wo die Trümpfe 3:3 stehen.

5. Aufgabe (6 Punkte)

Kreuz-10 und Pik-10 drücken

Grand spielen. Unverlierbar.

4 Stiche werden abgegeben, 61 Augen mindestens.

Herzspiel theoretisch mit 60 verlierbar, wenn der Stich mit Kreuz-B, Herz-D und einem König fällt.

6. Aufgabe (4 Punkte)

Kreuz-König und Karo-Dame drücken.

Pik spielen in Vorhand.

In Mittelhand und Hinterhand Herz spielen, weil man sonst gegen 4 Trumpf zu kurz kommt.

Mit Herz-B statt Karo-B immer Pik-Spiel, da man auch gegen 4 Trumpf nicht zu kurz kommt und nur 3 Stiche abgibt. Farbspiel ist stärker als Grand.

7. Aufgabe (4 Punkte)

Pik-König und eine Dame drücken.

Grand spielen.

Unverlierbar

61 Augen, 7-Stiche-Grand.

8. Aufgabe (3 Punkte)

Pik-Dame und Karo-König drücken.

Kreuz spielen.

Ausspiel Karo-Bube zum Schutz gegen 4 Trumpf, später evtl. Herz-Stehkarte aufbauen und nicht den letzten Trumpf vertreiben.

9. Aufgabe (4 Punkte)

Kreuz, unverlierbar

Pik-10, -D drücken.

Kreuz

3 Luschen abzugeben, nur 5 Volle bei den Gegenspielern, max. 57 Augen. Die Trumpf-Vollen werden abgeholt.

10. Aufgabe (4 Punkte)

Pik-König und eine Dame.

Grand spielen.

Bei Einspiel ist es ein typischer 6-Stiche Grand, unverlierbar. Also bei Grand möglichst nicht stechen, sonst verlierbar.

Ein Pik-Spiel ist natürlich auch möglich (aber nicht sicher) und wird bei normaler Kartenverteilung gewonnen.

11. Aufgabe (3 Punkte)

Karo-König und Kreuz-7 drücken.

Pik spielen.

Zuerst die beiden Buben ziehen, sonst kommt man gegen 4 Trumpf zu kurz.

12. Aufgabe (3 Punkte)

Herz spielen, nur theoretisch verlierbar

Kreuz-König und Pik-10 drücken.

Erster Stich: Pik-As, Pik-9, Herz-10 oder so ähnlich

13. Aufgabe (4 Punkte)

Kreuz-König und Herz-Dame drücken.

Grand spielen.

Zuerst Pik-Stehkarten aufbauen (1. Pik-D).

Nicht sofort Kreuz-Bube ziehen, da der Herz-B sonst abgezogen werden kann.

14. Aufgabe (3 Punkte)

Herz-10, Karo-7 drücken.

Pik spielen.

Im 1. oder 2. Trumpf-Zug Kreuz-Bube ziehen, danach über Beikarte spielen.

Bei Trumpfverteilung 3:3 oder 4:2 machen die Gegenspieler nur 4 Stiche, falls der Kreuz-König nicht zu dritt steht.

15. Aufgabe (4 Punkte)

Herz-7, Karo-8 drücken.

Kreuz verlierbar.

Pik spielen. Unverlierbar; die Gegenspieler erhalten max. 57 Augen.

Erst Trumpf abziehen.

16. Aufgabe (3 Punkte)

Kreuz-König und Karo-10 drücken.

Grand spielen.

Ausspiel Karo-9 oder Pik-7 (keinesfalls Herz-9, da hier die 10 fallen und man trotzdem noch einen Stich abgeben kann).

17. Aufgabe (3 Punkte)

Kreuz.

Kreuz-10 und Herz-As drücken (die gefährdeten Vollen drücken).

Macht $21+11$ (Pik-As)+ 14 (Karo-As und -D)+ 10 (Herz-10)= 56 Augen. Kreuz-B braucht also noch 3 Augen= 61 . In Vorhand kann man bei gleicher Drückung auch über einen Grand nachdenken, $21+6$ (Buben) $+32 = 59$, es fehlt also ein Bild (Karo?)

18. Aufgabe (4 Punkte)

Karo-B und Kreuz-D drücken (+5).

Nein!

Nein!

Kreuz spielen.

Der Karo-Doppelläufer muss gehen (+28), dazu Pik-As und -Dame (+14) und Herz-As und -Dame (+14) = Spielgewinn mit +61! Sollte der Karo-Doppelläufer nicht gehen, dann muss der (einzige) Trumpf ein Volles stechen oder es muss eine Zehn gefangen werden. In beiden Fällen bringt dann ein König statt der Dame das nötige letzte Auge zum Sieg.

19. Aufgabe (3 Punkte)

Herz.

Pik-10 und Kreuz-10 drücken.

Nach Möglichkeit abwerfen. Sonst $15+15+28=58$ Augen bei den Gegenspielern.

20. Aufgabe (4 Punkte)

Herz-König und Karo-Dame drücken.

Grand spielen.

Herz-König und Karo-Dame drücken.

Kreuz-Bube ziehen, dann die Vollen der längeren Farben; Abstich eines Vollen eingeplant. Die Gegenspieler erhalten mit Abstich **eines** Vollen nur 4 Volle und 4 Bilder.

21. Aufgabe (3 Punkte)

Karo-D und -8 drücken.

Herz spielen.

Nach Einstich zuerst die beiden Alten ziehen, dann Ersatztrümpfe Pik.

Wenn Pik angespielt wird, dann evtl. 3-mal Trumpf ziehen.

22. Aufgabe (3 Punkte)

Pik-8 und Karo-König drücken.

Grand spielen.

Unverlierbar, min. 61 Augen! Bild drücken!

23. Aufgabe (4 Punkte)

Grand spielen, kaum verlierbar. Farbspiele Kreuz oder Pik sind nicht sicherer.

Zwei Kreuz-Luschen drücken.

Grand spielen, kaum verlierbar.

Nach Einstich keinen Buben ziehen, sondern Stehkarte in Pik aufbauen.

24. Aufgabe (4 Punkte)

Unverlierbarer Grand Hand.

Bube abziehen. Dann blanke Lusche.

Kommt ein Bild oder Lusche, dann Karo-9 abwerfen.

Kommt ein Volles, stechen. Evtl. Pik-As ziehen wegen geplantem „schneider“.

25. Aufgabe (3 Punkte)

Grand.

Pik-König und -Dame drücken.

Kreuz-König.

Wird der Kreuz-K nicht gestochen, dann 2. Kreuz-B; 3. Herz-As.

Sonst 2. Einstich, weiter über Kreuz-B oder Herz.

26. Aufgabe (4 Punkte)

Grand.

Pik-10 und Herz-10 drücken.

Bube abziehen (+24). Blankes As (+35) vorziehen,

Zusammen mit den Stehkarten sind das +50 und es sind nur noch 4 Luschen bei den Gegenspielern.

Karo nicht anfassen, 3 Bilder oder 1 Volles (z.B. Kreuz-10) erobern.

Wie 2.

27. Aufgabe (4 Punkte)

Herz unverlierbar.

Ja.

Bei Grand Kreuz-K und Herz-10 drücken.

Einen Buben ziehen (stehen zusammen,+18). Dann Herz-König. Läuft dieser (+22), dann evtl. 2. Buben abziehen (+26) wegen Abwurfmöglichkeit. Dann Pik-Volle (+47, mit Pik-D +50). Ohne Pik-D folgt Herz-Einschub und warten auf Karo-Bild. Sonst Spielgewinn mit Karo-As.

Alternativ kann man zum Grand auch Kreuz-K und Karo-D drücken. Eine gleichmäßige Kartenverteilung (wegen passe-passe) vorausgesetzt.

28. Aufgabe (4 Punkte)

In Vorhand auch Kreuz-Spiel möglich mit Drücken Herz-K-9. Stehkarte/Ersatztrümpfe Karo.

Kreuz

Mittelhand/Hinterhand: Kreuz-10 und -D drücken

Karo spielen.

29. Aufgabe (3 Punkte)

Pik-10 und Herz-D drücken.

Kreuz spielen. Evtl. Karo-As statt Herz-D drücken (es könnte ein Karo-Spiel dagegen stehen).

Vorsicht, dass man in Mittelhand/Hinterhand nicht zu kurz in den Trümpfen kommt, rechtzeitig auf die Ersatztrümpfe wechseln.

30. Aufgabe (3 Punkte)

Der Klassiker: Kreuz- und Pik-B; 2-mal As-10 (oder 3-mal As und eine 10 oder 4-mal As), 4 Luschen. Gegner bekommen 4 Volle und 4 Bilder.

31. Aufgabe (2 Punkte)

Alleinspieler spielt Pik-Bube. Partner legt kleine Trumpf-Karte, ich gebe in Hinterhand den Karo-Bube zu, wenn ich nur zwei Trümpfe habe; evtl auch bei 3 Trümpfen. Wenn ich vor meinem Partner sitze, dann brauche ich den roten Buben nie auf den ersten schwarzen Buben zu zeigen.

11 Anhang

Der Anhang enthält einige Rand-Informationen zum Skat-Spiel, die ich im Laufe der Zeit gesammelt habe.

Anfangen von der Bedeutung der Kartenbilder über (leider nur) wenige Artikel und Interviews aus Skat-Seiten im Internet und Skat-Zeitungen bis hin zu überraschenden Kartenverteilungen bilden die Beiträge den Abschluss von „Mein Skat-Kompendium“.

Schlusswort

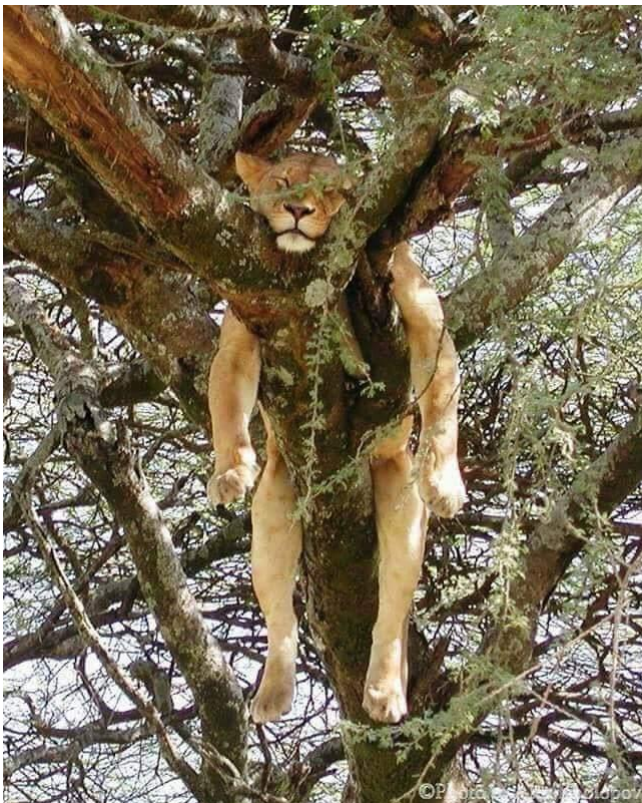
An dieser Stelle gebührt nochmal den Lesern, die mir bis hierher gefolgt sind, ein herzlicher Dank.

Ich hoffe, es hat Euch genau so viel Freude bereitet zu Lesen und zu Üben, wie mir das Schreiben Freude und Unterhaltung gebracht hat. Und vielleicht trägt „Mein Skat-Kompendium“ ja auch dazu bei, unser schönes Skat-Spiel in der südbayerischen Skat-Provinz am Leben zu erhalten und ein Skat-Kompendium für weitere Spieler zu sein.



Euer Skatfreund

Johannes Kulzer, der Rentnerlöwe



11.1 Bedeutung der Kartenbilder

Entnommen von DSKV.de.

Skat wird offiziell mit dem französischen Kartenblatt „Berliner Bild“ in vier Farben gespielt.

Ursprünglich und auch heute noch im Osten Deutschlands wird mit dem „Bayerischen Doppelbild“ gespielt, also mit „Eichel, Grün, Herz und Schellen“.

Mancher Skatspieler hat sich schon gefragt, warum die Skatkarten mit den heute üblichen Bildern gestaltet werden. Französische Kartenmacher haben im 16. Jahrhundert die Kartenbilder historischen Vorbildern nachempfunden.

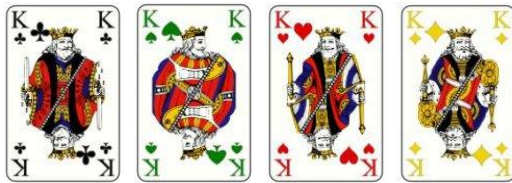
Die Farben stehen für die vier Stände

Kreuz: eigentlich ein Kleeblatt, symbolisiert den Bauernstand

Pik: als stilisierte Lanzenspitze, stellt den Adel dar

Herz: Symbol der Güte, steht für die Geistlichkeit

Karo: meint das Bürgertum, das rote Viereck stellt mit dem Pflasterstein die schon früher gebräuchliche Waffe aufrührerischer Städte dar



Könige

Kreuz König: Alexander der Große (356 bis 323 v.Chr.)

Eroberer eines Reiches, das sich von der Donau bis an den Indus erstreckte

Pik König: König David vereinigte im 10. Jahrhundert v. Chr. Juda und Israel zu einem mächtigen Reich

Herz König: Kaiser Karl der Große (742 bis 814)

Er herrschte von der Elbe bis zum Ebro und schuf die Grundlagen für Europa

Karo König: Gaius Julius Cäsar (100 bis 44 v.Chr.)

Diktator und erfolgreichster Feldherr Roms



Damen

Kreuz Dame: Juno Regina, die Hauptgöttin des alten Roms, Gemahlin Jupiters und Schutzherrin der Ehe

Pik Dame: Pallas Athene, Tochter des Zeus, bei den Griechen die jungfräuliche Göttin der Weisheit

Herz Dame: Judith, die schöne, mutige Witwe aus der Bibel, sie erschlug den assyrischen Feldherrn Holofernes

Karo Dame: Die schöne Rachel aus dem alten Testament, Israels Stammvater Jakob musste zweimal sieben Jahre um sie werben



Buben

- Kreuz Bube: Lanzelot vom See, der stärkste Ritter der Tafelrunde des legendären Britenkönigs Artus
- Pik Bube: Der dänische Ritter Ogir, er heiratete die schöne Fee Morgana, die Halbschwester des Britenkönigs Artus
- Herz Bube: Der Ritter Etienne de Vognolles, genannt La Hire, ein treuer Anhänger der heiligen Johanna von Orleans (1412-1431)
- Karo Bube: Hector de Gelard, ein berühmter Hauptmann im Dienst König Karls des Weisen (1338-1380)

11.2 Die Skatschule

Auszugsweise von Euroskat.com.

„**Hier ist Hamburg!**“ „So hoch steht der Schnee!“ Aha, denkt der unbedarfte Zuhörer, da unterhalten sich Leute über den Verkehrsfunk. Dabei sind es nur ganz normale Skatspieler, die sich einer ihrer Lieblingsbeschäftigungen widmen: dem Sprüche klopfen. Noch einer gefällig? „**Hinten werden die Enten fett!**“. Nun ja – möchte man kontern – und der Fisch schwimmt im Wasser, wenn er nicht ertrunken ist.

Noch ein paar Beispiele? Wer eine Flöte hat, muss kein Musiker sein und wer schnippelt noch lange kein Koch. Luschen zu drücken hat nichts mit Sex zu tun. Und ein gespaltener Arsch ist ebenso wenig unanständig wie der Zwang, die Hosen runterzulassen. Es klingt schon manchmal reichlich bescheuert, Skatspieler reden zu hören, wer aber daraus schlussfolgert, das Spiel sei genauso gaga, täuscht sich gewaltig.

Skat ist ein hochkomplexer Denksport mit allen Zutaten, die das Leben so spannend machen:

Pläne machen, Pläne über den Haufen werfen, **täuschen**, getäuscht werden, **rechnen**, sich gründlich verrechnet haben. Es ist ein mathematisches Spiel, das nur allzu oft der Mathematik **Hörner** aufsetzt. Der Logikkiller sind zwei Karten, die im Spiel sind – und doch fehlen – weil sie sich im Skat befinden. Eine einfache Idee mit enormer Wirkung.

Und noch eine Besonderheit macht den Reiz des Spiels aus: Der ungleiche Kampf **eins gegen zwei**. Der Vorteil liegt dabei – den Spielunkundigen wird es vielleicht überraschen – beim **Alleinspieler**. Obwohl er mit seinen 12 Karten gegen 20 seiner Konkurrenten antreten muss, sollte er in den meisten Fällen gewinnen. Der Grund ist einfach: er reizt nur mit relativ guten Karten, er bestimmt das Spiel und er kennt die Karten seiner Gegner (auch wenn er nicht genau weiß, wer welche hat).

Die **Gegenspieler** haben es ungleich schwerer. Sie werden in der Regel gezwungen, das für ihre Blätter **ungünstigste** Spiel zu spielen und sie müssen sich, um sich optimal ergänzen zu können, ihre **Karten „erzählen“** ohne darüber sprechen zu dürfen.

Viele meinen, beim Skat lernt man **niemals** aus, obwohl es nur **endlich viele** Spiele mit ähnlichen Kartenverteilungen und wiederkehrenden Spielabläufen gibt. Aber kreative Geister ersinnen immer wieder neue Spielzüge, die selbst langjährige Kenner vor unerwartete Probleme stellen. Zumindest bis das Spiel gespielt ist. **Danach wissen alle wie's gegangen wäre**. Und sogar den einen oder anderen Spitzenspieler erwischt man beim neunmalklugen Hinterher-Analysieren. Dabei müssten gerade sie wissen, dass man sich oft zwischen zwei oder gar mehr möglichen Lösungsansätzen entscheiden muss.

Das heißt natürlich nicht, dass man sich die Mühe sparen kann, richtig nachzudenken. **Skat ist ein Spiel der Wahrscheinlichkeiten**, in das mit dem Fortgang des Spiels immer mehr Informationen einfließen, die die potenzielle Kartenverteilung eingrenzen. Wer diese Informationen nicht wahrnimmt oder falsch deutet, macht Fehler.

Skat ist weit davon entfernt, ein Glücksspiel zu sein. Viele Buben und Asse können kurzfristig manche Schwäche überdecken, auf Dauer aber wird sich beim Skat der bessere Spieler, die bessere Mannschaft durchsetzen. Eine gute Analyse der erhaltenen Informationen erhöht die Quote der richtig ausgespielten Karten und damit auch den Erfolg beim Spiel.

Wer aber meint, ein guter Skatspieler brauche nur die Fähigkeit, die Karten in der **richtigen Reihenfolge** auf den Tisch zu legen, irrt abermals. Die wichtigste Entscheidung beim Skat ist schon gefallen, bevor die erste Karte auf dem Tisch liegt. Zunächst muss jeder Spieler die **Qualität** seines Blattes einschätzen und daraus ableiten, ob und wie hoch er es zu reizen gedenkt. Das ist häufig schwer genug, zumal die Stärke eines Blattes keinesfalls immer gleich zu beurteilen ist.

Und noch etwas gilt es zu beachten. Skat ist nicht zuletzt ein **strategisches** Spiel mit sehr vielen **taktischen** Möglichkeiten. So ist es ausgesprochen wichtig, sein Spiel an die jeweilige Spielsituation anzupassen. Es ist beispielsweise ein enormer Unterschied, ob man ein kurzes 2-Serien-Turnier mit tausend Teilnehmern gewinnen will, oder ob mit Bekannten um Geld gespielt wird. Auch **Mannschafts- und Einzelwettbewerbe** sind zwei verschiedene Welten.

So, nun reicht es aber, meint ihr? Leider muss ich euch enttäuschen. Der Weg zum erfolgreichen Skatspieler ist **dornig** und voller **Psychologie**. Wie bei jedem Wettbewerb, der mit dem Kopf entschieden wird, braucht es **Menschenkenntnis, Durchsetzungsvermögen, Selbstvertrauen, ein gutes Gedächtnis, Flexibilität, Nervenstärke**, aber auch **Demut** und nicht selten eine ausgeprägte **Leidensfähigkeit**.

Mithin, es braucht **gestandene Persönlichkeiten**. Und die müssen auch **gönnen können**. Nicht jeder Tag ist ein **Gewinnertag**. Mit Anstand zu verlieren ist vielleicht die wichtigste **Lektion**, die der Skatspieler lernen sollte. Skat ist eine echte **Parabel aufs Leben**.

Es sollte deutlich geworden sein, dass eine Skatschule oder auch unsere Fort-bildungsrunde, die diesem Spiel gerecht werden will, mehr zu leisten hat als zu klären, **warum die Enten hinten fett werden**.

11.3 Interview mit Thomas Kinback

Aus „Der Skatfreund“, 2013).

Interview mit Thomas Kinback, Autor der Skataufgabe

„Man lernt nie aus, entdeckt immer wieder Neues“

Kaum ein Skatspieler hat mehr theoretisches und praktisches Fachwissen über das Spiel wie Thomas Kinback. Der 46-Jährige spielt seit seiner Kindheit Skat, ist seit 31 Jahren Mitglied im DSKV und führt seit 2003 Skat-Seminare durch. Für den Skatfreund kreiert er regelmäßig die Skataufgabe, die von vielen Lesern mit Freude erwartet wird. Aktiv spielt der Fachmann im Internet, in der ISPA und natürlich vorrangig beim DSKV. Dort strebt er mit seinem Verein „Drei Könige Tübingen“ den Aufstieg in die erste Bundesliga an. Frank Düser sprach mit Thomas Kinback über Skat.

Deine Skataufgaben fordern bei jeder Ausgabe die Gehirnzellen aller Skatspieler. Wann und warum hast du angefangen die Aufgaben zu konstruieren?

Im Jahre 1998 fing ich mit Walter van Stegen zusammen an, Skataufgaben für eine Rätselagentur zu entwickeln. Seitdem kamen weitere Auftraggeber hinzu, für die ich aber schon lange allein arbeite. Etwa zur gleichen Zeit habe ich mit Walter auch den Synchron-Skat entwickelt. Seit Anfang 2006 bin ich für die aktuelle Skataufgabe im „Skatfreund“ ehrenamtlich zuständig.

Dienen den Aufgaben häufig Spiele aus der Praxis? Notierst Du kuriose Spiele sofort?

Manchmal hab ich eine Idee/Theorie und konstruiere eine passende Aufgabe dazu. Die meisten Anregungen sammle ich jedoch beim Spielen, wenn mir eine interessante Kartenverteilung/Spielsituation begegnet. Notizen muss ich mir eigentlich nicht machen, da die Kartenverteilung und der Spielverlauf „automatisch“ in meinem Kopf abgespeichert werden. Gelegentlich kommen auch Skatfreunde mit brauchbaren Kuriositäten auf mich zu.

Du hast bereits Publikationen über das Skatspielen aufgelegt. Sind weitere in Arbeit?



Im Rahmen von Synchron-Skat habe ich mit Walter 1998 die Synchron-Skat-Master-Kiste herausgebracht, eine Sammlung von 12 Kartenspielen mit 48 Kartenverteilungen und einem 80-seitigen Begleitbuch. 2007 folgten dann die „Skat-Rätsel“, 50 Skataufgaben mit Analysen, die man direkt bei mir bestellen kann. Als nächstes soll endlich mein ultimatives Lehrbuch erscheinen und Material für etliche weitere Bücher mit Skataufgaben ist reichlich vorhanden.

Was fasziniert dich an diesem Spiel am Meisten?

Manche Menschen spielen nun mal gern, andere weniger. Beim Skat ist es die Kombination aus Glück und Zufall, Logik & Geschick, Analyse & Berechnung und die schier unerschöpflichen Kombinationen und Möglichkeiten der Kartenverteilungen und Spielverläufe, die mich fasziniert. Man lernt nie aus, entdeckt immer wieder Neues. Auch die Begegnung mit den unterschiedlichsten Menschen ist sehr bereichernd, meistens jedenfalls.

Wie hoch bewertest du beim Spiel den Glücksfaktor. Sind acht Serien bei einer Deutschen Meisterschaft nach Deiner Einschätzung genug, um den Glücksfaktor gering zu halten?

Es kommt auf die Distanz an! Bei einer Serie ist der Glücksfaktor sehr hoch. Deutscher Meister kann praktisch jeder werden, der die Qualifikation schafft. Aber schon bei einer Clubmeisterschaft über 50 bis 100 Serien sind am Ende doch immer wieder die gleichen vorne. Über ein ganzes Skat-Leben lang bekommt jeder ungefähr die gleichen Karten, obwohl ich mehr Skatfreunde kenne, die meinen, schlechtere Karten zu bekommen als die anderen. Manche haben eben in den entscheidenden Momenten, wenn es um Titel oder wertvolle Preise geht, mehr Glück als andere. Aber man sollte sein Glück und seine Stimmung niemals von den Karten abhängig machen! Man sollte versuchen, immer das Beste aus dem gegebenen Material herauszuholen; so wie im Leben auch.

Wenn ich eine Liste zwar mit wenig Punkten abgeschlossen habe, aber weiß, dass ich absolut fehlerlos gespielt habe, macht mich das zufriedener als wenn ich eine dicke Liste spiele, wo ich mehrere „unglückliche Züge“ eingebaut habe.

Du bietest Kurse für Skatspieler an. Welche Lerninhalte setzen die Teilnehmer in der Praxis schnell um?

Naja, da bin ich ja danach selten dabei. Aber vom Feedback her hilft vielen schon allein mein System der Karteneinschätzung. Dadurch verlieren sie nun weniger Spiele, weil sie die Schwachen erst gar nicht mehr reizen. Das wichtigste sind die sogenannten Tempospiele, zum Beispiel ein Fünftrümpfer in Vorhand, mit geschlossenem Beiblatt, bei dem man in der Regel nur 4 Stiche abgibt, mit denen man nicht verlieren kann. Aber auch das Erkennen und die Abwicklung von Grands sind ein grundlegendes Thema, wo sich viele durch das Seminar bei mir enorm verbessern. Interessant ist für die Teilnehmer vor allen Dingen auch zu erfahren, wie ich die Karte „lese“ und welche Gedanken ich mir beim Spiel mache. Davon sind alle Skatfreunde immer wieder begeistert.

Mit wem möchtest du einmal eine Runde Skat spielen?

Prominente Personen kennen zu lernen wäre sicher interessant, aber wer von denen kann schon einen guten Skat spielen? Da spiele ich doch lieber mit Freunden auf höchstem Niveau und habe Spaß dabei. Stellvertretend für Alle möchte ich hier Hartmut Seeber nennen, ein genialer Spieler, der immer viel Spaß an den Tisch bringt und auch noch nach dem sechsten verlorenen Spiel seine lustige Stimmung kaum verliert.

Vielen Dank für das Gespräch. fd

Seine größten Erfolge:

1984 Deutscher Vizemeister Jugend
2001 2. Platz Deutschlandpokal
2003 Vize-Europameister
2004 Weltmeister Nationalmannschaft und Vize-Weltmeister Mannschaft
2005 Vize-Europameister Mannschaft
2005 Sieger Deutschlandpokal
2007 Europameister Mannschaft
2011 Deutscher Vizemeister, ISPA
2011 Vize-Weltmeister Online-Skat, ISPA
2011 Europameister Nationalmannschaft
2012 Weltmeister Mannschaft Online-Skat

11.4 Interview mit Dr. Siegfried Harmel

Aus „Der Skatfreund“, 2017.

DSKV 

„Skatspieler sollten das Spielen auch trainieren“

Dr. sc. Dr. Siegfried Harmel (71) ist ein Skatfreund, der sich als Sportwissenschaftler und Völkerkundler einen Namen in der nationalen und internationalen Fachwelt gemacht hat. Als Präsident des „Klabautermann-Clubs für Deutschland“ hat er 15 Bücher in der Ethnologie veröffentlicht.

Als Autor des Buches „SKAT-ZAHLEN. Interessante Zahlen rund um das deutsche Nationalspiel – die Kenntnis der vielfältigen Zahlen beim Skat als Grundlage für erfolgreiches Spielen“ verdiente er sich auch den Respekt zahlreicher Skatfreunde. Siegfried Harmel ist ein Freund der Zahlen und vermag es, diese geschickt rüberzubringen. Als aktiver Skatspieler und Mitglied im Vorstand des Skat-Clubs „Schippe 8 Büchenbeuren“ weiß er, wovon er spricht.

Aktuell beschäftigt ihn ein Gedanke, der sicherlich bei vielen Spielern sofort Gehör findet, dessen Umsetzung in der Praxis aber bisher überwiegend scheitert.

„Der Skatfreund“ sprach mit Dr. Harmel.

DER SF: Dein Skatbuch basiert auf der Auswertung sehr vieler Spielisten. Wie lange brauchst Du, bis ein Buch auf den Markt kommt?

Dr. Harmel: „SKAT-ZAHLEN“ sollte eigentlich eine Broschüre als Geschenk an die Mitglieder meines Vereins zu meinem 70. Geburtstag werden. Ich hatte auch ein gutes Jahr davor angefangen. Dann merkte ich aber, welches Potential in der Thematik steckt. Aufgemuntert durch einige von mir sehr geschätzte Skatfreunde konnte ich alle Hürden auf dem Wege zu einer Buchpublikation nehmen. Aber es hat immerhin doch mehr als zwei Jahre bis zur Druckreife gebraucht. Ein nicht unerhebliches Zeitvolumen beanspruchte die Auswertung von ca. 2.500 Spielisten mit jeweils etwa 200 Einzeldaten. Das insbesondere deshalb, weil zu-



dem die meisten Listen wegen verschiedener Auswertungs-Aspekte mehrfach in die Hand genommen werden mussten.

DER SF: Schon diese Zahlen deuten sehr viel Interessantes an. Welches waren für dich persönlich die wichtigsten Erkenntnisse?

Dr. Harmel: Generell hat mich am meisten überrascht, wie weit die Kenntnis grundlegender Skat-Zahlen selbst dem erfahrenen Spieler nicht nur ein sinnvolles Verhalten beim Reizen ermöglicht, sondern auch sein Spielverhalten positiv beeinflussen kann. Nicht erwartet habe ich, dass doch

relativ viele der ausgeteilten Spiele eingepasst werden. Von einer 48er Liste werden nur 46 Spiele realisiert. In der ISKO (Internationale Skatordnung) wird davon gesprochen, dass der Alleinspieler in der Regel 80 % seiner Spiele gewinnt. Ich konnte nachweisen, dass das heute bereits 85 % (exakt 84,46 %) sind.

An den Anteilen der einzelnen Spielgattungen hat sich gegenüber der letzten Erhebung von 1985/86 mit 20.000 Spielen kaum etwas geändert. 28,96 % der von mir erfassten 71.293 realisierten Spiele waren Grandspiele, 63,91 % waren Farbspiele und 7,13 % entfielen auf die Gattung der Nullspiele.

Fortsetzung Seite 12

Fortsetzung von Seite 11.

DER SF: Aktuell beschäftigt dich das Thema Skat nicht auf der Ebene „Listen zu spielen und auszuwerten“, sondern zu „trainieren“. Was steckt dahinter?

Dr. Harmel: Vielfach wird die Feststellung „Skat ist Sport“ in den Raum gestellt. Wenn man mit Skatfreunden darüber diskutiert, ist das meist kontrovers. Warum eigentlich? Ich denke, das ist so, weil wir Skatspieler selbst elementarste Erkenntnisse des sportlichen Trainings nicht anwenden. Sportler, die ihre Leistungen verbessern wollen, trainieren einzelne Elemente. Wann trainieren wir? Nahezu gar nicht. Ich habe 26 Skat-Clubs in verschiedenen Bundesländern besucht. Nur in einem ging man über das Aufwärmen durch den Geldskat vor dem Übungsabend hinaus.

DER SF: Was hast du als ehemaliger Sportwissenschaftler unternommen, um „Skat ist Sport“ durchzusetzen?

Dr. Harmel: Nachdem ich auf unserer Jahreshauptversammlung 2016 einen Diskussionsbeitrag zu dem Themenfeld gehalten hatte, haben wir uns im Vorstand von „Schippe 8“ ausführlich mit der Problematik auseinandergesetzt und Folgendes gemacht:

- 2016 fand alle 3 Wochen eine 90minütige Unterweisung und Übung unter der Leitung von Bundesligaspielern des Vereins statt - vor den Deutschen Meisterschaften des DSKV und der ISPA organisierten wir jeweils ein einwöchiges Trainingslager zur Vorbereitung unserer Teilnehmer - sowohl 2016 als auch 2017 führten wir ein Tages-Seminar mit dem Inhaber der SKATAKADEMIE, Thomas Kinback, durch. Auf dem Verbands-

tag des „Skatsportverbandes Trier“ habe ich beim Präsidenten unserer Verbandsgruppe eine Dokumentation zur Problematik eingereicht.

DER SF: Wenn du dir drei Leute an deinen Skattisch setzten könntest, welche wären dies?

Dr. Harmel: Das wären zunächst meine Skatfreunde Günter Schmähler und Gerd Kaesehage, mit denen ich in der Verbandsliga Trier-Luxemburg spiele und bei einigen Besuchen anderer Skat-Clubs mit dabei waren. Beide spielen mit mir etwa auf gleichen Niveau. Außerdem sind sie sehr schnelle Spieler. Als vierten Teilnehmer in der Runde hätte ich dann gern – so er 'mal Zeit hat – unseren Vizeweltmeister und amtierenden Online-Doppel-Weltmeister Thomas Kinback dabei. Schließlich wollen wir alle unser Spiel weiter verbessern.

DER SF: Danke für das Gespräch!

11.5 Zahlen, bitte! 2,75 Milliarden – Skat und Zufall

Überarbeitet aus Heise online, 2019.

Deutschlands liebstes Spiel (nach Fußball) ist seit 2016 UNESCO-Weltkulturerbe und es gibt immer wieder Anlass für alle möglichen Wahrscheinlichkeitsbetrachtungen.

Auf Hunderten von Skat- und Kombinatorik-Sites findet man sie, die Zahl der möglichen Verteilungen in einem Skatspiel: 2.753.294.408.504.640. Diese Zahl dient als Grundlage für alle möglichen Wahrscheinlichkeitsbetrachtungen, etwa für vier Buben auf einer Hand, für einen Grand Ouvert, für das Wegstechen von blanken Assen und so weiter. Bei all diesen Fragen nimmt man immer eine Gleichwahrscheinlichkeit aller 2,75 Milliarden Verteilungen an, aber ist das im realen Spiel auch gegeben?

Einmal im Skatleben?

Kaum zu glauben, wagte es doch neulich Mitspieler Axel der c't-Skatrunde einen unschlagbaren Grand Ouvert in der Vorhand vorzulegen. Hatte er den Geber irgendwie mit Weizenbier bestochen? Eher nicht, aber **wie häufig kommt so ein Superblatt in der Realität vor?** War es vielleicht eine Art Wiedergutmachung des Schicksals, denn wenige Wochen zuvor wurden ihm an einem Abend kurz nacheinander dreimal blanke Assen weggestochen.



Der Traum eines jeden Skatspielers: So einen narrensicheren Grand Ouvert auf die Vorhand (real gespielt am 3. April 2019 in der c't-Skatrunde) sieht man nur alle 20.000 Spiele, jedenfalls wenn die Karten gleichverteilt sind ...

Auch hierfür gibt es keine einfache Formel, man muss die Möglichkeiten zudem getrennt nach Vor- (V), Mittel- (M) und Hinterhand (H) betrachten. Bekanntlich hat der Grand-Spieler in der Vorhand deutliche Vorteile. Klar, wenn alle vier Buben in einer Hand sitzen und im Beiblatt alle Farben „dicht“ sind, ist es egal, ob man V, M oder H ist. Wie sich das im Einzelnen verhält und wann eine Fehlfarbe „dicht“ ist, kann man einer Veröffentlichung des 1899 in Altenburg gegründeten Deutschen Skatvereins entnehmen. Vorhand hat jedenfalls weitaus mehr Chancen, nämlich 2707/64.512.240, Mittelhand 292/64.512.240 und Hinterhand 296/64.512.240. Insgesamt ist die Chance also etwa 1:20.000 Spiele. Bei einer wöchentlichen Runde mit 16 stets anwesenden Spielern und 2 Serien a 48 Spiele pro Spielabend wäre das also etwa einmal im Jahr – oder auf einen einzelnen Spieler mit ähnlichem Spielrhythmus bezogen vielleicht ein paar mal im Skatleben ...

Leichter ist die Frage zu beantworten, wie hoch denn die Chance für vier Buben auf der Hand ist, die ist nämlich für jeden Spieler einfach $(28 \text{ über } 6) / (32 \text{ über } 10)$ ungefähr 0,58% oder 1:171. Bei turnierüblichen 48 Spielen kann man davon ausgehen, dass es einmal am Abend vorkommt.

Oder doch häufiger?

Was, Du hast das Gefühl, das ist bei Ihrer Runde häufiger? Das kann durchaus sein. Denn diese wie all die anderen zahlreichen veröffentlichten Wahrscheinlichkeiten gehen von einer Gleichwahrscheinlichkeit aller obigen 2,75 Milliarden Verteilungen aus. Doch ist das bei durchschnittlichen deutschen Skatspielen, sei es in der Kneipe oder in Turnieren, wirklich der Fall? Das kommt ganz aufs Mischen an. Bevor es hier in medias res geht, erst einmal ein kleiner Überblick über die häufigsten Mischtechniken.

- **Überhand-Mischen**, (overhand shuffle): Mit einer Hand werden vom Kartenstapel in der zweiten Hand kleine Päckchen von oben abgezogen und den Stapel untergeschoben. Die gängigste Mischmethode in Deutschland.
- **Durchwühlen**, Wuseln, Kinder- oder Loriotmischen (scramble shuffle): Ein Kartenstapel wird mit den Bildern nach unten auf einem Tisch ausgebreitet und mit den Händen in kreisförmigen Bewegungen durchmischt. Es wird oft belächelt, steht aber in dem Ruf, eine gute Gleichverteilung zu garantieren. Bei alten, speckigen Karten nimmt die Mischqualität aber schnell ab.

- **Pokermischen** (riffle shuffle): Der Kartenstapel wird in zwei in etwa gleich große Teilstapel geteilt, die dann mit Hilfe des Daumens nach oben gewölbt und durch gleichzeitiges Loslassen ineinander verzahnt werden. Das kann in der Hand geschehen, wobei Geübte effektiv auch noch das Zusammenschieben der verzahnten Teilstapel mit einem Bogen, auch Kaskade genannt, zelebrieren – das ändert aber nichts an der Verteilung, sieht nur gut aus. In Casinos ist aber eher das Riffeln am Tisch üblich. Manche Künstler beherrschen sogar das einhändige Riffeln.
- **Ineinander drücken** oder Fächern (weave, Faro shuffle): Der Kartenstapel wird in etwa gleich große Teilstapel geteilt und diese gegeneinandergedrückt bzw. zuvor aufgefächert und dann ineinander geschoben.
- **Abheben** (cut): Strip Shuffle mit nur einem Paket, beim Skat liegt dabei die Paketgröße zwischen 4 und 28.

Der durchschnittliche deutsche Skatspieler mischt schon seit Generationen per „Überhand“ – und die Mathematiker, die diese Mischtechnik schon vor Jahrzehnten erforscht und simuliert haben, pinseln seitdem regelmäßig aus informationstheoretischer Sicht ein klares „mene tekel upharsin“ an die Wand: gewogen und zu leicht befunden!

10.000-mal mischen?

Um beim Überhand-Mischen eine zufriedenstellende Durchmischung aus mathematischer Sicht zu bekommen, müsste man schon 10.000-mal mischen, so hat es schon vor dreißig Jahren Persi Diaconis, Mathematik-Professor an der renommierten Stanford University, für ein Poker-Deck mit 52 Karten abgeschätzt. Diaconis kennt sich mit Karten und Kartentricks aus, er hatte zuvor nämlich professionell als Zauberkünstler gearbeitet und viele neue Kartentricks ausgetüfelt. Sein Kollege von der Pennsylvania University, der amerikanische Kombinatorik-Professor Robin Pemantle hat dann das Überhandmischen mathematisch noch genauer untersucht. Mit seinem Modell kam er bei einem feinkörnigen Mischen von etwa 2 Karten pro Paket auf 1000 bis 3000 Mal, bis eine zufriedenstellende Durchmischung erreicht war.

Das müsste doch all die Leute am Skattisch verstummen lassen, die immer wieder was von „totmischen“ oder „dem Denkmal in Altenburg“ einwerfen. Skatfreunde mit ihren 32 Karten haben es zwar ein bisschen leichter als die Poker-Kollegen, aber auch hier bräuchte man mindestens 300 Mischvorgänge.

Oder reichen 7?

Der erwähnte Persi Diaconis schaffte es 1990 sogar auf die Titelseite der New York Times mit seinen Ergebnissen zum Riffle Shuffle, wie es beim Pokerspiel üblich ist. Denn beim normalen Riffeln reichen nach seinen Ergebnissen schon 7 Durchgänge für eine hinreichend gute Durchmischung des 52-Karten-Decks. Das ist die Mindestzahl, besser sind aber 8 oder 9 Durchgänge oder genauer: $3/2 * \ln(n)$ Durchgänge.

Klebrigkeit

Auf Skat reduziert ergibt das dann ebenfalls mindestens 7 Riffle-Durchgänge. Für Skatspieler sind aus meiner Sicht allerdings eher zwei andere Kriterien der Durchmischung bedeutsam, nämlich die „Klebrigkeit“ und die „Farbverteilung“. Die Klebrigkeit gibt an, wie viele benachbarte Karten des Ausgangsstapels am Ende des Mischens immer noch benachbart sind. Und die Farbe der Kartenverteilung gibt Aufschluss über die allgemeine Lage der Karten, etwa ob Karten, die weiter unten liegen, nach einer geraden Zahl von Überhandmischungen immer noch unten liegen.

Abheben und Geben beim Skat bringen das zwar noch etwas durcheinander, für einen geübten Profi aber durchaus nachvollziehbar. Dessen Job ist aber nicht gerade einfach: Er oder sie müsste das Einsammeln der Karten beobachten, das Mischen (gerade oder ungerade Anzahl der Mischdurchgänge, grob oder feinkörnig), das Abheben abschätzen und anhand der eigenen Karten dann die Wahrscheinlichkeiten bei den anderen bestimmen.

Weit einfacher verhält es sich mit der Klebrigkeit, die durch Abheben und Geben nur mäßig verändert wird. Gute Skatspieler wissen, dass Karten, die im letzten Spiel in einem Stich lagen, mit höherer Wahrscheinlichkeit wieder in einer Hand liegen. Beim Grand etwa fallen relativ häufig drei Buben aufeinander. Dann ist die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler im nächsten Spiel mit drei oder mehr Buben gesegnet ist, je nach Mischart mitunter deutlich höher. So erhöht ein Grand mit positiver Kooperativität die Wahrscheinlichkeit für einen Folge-Grand.

Riffelt oder wuselt aber der Geber, kann sich der aufmerksame Beobachter diese Arbeit im Regelfall schenken. Es sei denn, er gibt selbst, dann sind noch diverse andere Tricks möglich. Richtig gute Kartenkünstler etwa können wie ein Uhrwerk so präzise riffeln, dass ein Skatstapel nach 5 Durchgängen genau invertiert ist und sich nach 10 wieder in der Ausgangslage befindet. Ähnliches Scheinmischen können Geübte auch mit anderen Mischverfahren hinbekommen. Bekannt ist etwa Clumsy False Shuffle – so heißt eine Schummeltechnik mit größeren verzahnten Paketen, die man sich auf Youtube in verschiedenen Clips anschauen kann.

Computer-Mischer ... und der TÜV

Dann gibt es noch die Mischmaschinen, allen voran die Computer, sei es in den Skat-Programmen oder in den Skat-Servern. Zumeist wird hier mit mehr oder weniger guten Zufallsgeneratoren gearbeitet.

Verschiedene Online-Anbieter haben ihr Mischverfahren vom TÜV analysieren lassen. Sie gingen dabei kein Risiko ein, denn sie verwendeten gut erforschte Algorithmen. Da hatte es der TÜV einfach: Diese Algorithmen gelten nicht nur informationstheoretisch als unbedenklich, sie ermöglichen auch weit schnellere Mischungen als die mitunter aufwendige Simulation menschlicher Mischtechniken.

Auf der anderen Seite kann das mathematisch unvollkommene Mischen ja gerade einen zusätzlichen Reiz des Skatspielens ausmachen. Manches Skat-Programm bietet daher auch eine realistische Simulation des Überhandmischens an. Das gehört nicht nur zu einem echten Skatspiel dazu, sondern hat zudem den positiven Seiteneffekt, dass es prozentual mehr „spielbare“ Spiele erzeugt, also weniger eingepasste oder Null-Spiele.

Unreale Prüfung

So ganz tief eingedrungen ist der TÜV allerdings nicht. Weder hat er die Qualität des verwendeten Java-Zufallsgenerators (einfach lineare Kongruenz) untersucht, noch die Tatsache problematisiert, dass hier der Überhand-Algorithmus von einer Gleichverteilung der jeweiligen Paketgrößen ausgeht. Das ist eher unüblich, die Mathematikerschar sieht zumeist Binomialverteilungen vor.

Aber so wirklich interessiert haben sich die Spieler für den TÜV-Bericht bislang offenbar ohnehin nicht. Laut Aussage von Jan Heppe war ich jedenfalls der erste, der seit 2011 das Angebot angenommen hat, den Bericht offline einzusehen.

Die anderen Skatserver-Betreiber verlieren über die verwendeten Mischverfahren oft gar kein Wort. Veröffentlichte Statistiken werfen jedoch Fragezeichen auf, etwa bei der eingangs behandelten Frage nach der Wahrscheinlichkeit eines Grand Ouvert. Bisher wurden auf Skat24.de alles in allem 48.443.859 Skat-Online-Spiele erfasst und nur 1.258 Spiele davon als Grand Ouvert gewonnen! Und diese Zahl enthält auch noch rund ein Drittel hasardeurische Spiele, also solche, die nicht völlig narrensicher waren, aber dennoch glücklich für den Alleinspieler endeten. 795 weitere Hasardeure mussten gar äußerst schmerzliche Niederlagen einstecken. Aber selbst mit 1258 liegt der Anteil mit 1:38.509 ungewöhnlich weit weg von dem statistisch zu erwartenden Wert 1:20.000. Ich hab meinen uralten Skat-Mischgenerator (noch in Delphi 7 kodiert) etliche Male mit jeweils 48.443.859 Spielen angeworfen und kam immer auf Werte zwischen 2400 bis 2500 narrensichere Grand Ouverts.

Reale Wahrscheinlichkeiten

Mein alter Mischgenerator beherrscht auch Überhandmischen. Geht man von einem wohlgeordneten neuen Spiel als Ausgangsstapel (Karo 7 ... Kreuz Ass) aus, so verdreifacht sich beim Überhandmischen mit nur 7 Durchgängen die Quote für einen Grand Ouvert auf etwa 1:6.000, nach 12 Durchgängen auf etwa 1:12.000.

Lagen zuvor 3 Buben in einem Stich, wie es nach einem Grand oft der Fall ist – der in Turnieren immerhin mit 30 Prozent der Spiele vorkommt –, so ist die Quote bei 7 Mischdurchgängen sogar 5- bis 6- fach höher als rein statistisch (also etwa 1:1.000). Beim Riffeln hingegen bleibt es bei 1:20.000, so wie beim Zufallsgenerator.

Waren drei Buben im letzten Stich im Ausgangsstapel ganz unten, so bekommt man beim Überhandmischen nach 12 Durchgängen folgende Wahrscheinlichkeiten für vier Buben auf die Hand in Relation zur Gleichverteilung: V: 75%, M: 200%, H: 400%. Insgesamt liegt die Wahrscheinlichkeit, dass in einem Spiel irgendwer vier Buben auf die Hand bekommt, mathematisch bei 1,7 Prozent. Sie kann aber real unter der Annahme, dass zuvor drei Buben in einem Stich waren, selbst bei zehn Überhandmischdurchgängen samt Abheben mehr als doppelt so hoch sein.

Wie mischt Deutschland

In unserer Skatrunde dominiert jedenfalls das Überhandmischen, nur einer riffelt gelegentlich.

Solche Erkenntnisse fehlen den Skat-Apps oder dem Online-Skat, insbesondere denen, die mathematisch mischen. Schließlich kann man hier dem Geber nicht zuschauen, weder beim Einsammeln der Karten noch beim Mischen. Grobmotoriker lassen auch gern mal ein paar Karten fallen und schieben sie wieder rein. Zuweilen verschwinden die entgegen aller Wahrscheinlichkeiten sogar in irgendwelchen Fußbodenritzen.

Gewiefte Skatspieler achten zudem auch darauf, woher die Mitspieler ihre Karten ziehen, kriegen spitz, wie der jeweilige Mitspieler seine Karten sortiert und können dann ihr eigenes Spiel danach optimieren. Also zumindest auf Turnieren: nicht sortieren – oder jedes Mal anders! Und so verbleibt als Fazit: Das reale Spiel mit realen Mitspielern am realen Tisch (und klar, mit Contra, Re und so) ist eben durch keinen Computer zu ersetzen.

Anmerkung: Originaltext gekürzt, insbesondere um die vielen Details und Literaturverweise und –zitate. Original unter

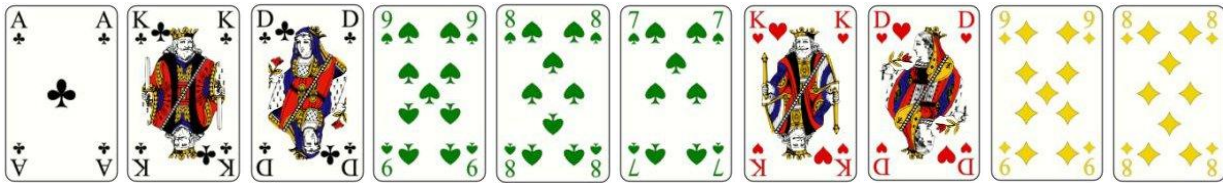
<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Zahlen-bitte-2-75-Billiarden-vom-Skat-und-dem-Zufall-4409604.html?view=print>

11.6 Die unglaubliche Kartenverteilung

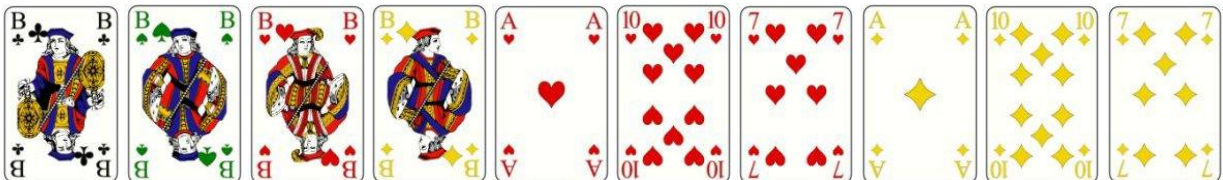
Aus der internationalen-Skatordnung, November 2018.

Es gibt Kartenverteilungen, bei denen der Alleinspieler alle möglichen Spiele gewinnt. Eine sieht wie folgt aus:

Vorhand



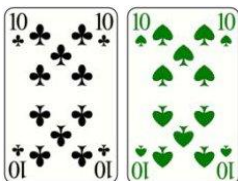
Mittelhand



Hinterhand



Skat



Bei dieser Kartenverteilung gewinnt der Alleinspieler (bei dieser Darstellung in Mittelhand), sei er nun Vor-, Mittel- oder Hinterhand, alle Farbspiele mit „schwarz“ sowie Grand mit „schwarz“. Er gewinnt aber auch alle Null-Spiele.

Dass der Alleinspieler einen Grand mit „schwarz“ gewinnt, ist sofort ersichtlich, da sowohl Vorhand als auch Hinterhand je 2 Karten von Herz und Karo führen, mithin weder König noch Dame in diesen beiden Farben zu dritt stehen. Mittelhand gewinnt daher auch einen Grand Ouvert.

Würde Mittelhand ein Farbspiel in Herz oder Karo spielen, hätte er in beiden Farben sieben Trümpfe und als Beiblatt As, Zehn und Sieben der zweiten Farbe. Da weder König noch Dame zu dritt stehen, bekommt er sämtliche Stiche, und die Gegner werden „schwarz“.

Der Alleinspieler kann aber auch ein Farbspiel in Kreuz oder Pik spielen. Spielt Vorhand eine Fehlfarbe an, sticht der Alleinspieler sofort mit einem Buben ein, fordert dreimal Trumpf, bekommt von Vorhand und Hinterhand je drei Trümpfe (der elfte Trumpf liegt im Skat), und alle Reststiche gehören ihm. Er gewinnt also mit „schwarz“.

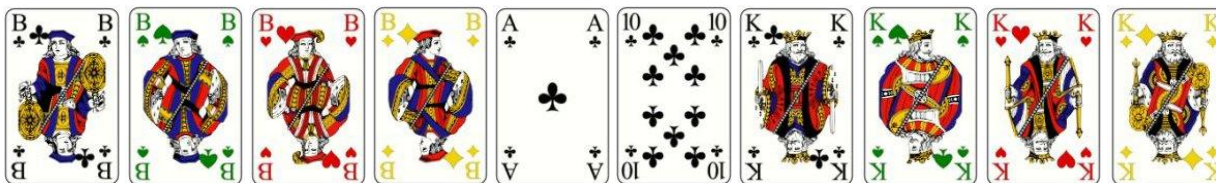
Spielt der Alleinspieler Null Ouvert (Hand), dann müssen seine Gegner immer bedienen, da sowohl Vorhand als auch Hinterhand in jeder Farbe die gleiche Anzahl Blätter besitzen. Weil Vorhand in Kreuz die drei höchsten Karten (As, König und Dame) führt und Hinterhand die drei höchsten Karten in Pik besitzt, kann der Alleinspieler in beiden Fällen keinen Stich bekommen. In Herz und Karo sitzen bei einem Gegenspieler König und Dame, während der andere 9 und 8 der gleichen Farbe führt. Der Alleinspieler kann mit 7 und 10 immer darunter bleiben und gewinnt so auch jedes Null-Spiel.

11.7 Kuriose Kartenverteilungen

Dies sind tatsächlich aufgetretene Spiele, entnommen und redigiert aus dem „Skatfuchs“:
Dort werden auch noch konstruierte Spiele mit geringer realer Relevanz dargestellt --- zum Selbststudium.

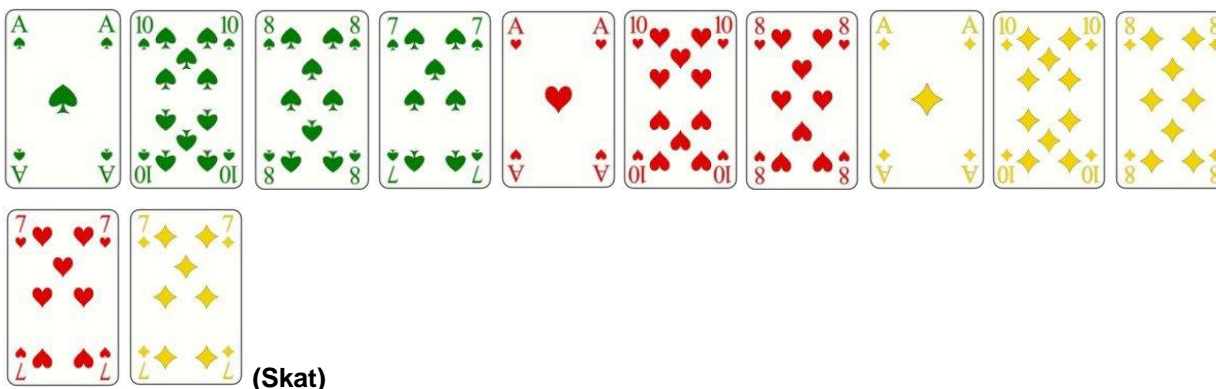
Zweimal 144

Mittelhand reizt mit folgenden Blatt auf Grand und geht bis 120:



Jedoch er erhält das Spiel nicht, da Vorhand diesen Reizwert bestätigt! Trotz eines möglichen Spielverlustes entschließt sich Mittelhand einen Grand-Hand zu wagen und bietet 144- doch auch das hält Vorhand!

Völlig verblüfft passt nun Mittelhand und Vorhand nimmt den Skat mit folgendem Blatt auf:



Vorhand drückt Pik-As und Herz-As und sagt Kreuz ohne 11 an, was dem Spielwert von 144 entspricht.

Er erhält auf Karo-As, Pik- und Herz-Zehn jeweils den König von Mittelhand und damit 43 Augen. Mit den beiden gedrückten Assen gewinnt er das Spiel sicher mit 65 Augen.

Dieses Spiel riskierte ein Spieler bei einem Turnier „kurz vor Schluss“ (Prinzip: „Sekt oder Selters“) und holte sich damit noch einen Preis!

Anhand diesen Spieles wird deutlich, dass nicht immer ein Grand-Hand das höchste Spiel ist, wie noch immer einige Skatfreunde vermuten!

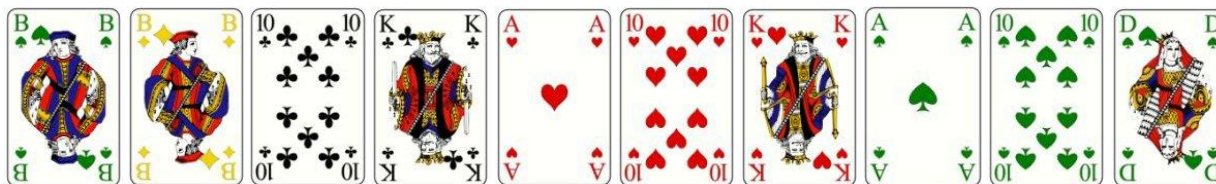
PS: (meine Meinung)

Für ein Kreuz ohne 11 gibt es 9 Karten, die helfen können. Buben entfallen, überreizt. Die Wahrscheinlichkeit, 2 davon zu finden, ist 15%. Die Wahrscheinlichkeit, dass alle 7 Kreuz bei den Gegenspielern stehen, ist 0,14%. Unter diesen Bedingungen wäre ein Grand bis 120 Punkte noch vertretbar. Alles andere ist Feindseligkeit gegenüber meinem Mitspieler! „Man muss auch gönnen können“.

Grand-Hand „schwarz“

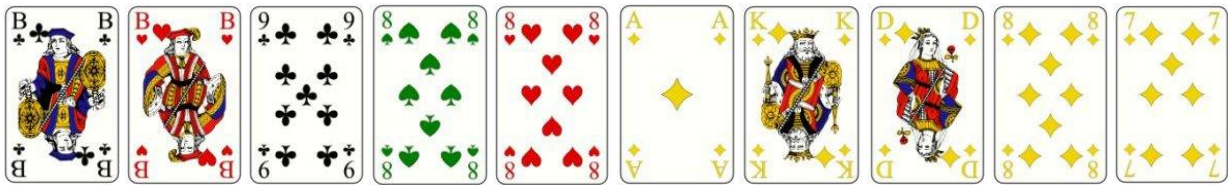
Ihr werdet fragen, was ist an einem Grand Hand schwarz schon kurios, der wird doch relativ oft gespielt? Die Antwort lautet, dass der Alleinspieler dabei schwarz gespielt wurde, ohne sich zu verwerfen!

Vorhand hatte gerade einen „Lauf“ und beide Mitspieler passten spontan bei seinem folgendem Blatt:



Sicherlich kein „blendender“ Grand Hand, aber Vorhand entschließt sich aufgrund des sofortigen Passens seiner Gegner und des bisherigen „Laufes“ ihn zu spielen. Da beim Ausspielen der Vollen das Spiel mit der noch besetzten Zehn und der Dame kritisch werden könnte und beide Spieler gepasst haben, entschließt sich Vorhand den Pik-Buben zu bringen, womit das Schicksal seinen Lauf nahm!

Mittelhand übernahm mit dem „Alten“ und zog bei seiner Karte sofort Herz-Buben nach.



Nach dem 4. Stich hatten die Gegenspieler bereits 47 Augen und Mittelhand spielte im 5. Stich Karo-Dame an, Hinterhand gibt Kreuz-Dame dazu. Jetzt müsste Vorhand ein Volles reinlegen und hätte damit verloren.

Im Skat konnte ja noch immer Kreuz-As liegen und damit das Spiel gewonnen werden- so wurde von Vorhand der Kreuz-König in den Stich geworfen!! Mittelhand hatte „ein glückliches Händchen“ und aufgrund des Abwerfens von Hinterhand spielte der Spieler nach dem Ende der „Karo-Flöte“ die Kreuz-Neun. Somit brachte er Hinterhand an das Spiel, der mit seinen restlichen Kreuz-Karten alle Karten von Vorhand abforderte.

So wurde Vorhand schwarz gespielt, da im Skat nur Herz-Neun und Herz-Sieben lag!!

Dies ist ein anderes Beispiel dafür, wie das Prinzip "Sekt oder Selters" ausgehen kann!

PS: (meine Meinung)

Nach der Zählregel von Thomas Kinback hat das Spiel nur 4 Punkte und damit zu wenig für Grand, schon gar nicht für Grand Hand! Im Thema „Psychologie“ ist schon beschrieben, dass „Übermut selten gut tut“. Insofern wäre ein Blick in den Skat zwingend nötig gewesen. Mit der Herz-Findung wird dann sogar ein Grand möglich. Gedrückt werden Kreuz-10 und –K. Ausspiel Herz-As,

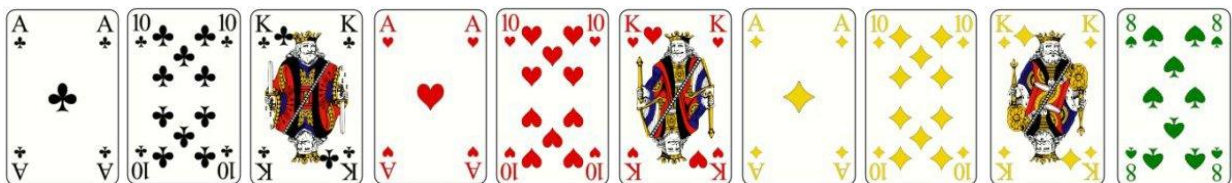
Die Finte im Skatspiel

Vorhand hält folgendes Blatt und wird von Mittelhand bis 72 gereizt, die er hält.



Vorhand passt danach, da ihm ein Grand-Hand zu unsicher ist.

Mittelhand schaut in den Skat mit folgendem Blatt:



Leider findet er im Skat nur Kreuz-9 und Karo-7. Eine Verbesserung zum Grand ist so unmöglich!

Normal würde man nun zwei Volle aus Kreuz, Herz oder Karo drücken, da diese nicht zweimal gehen.

Mittelhand drückt aber die blanke Pik-Acht und Kreuz-Zehn, da er ein starkes Pik-Blatt bei Vorhand vermutet!! Er sagt Pik an und erhält im Geldskat ein kräftiges „Kontra“ von Vorhand, was dieser durch Anziehen des Kreuz-Buben unterstreicht. Mittelhand gibt die Kreuz-Neun darauf, worauf Vorhand die Karten mit der Bemerkung hinwirft: „Du hast dich verworfen und keinen Trumpf bedient“.

Der Lachende ist jedoch Mittelhand, der damit das Spiel gewinnt, da er ordnungsgemäß den Stich bedient hat.

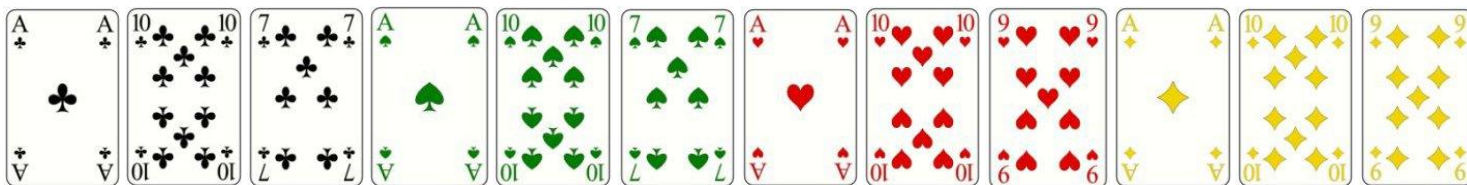
Ebenso schlitzohrig spielte eines Tages **Richard Strauss**, der mit seiner Oper „Intermezzo“ dem Skatspiel ein bleibendes Denkmal setzte. Er reizte in Mittelhand auf einen Grand ohne Vieren und das Gebot stand bereits bei 100, was Strauss seelenruhig hielt. Man überlässt schließlich ihm das Spiel mit einem verschmitzten Lächeln. Er hebt den Skat auf und findet Herz-Bube, womit niemand auf der Welt etwas vernünftiges bei dem Gebot hätte anfangen können. Doch er drückt seelenruhig diesen Buben mit einer anderen Karte und sagt Grand an!

Sofort kommt der Kreuz-Bube eines Gegenspielers auf den Tisch und Richard Strauss gibt gelassen eine Neun dazu. In höchster Erregung wirft sein Gegner die Karten auf den Tisch mit der Bemerkung: „Herr Doktor, Sie haben nicht bedient!“ Strauss ist die Ruhe selbst und entgegnet, ohne seine Karten zu zeigen: „Das stimmt! Ich konnte auch gar nicht bedienen, da ich den dritten Buben gedrückt hatte. Aber Sie haben die Karten hingeworfen und wer das tut, hat das Spiel a priori verloren!“

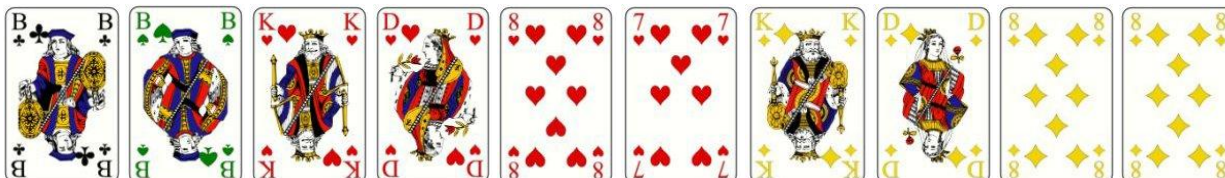
Fazit: Niemals voreilig die Karten auf den Tisch werfen!!

Grand ohne Vieren mit acht Vollen

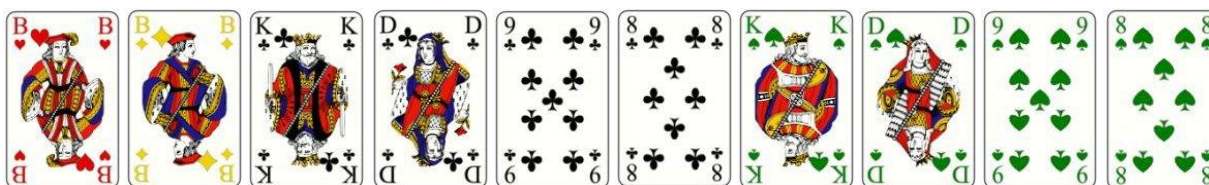
Das folgende Spiel ereignete sich 1969 in Köln und erhitze deutschlandweit längere Zeit die Gemüter so, dass es sogar eine halbe Seite in der Bildzeitung füllte. Mittelhand hielt nach Skataufnahme folgendes Blatt:



Die Karten von Vorhand:



Die Karten von Hinterhand:



Er drückt die beiden roten Asse und sagt siegessicher beim Pfennigskat Grand an. Dem sofortigen Kontra folgt ein Re und endet erst mit „Hirsch“. Vorhand zieht Herz-Dame an, Mittelhand übernimmt mit der Zehn und Hinterhand sticht mit dem Karo-Buben. Hinterhand spielt Kreuz-König, Mittelhand übernimmt mit dem As und Vorhand sticht mit Pik-Bube ein. Den weiteren Verlauf kann man schnell erahnen, wenn man die Karten von Vorhand und Hinterhand sieht, die denkbar ungünstig stehen:

Mittelhand bekommt keinen Stich und wird schwarz gespielt!

Der arme Verlierer musste dafür 134,40 Mark bezahlen, was ihm so sehr erzürnte, dass er eine Selbstanzeige erstattete. Alle drei Spieler mussten daraufhin eine Geldbuße von je 100 Mark zahlen.

Die Diskussion ging hinterher noch lange darum, ob dieses Spiel überhaupt gewinnbar wäre. Auch beim Drücken der beiden „schwarzen“ Asse verliert der Alleinspieler mit max. 53 Augen, da er zuletzt noch die beiden Luschen mit je 7 Augen abgibt!

Eine Lösung für den Alleinspieler gibt es aber doch zum Sieg, die offensichtlich damals übersehen wurde!

Geht man davon aus, dass der Anspieler wie geschehen mit Herz-Dame eröffnet und der zweite Mitspieler nach dem Stechen mit dem Buben Kreuz-König anspielt, wo der andere Gegenspieler einsticht, so hätte der Alleinspieler folgende Karten in den Skat legen müssen: Pik-7, Karo-9. Die ersten 4 Stiche sind:

1. Herz-D, Herz-10 (AS), Karo-B (-15)
2. Kreuz-K, Pik-B, Kreuz-7 (AS) (-21)
3. Herz-K, Herz-As (AS), Herz-B (-38)
4. Kreuz-D, Kreuz-B, Kreuz-10 (-53)

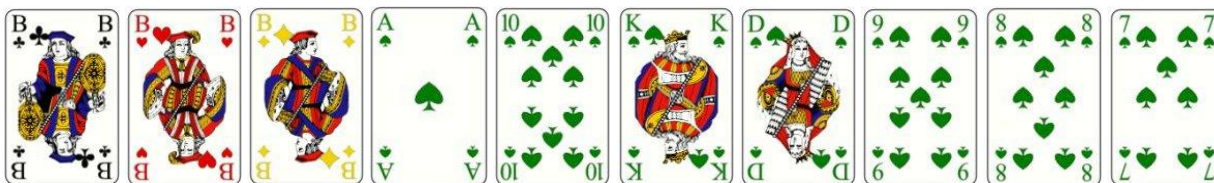
Egal was danach Vorhand spielt- Mittelhand kommt sofort wieder an das Spiel und gibt keine Stiche mehr ab.

Er gewinnt so mit 67 Augen!!!

Wenn Mittelhand auch so verrückt gedrückt hätte, wie die Karten verteilt waren, so hätte er das Spiel gewonnen! Nur, wer hätte schon so verrückt gedrückt?!

Verlorener Grand Ouvert in Mittelhand

Mittelhand erhält folgende Karten und sagt ohne zu Reizen sofort einen Grand Ouvert an:



Vorhand spielt Karo-Acht an (was an sich schon ein wenig gemein ist), Mittelhand sticht mit Karo-Bube und wird von Hinterhand mit Pik-Bube überstochen.

Alleinspieler: „Ja, ja, mach keinen Quatsch“- und will das Spiel notieren.

Darauf sagt der Ausspieler: „Doch, doch“-und zeigt seine restlichen 6 Karo-Karten.

Mal ehrlich- den hätte doch wohl jeder von uns gespielt. Aber sicher wäre es besser gewesen, diesen auszureizen, vielleicht hätte man dann etwas über den ungünstigen Kartenstand ermitteln können!

Und die Chancen standen 1: 2800 (0,3%) für diesen „exotischen“ Sitz der Spielkarten!

Verlorener Zehntrümpfer

Kann man eigentlich ein Spiel mit 10 Trümpfen verlieren? Jeder wird spontan sagen, dass dies nicht möglich ist!

Und doch geschah es Anfang der Neunziger Jahre bei einem Spiel in der 2. Bundesliga, dass ein Spieler aus Lübeck folgende Karten in Mittelhand erhielt:



Der Spieler bekam das Spiel erst für 48 und so konnte er nur Kreuz Hand spielen!

(Ein Grand verbietet sich wegen des Abstichs von Kreuz-As und -10 mit Schmierung; dazu Herz-As und -K.)

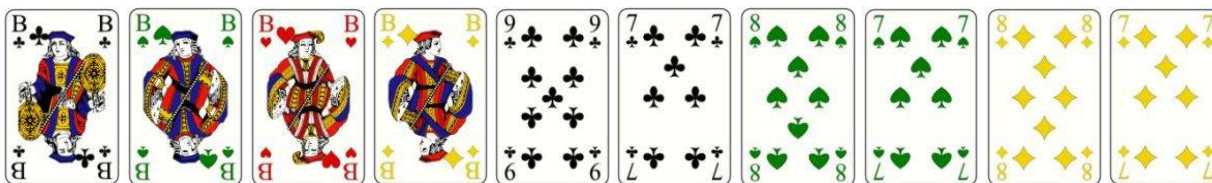
Leider lagen ungünstigerweise folgende Karten im Skat: Pik-B und Pik-8.

Er hätte so die Gegenspieler „schneider“ spielen müssen, was ihm aber nicht gelang!

Schade, nach Skataufnahme wäre es ein schöner Grand „schneider“ geworden!

Null Ouvert mit 4 Buben

Zum Grand-Prix in Oberwiesenthal bekam Vorhand folgendes Blatt:



Auf passe-passe nimmt er den Skat auf und fand: Herz-7 und Herz-8.

Es blieb ihm nichts anderes übrig, als zwei Buben zu legen und einen unverlierbaren Null Ouvert zu spielen!

Ich denke, so ein Blatt ist wesentlich seltener als ein Grand Ouvert!

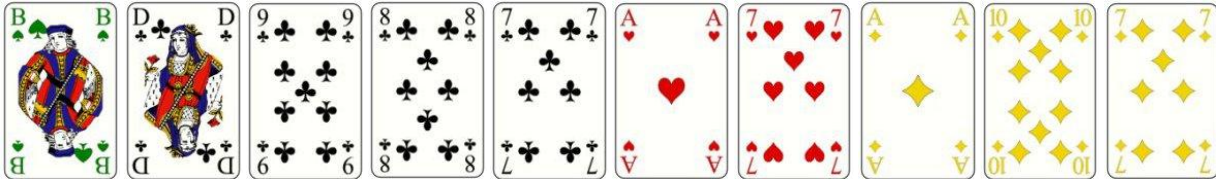
11.8 Wünsch Dir was!

Aus „Der Skatfreund“, 2017, von Hartmut Seeber.

Jeder Skatspieler kennt diese Situation: man hat einen schönen Ansatz, erhält das Spiel frühzeitig, und hat sofort einige Phantasien, welche Ergänzungskarten im Stock zu einem guten, zu einem absolut sicheren, zu einem möglichst punkteträchtigen Spiel verhelfen könnten. Manchmal gibt es verschiedene, gleichwertige Wunschfindungen, nicht selten sogar eine Idealkombination.

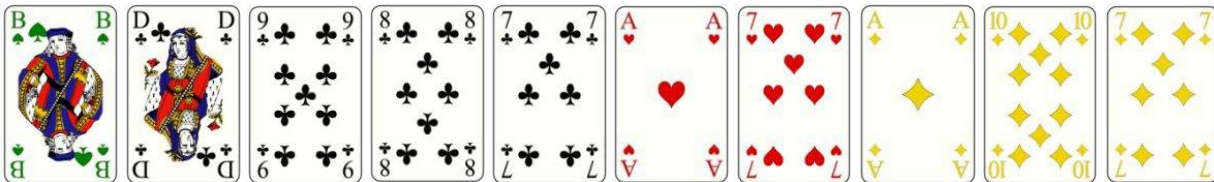
Häufig genug wird man natürlich enttäuscht, und beide gefundenen Karten sind nicht wirklich hilfreich, andererseits ist die positive Überraschung auch gelegentlich groß, wenn z. B. eine 7 zur langen Farbe plötzlich eine sichere Null Ouvert Ansage ermöglicht.

In der heutigen Skat-Aufgabe haben wir die Luxussituation, dass wir uns sogar beide im Skat liegenden Karten wünschen dürfen. Mittel- und Hinterhand haben direkt gepasst; in Vorhand schauen wir auf folgende zehn Handkarten und nehmen dann den Skat auf.



Folgende vier Fragen sind nun zu beantworten, immer unter dem Gesichtspunkt, dass nur 100-prozentig unverlierbare Spiele angesagt werden sollen:

1. Gibt es Findungen, die aus diesem Blatt einen unverlierbaren Null Ouvert machen? Nenne ein Beispiel.
2. Gibt es Findungen, die aus diesem Blatt ein unverlierbares Farbspiel machen? Nenne ein Beispiel.
3. Gibt es Findungen, die aus diesem Blatt einen unverlierbaren Grand machen? Nenne ein Beispiel.
4. Welches ist die absolute Topfindung für das teuerste sicher gewonnene Spiel, und mit welcher Drückung maximiert man die Chance auf eine bei guter Verteilung möglichst große Punkteausbeute?



1. Gibt es Findungen, die aus diesem Blatt einen unverlierbaren Null Ouvert machen? Nenne ein Beispiel.

Ja, eine Kombination aus einer beliebigen Karo Lusche mit einer weiteren Karo Karte sorgt für einen unverlierbaren Null Ouvert. Drücken: Pik-B, Herz-As.

2. Gibt es Findungen, die aus diesem Blatt ein unverlierbares Farbspiel machen? Nenne ein Beispiel.

Ja, ein Kreuzspiel ist nach Findung von Kreuz Bube und einem weiteren Trumpf unverlierbar. Mit zusätzlich Herz Bube im Stock ist das Spiel mindestens „schneider“ gewonnen, was 60 Punkte zählen würde.

3. Gibt es Findungen, die aus diesem Blatt einen unverlierbaren Grand machen? Nenne ein Beispiel.

Ja, Kreuz Bube mit Karo König (7 Stiche) oder mit einem weiteren As oder Herz 10 sind Kombinationen für einen leicht auszurechnenden Sieg des Alleinspielers. Drücken: Kreuz-D, Herz-7.

4. Welches ist die absolute Topfindung für das teuerste sicher gewonnene Spiel, und mit welcher Drückung maximiert man die Chance auf eine bei guter Verteilung möglichst große Punkteausbeute?

Kreuz Bube und Kreuz Ass. Gedrückt werden die beiden roten 7er.

Die Kreuz Dame muss nicht gedrückt werden, da der Grand trotz der abzugebenden Dame theoretisch ist.

Die Restaugenbetrachtung ergibt zwar für die Gegner mit einem Ass, drei 10en und vier Königen 57 Augen, was mit der Kreuz Dame auf 60 bedrohlich klingt. Der Alleinspieler hat aber den Kreuz König unter Kontrolle, die Gegenpartei kann also maximal 59 Augen bekommen. Somit erhält Vorhand mindestens 72 Punkte; im Falle verteilter Buben gewinnt er, unabhängig von der Restkartenverteilung, automatisch mit „schneider“, bei einer blank stehenden Kreuz 10 unverhinderbar mit der Gewinnstufe „schwarz“. Eine rote 7 noch mitzuführen birgt hingegen das Risiko, diverse Bonuspunkte für „schneider“ oder „schwarz“ bei ansonsten günstiger Verteilung nicht zu erhalten.