

Gerhard Lech

Skatkurs für Aufsteiger

Vom Anfänger zum Meister

Mit vielen Test- und Musterspielen

Sonderkapitel „Ramsch“

2., vollständig aktualisierte Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-164-4

Der Autor:

Professor Dr. Gerhard Lech ist seit vielen Jahren erfolgreicher und begeisterter Skatspieler. Seit mehr als 20 Jahren veröffentlicht er erfolgreiche Ratgeber zum Thema.

2., vollständig aktualisierte Auflage 2009

© 2009 humboldt

Ein Imprint der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover
www.schluetersche.de
www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen

Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart

Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig

Druck: Druckhaus „Thomas Müntzer“ GmbH, Bad Langensalza

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort	7
Zum Geleit	8
1 Leitsätze und Vorweg-Ergebnisse aus Spiel- und Skatpraxis	9
1.1 Allgemeine Regeln und Beispiele	9
1.2 Reizen	9
1.3 Zweckmäßiger Spielverlauf	18
1.4 Hohe Skatkunst	29
1.5 Konzepte für starkes Spiel und Gegenspiel	31
2 Grand-Spiele	40
2.1 Theoretische Vorwegbetrachtungen	40
2.2 Beschreibung der folgenden Spiele	47
2.3 Grand-Hand-Spiele	50
2.4 Grand-Spiele	70
2.5 Statistische Auswertung der besprochenen Grand- und Grand-Hand-Spiele	88
3 Trumpf-Spiele	90
3.1 Theoretische Vorwegbetrachtungen	90
3.2 Trumpf-Spiele	94
3.3 Statistische Auswertung der besprochenen Trumpf-Spiele	110
3.4 Trumpf-Hand-Spiele	112
3.5 Statistische Auswertung der besprochenen Trumpf-Hand-Spiele	128

4	Null-Spiele	130
4.1	Alles über Null-Spiele	130
4.2	Null ouvert – Beispiele	134
4.3	Null ouvert-Hand	138
4.4	Null und Null-hand	140
4.5	Statistische Auswertung der besprochenen Null-Spiele . . .	142
5	Ramsch	143
5.1	Allgemeines	143
5.2	Drei Ramschspiele (V, M, H)	143
5.3	Leitsätze bei Ramsch (und Durchmarsch)	150
5.4	Spielregeln Ramsch	151
5.5	Noch ein paar Tipps	152
5.6	Spielabrechnung	152
6	Anhang	153
6.1	Abkürzungen, Hinweise, Definitionen	153
6.2	Spielabrechnung (ein Beispiel mit abgerundeten Zahlen)	154
6.3	Literaturverzeichnis	155
6.4	Sachwortverzeichnis	156
6.5	Lösungen zu den Spielen	160

Vorwort

Es war für mich als Zehnjähriger immer wieder ein großes Erlebnis, in der gelegentlichen Skatrunde meines Vaters zwischendurch zwei bis drei Spiele mitspielen zu dürfen. Diese Skatfreude ist nach fast 50 Jahren nicht kleiner geworden. Skat bescherte mir schöne Stunden als Schüler, Student und Kollege.



Ist Skat nur ein Unterhaltungsspiel oder gar ein Hobby? Finden wir hier Freude und Entspannung? Skat gibt uns mit Sicherheit mehr! Wir sind hier privat, sind

Mensch und Freund gleichermaßen und erleben die wohlwollende Gemeinschaft. Die Skatrunden liegen weit weg vom Berufsalltag und bieten ein Erlebnis mit alten oder neuen Freunden oder mit anderen lieben Menschen. Und dieses Entspannungserlebnis baut uns auf.

Möge dieses Buch nicht nur äußere Hilfe zum Skat geben. Möge es auch die Basis verbessern, auf der wir die Skatspiele diskutieren und unserem Gegenüber mit noch mehr Toleranz, Freundschaft und Niveau entgegenkommen können!

Die Art des vorliegenden Skatbuches kann sicher gefallen, weil es übersichtlich die Materie Skat in der Breite und Tiefe behandelt. So sind im vorliegenden Band die jetzt gültigen Skatregeln, das Thema „Ramsch“ und noch ein Sonderkapitel „Lösung von Problemkarten“ enthalten. Zum Thema „Ramsch“ hat Bernhard Schoeneborn einen sehr hilfreichen Beitrag geliefert, für den ich danke. Außerdem wurde das Buch von einem Deutschen Skat Ranglisten-Spieler Korrektur gelesen: Uwe Hering, der ebenfalls für das Einbringen der neuesten Regeln des Deutschen Skatverbands sorgte. Nicht zuletzt danke ich dem Humboldt-Verlag für die perfekte Ausführung und die ansprechende Gestaltung dieser 3. Auflage.

Möge es vielen Lesern Freude und Erfolg bringen!

Gerhard Lech

Zum Geleit

Aus dem vorliegenden Buch der nochmals überarbeiteten und erweiterten Auflage wird der Gelegenheitsspieler genau so viel Nutzen ziehen wie der lernende oder gute Skatspieler. Bewusst halten wir die ganz einfachen Grundkenntnisse über Skat kurz; sie werden in mehreren Büchern beschrieben, nicht zuletzt im Humboldt-Taschenbuch Bd. 248, Skat-Regeln und Tipps. Man kann sie an ein bis zwei Spielabenden erfahren und begreifen.

Aufgrund der im Folgenden systematisch aufgebauten und angeordneten Spielseiten (ab Seite 50 ff.) wird Ihr Lernerfolg im Skat enorm gesteigert. Spieleinschätzung, Spielverlauf und Taktik lassen sich durch die unmittelbaren Gegenüberstellungen schnell begreifen und gut einprägen. Durch die Beschreibung und Besprechung von jeweils ähnlichen Spielen wird auch der bessere Skat anschaulich und gut fassbar. Schließlich behandeln wir hier ausgewählte Spiele, die sowohl für den schwächsten als auch für den allerbesten Skatspieler ergiebig bleiben.

Schließlich sehen Sie Besonderheiten der Kartenverteilung und lernen hieraus besser die Möglichkeiten und Gefahren im Skatspiel – beziehungsweise wie ihnen zu begegnen ist, kennen. Durch die theoretische Vorwegbetrachtung werden jeweils einleitend die Hauptfakten zu den vier Spielarten Grand-, Trumpf-, Ramsch- und Null-Spiele herausgestellt und auf eine gut merkfähige Basis gebracht. „Ohne etwas Studium“ klappt das Weiterkommen im Skat natürlich nicht. Durch die gestaffelten Spiel-Beispiele erweist sich dieses Skatbuch nicht als Arbeitsbuch, sondern als Hobby-Lektüre. Sicher erfüllt sich die Buchidee, jedem Skatspieler eine passende Anleitung in die Hand zu geben, damit er „spielend“ Skat lernt oder sein Skatkönnen schnell verbessern kann – unabhängig davon, wie gut er derzeit ist und wo er spielt.

1 Leitsätze und Vorweg-Ergebnisse aus Spiel- und Skatpraxis

1.1 Allgemeine Regeln und Beispiele

Vorweg ein Wort zu den deutschen Skatregeln, die jetzt auch international gelten.

Grand zählt 24. Hand-Spiele verloren zählen doppelt. Aus dem Schneider ist man erst mit 31 Augen – als Spieler und als Gegenspieler. Mit 61 darf man sich verwerfen oder die Karten hinwerfen. Es kann offen gespielt werden (also Hand-Schneider-Schwarz angesagt).

Es wird dem Lesenden überlassen, hier sogleich mit dem Spielen der Spiele **1** bis **117** ab Seite 50 ff. zu beginnen. Zweckmäßig erscheint es, in jedem Fall kontinuierlich zu lesen und zu spielen. Vielleicht an jedem Tag eine Spielseite. So haben wir für Wochen eine schöne Entspannungsliteratur am Abend, vielleicht mit der ganzen Familie oder für sich allein. Also dann: „Auf zum schönen Skat“!

Seien Sie ruhig und verhalten beim Skat, und lassen Sie sich nicht verunsichern. Dieses Buch wird Ihr Selbstbewusstsein stärken, das ein guter Skatspieler in harter Skatrunde ebenfalls braucht.

1.2 Reizen

Merke: „Geben – Hören – Sagen“ (Sagen = Reizen).
Im Uhrzeigersinn: Hinterhand, Vorhand, Mittelhand = H, V, M

Beim Reizen sollte man vorsichtig sein, d. h. nicht mit Gewalt ein Spiel machen wollen. Reizt ein Spieler höher, so sind dort keineswegs nur Null-Spiele zu erwarten, sondern meist starke Spiele mit längeren Farben. Wir müssen dann also mit einem starken Gegner rechnen.

Hat man ein Pik- und ein Herz-Spiel auf der Hand, so empfiehlt es sich unter Umständen, nur das Herz-Spiel auszureizen. Denn hat der andere das gleiche Spiel dagegen, würde das eigene Spiel zu leicht verloren gehen können.

Beim Reizen sollte man keine Reizstufe überspringen, um dem Gegner nicht das eigene Blatt zu verraten. Die jeweiligen Spielwerte, d. h. die maximal möglichen Reizhöhen, sind bei den vorgelegten Spielen ab Seite 50 jeweils in Klammern angegeben. Beispiel sei Spiel **105** auf Seite 127 „(88)“. Hier ist ein Pik-Hand-Spiel mit vieren Schneider angesagt: Mit vieren, spiel 5, Hand 6, Schneider 7, angesagt 8, mal Pik = $8 \times 11 = 88$. Der gute Skater ist beim Reizen meist etwas zurückhaltend.

Beim Überreizen wird selbst ein gewonnenes Spiel dann als verloren gewertet. Hatte man Kreuz-Hand ohne zwei gereizt, also 48, und im Skat lag der Pik-Bube, so gilt dann Kreuz-Hand-Schneider verloren (doppelt = 96). Zur Vollständigkeit die Zahlenwerte für das Reizen. In der Tabelle werden alle Reizwerte bis zur 11. Gewinnstufe angeführt. (Reizwerte der 11. Gewinnstufe maximal bei Grand ouvert = 264 [11 x 24])

Gewinnstufe	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Karo (9)	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99
Herz (10)	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
Pik (11)	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121
Kreuz (12)	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132
Grand (24)	48	72	96	120	144	168	192	216	240	-
Grand ouvert (24)	-	-	-	-	-	168	192	216	240	264
Null	23	-Hand 35		ouvert 46		Null ouvert-Hand 59				

Also reizen wir: „achtzehn“ – „zwanzig“ – „zwo“ – „Null“ – „vierundzwanzig“ – „siebenundzwanzig“ – „dreißig“ – „passe“, oder weiter: ... In Zahlen sieht das so aus: 18 – 20 – 22 – 23 – 24 – 27 – 30 – 33 – 35 – 36 – 40 – 44 – 45 – 46 – 48 – 50 – 54 – 55 – 59 – 60 ...

1.2.1 Drücken

Wer das Reizen gewonnen hat – es muss mindestens „achtzehn“ gesagt werden – bekommt das Spiel. Er darf den Skat aufnehmen (nicht beim Hand-Spiel) und danach zwei beliebige Karten drücken.

Allgemeine Regeln und Empfehlungen (zunächst in Kurzform)

1. Möglichst mindestens eine Farbe „blank“-drücken (sich von einer Farbe freimachen).
2. Bei zwei besetzten Zehnen beide Zehnen drücken.
3. Bei einmal besetzter 10 und einer Karte die blanke Karte und die 10 drücken.
4. Bei Grand ist es meist wichtig, Augen zu drücken. Vergleiche den „100 %-Grand“, bei dem jeweils 4 „Volle“ nach Hause zu bringen sind.
5. Will man von Ass und 10 eine Karte drücken, so fällt die Wahl auf die 10, weil das den Karteninhalt weniger verrät.
6. Meist passt eine der beiden Karten aus den „Blinden“ und eine nicht. Aber auch bei „achtzehn“ können zwei unpassende Karten im Skat liegen.

Durch die vorgestellten Spiele ab Seite 50 wird zum Teil die Bedeutung des richtigen Drückens noch deutlicher, und man erfährt, wie z. B. durch falsches, d. h. ungünstiges Drücken Spiele verloren gehen können. Unter anderem zeigt Spiel

31 (Lehrspiel) richtiges Drücken auf Schneider; Seite 163

47, wie ein Grand unverlierbar wird, wenn anders gedrückt wird;

dasselbe bei Spiel **32** (Erklärung siehe 100 %-Grand);

55 typisch richtiges Drücken von Vollen bei Grand;

dasselbe gilt bei Spiel **54**;

73, wie beim 7-Trumpf-Spiel besser statt der 8 Augen nur ein König gedrückt wird, um dafür wenigstens eine Fehlfarbe zu erzielen.

1.2.2 Ausspiel beziehungsweise Anspiel

Mit der ersten Karte beginnt Vorhand. Dieses Anspiel hat oft oder fast immer allergrößte Bedeutung für den Verlauf des gesamten Spiels, für den Alleinspieler (A) und die Gegenspieler (G) gleichermaßen. Vorweg wieder einige Regeln und Empfehlungen, d. h. **Leitsätze für das Anspiel (Trumpfspiele)**:

A) Anspiel für Alleinspieler

1. „Trumpf ist die Seele vom Spiel“, es gilt daher, mit Trumpf zu eröffnen und immer wieder Trumpf zu bringen.
2. Falls man nur den ältesten Buben hat, mit kleinem Trumpf eröffnen, dann erst den Buben und dann wieder klein Trumpf bringen. So können bis zu 9 Trümpfe ab-, d. h. bis zu 6 Trümpfe herausgezogen werden.

B) Anspiel für Gegenspieler (Trumpf- und Grandspiele)

Die Bedeutung des guten Anspiels und die guten Möglichkeiten sind hier wohl noch größer als für den Alleinspieler.

1. Wichtigste Regel: „Langer Weg gleich kurze Farbe! (Oder blank.) Kurzer Weg gleich lange Farbe!“ – Die einmal angezogene Farbe muss dann der zweite Gegenspieler (z. B. in Hinterhand) so bald wie möglich nachbringen.
2. Sich selbst aber keine 10 blank spielen. Vor allem nicht dem Mitspieler eine 10 blank spielen.

3. Von „hinten“ (d. h. gegen Hinterhand) möglichst blank oder kurz anspielen; aber nicht von einer besetzten 10, sondern dann nur von einer zweimal besetzten 10. Bei Grand grundsätzlich lang anziehen: mit Assen oder stichbaren Zehnen.
4. Ist kein besseres Anspiel möglich, dann blanke 10 oder auch Trumpf! Bei blankem Ass ist unter Umständen Zurückhaltung geboten. Der Alleinspieler muss hier möglicherweise selbst die 10 vorspielen, um die lange Farbe zum Stehen zu bringen.
5. Blank anzuspielen, wenn der Gegner hinten sitzt, hat aber nur dann Zweck, wenn der Ausspielende auch ein bis zwei Trümpfe besitzt. Zwei Trümpfe für den Fall, dass der Alleinspieler die lange Farbe übernimmt und dann auch noch klein Trumpf zieht.
6. Aber im Verlauf des Grand-Spiels nicht immerASSE wählen, vor allem dann nicht, wenn es sich nicht lohnt, dem Alleinspieler die Buben abzuholen. Also dann klein und kommen lassen.

Anspiel für A und G

Bei den im Folgenden vorgestellten Spielen kann 105-mal richtiges oder falsches Anspiel studiert werden. Bei den verlorenen Spielen in Mittel- oder Hinterhand liegt fast immer ein besonders gutes kluges Anspiel der Gegenspieler vor. Beim Alleinspieler in Vorhand wird vor allem bei Grand mit einem Buben gezeigt, dass man den Buben besser nicht immer als erste Karte zieht.

Und nun zu den Spielen:

A) Anspiel für Alleinspieler (s. Grandbeispiele!)

Bube bei Grand

Beim sicheren Grand, d. h. bei einem 100 %-Grand, zieht man üblicherweise die Buben an. Allgemein könnten doch mit einem Buben 2 gegnerische Buben abgeholt werden. Anders erweist sich der sofortige Bubenanzug für den Alleinspieler in Vorhand gar nicht so

häufig als die beste Lösung. Vergleiche dazu die Spiele **4**, **33**, **34** mit 2 Buben in Vorhand.

Für folgende Grand-Spiele gilt:

6 Keineswegs darf beim Flöten-Grand (z. B. Grand-Hand, 2 Buben in Vorhand) der Bube, sondern es muss die Flöte (mit Ass) angezogen werden. Hoffen Sie besser nie darauf, man könnte mit dem „Alten“ gleich 2 gegnerische Buben herausziehen und leichter gewinnen!

34 Bei diesem Spiel ist besonders schön zu sehen, wie ein Flöten-Grand nicht verloren geht, wenn mit dem langen Ass (und nicht mit dem Buben) begonnen wird. Siehe auch Spiel **5**.

14, **15** Beim Grand mit 3 Buben wird auch nicht erst der Bube angezogen, sondern gleich die zu klärende Herz-Farbe gebracht (4 mal ohne Ass). Bubenanzug würde verlieren, weil sich ein Gegner für jene Farbe freierwerfen könnte. Siehe auch Spiel **42!**

49 Bei einem solchen Grand mit einem Buben (Pik) darf wohl fast immer mit dem Buben in Vorhand begonnen werden.

50, **51** zeigen zwei schwächere Grand-Spiele, bei denen besser nicht mit dem Buben begonnen wird, damit erst die eigenen Asse laufen Und notfalls auch noch eingestochen werden könnte.

27 Hier geht ein schwächerer Grand-Hand mit Kreuz-B nach Bubenanzug ebenfalls verloren, obwohl hier wunschgemäß 2 Buben fallen.

54 Hier hingegen wird ein sehr schwacher Grand in Mittelhand mit einem Buben (Pik) ohne Bubenanzug gewonnen. Wegen Fehlfarbe Kreuz wird der Bube in Reserve gehalten.

Trumpf bei Trumpf-Spielen

Bei den **Trumpf-Spielen** wird in Vorhand eigentlich immer mit Trumpf begonnen. Meist klein bei schwachen Buben, wie in den Spielen **64**, **67**, **79**, und groß, d. h. mit Bubenanzug, bei starken Buben, wie z. B. in den Spielen **70**, **82**, **88**. Im Fall „klein Trumpf,

Kreuz-B und wieder klein Trumpf“ könnten im Glücksfall doch 9 Trümpfe von den 11 Trümpfen herausgezogen werden.

79 Auch bei nur 4 Trümpfen wird Trumpf angezogen!

80 Bei 4 Trümpfen einmal erst nach dem Freimachen mit blankem Ass, um die wenigen Trümpfe besser für ein Volles zu reservieren, und um hier die Gegner (wegen 2-mal Ass und K) zum Vorspielen zu bringen. Anhand der durchgespielten Spiele lässt sich das jeweilige Anspiel begutachten.

Weitaus vielfältiger sind die Möglichkeiten im Anspiel für die Gegenspieler.

B) Anspiel für Gegenspieler

Grand

7 Einfachstes und schönstes Anspiel gegen Mittelhand ist hier zu sehen, mit ganz langer Farbe, d. h. mit der 10! Und der Partner fängt das (blanke) Ass des Alleinspielers (-23)! Solche guten, eigentlich selbstverständlichen Anspiele sehen wir auch bei vielen anderen Spielen, z. B. in den Spielen **9** und **17**.

Kurzer Weg gleich lange Farbe

Auch bei **28** wird ganz einfach dadurch ein Grand-Hand geschlagen. (Langes Ass gegen A (M)).

16 Bei diesem sehr langen Ausspiel sticht der Alleinspieler zwar, aber nicht mit dem Alten. Er wird überstochen.

Dem Feinde lang

Mit ganz langer 10 auch gegen Hinterhand bei Grand zeigt Lehrspiel **10**, wie das (blanke) Ass des Alleinspielers gefangen und das Spiel geschlagen wird.

30 Auch hier wird bei Grand mit ganz langem Ass gegen den Alleinspieler in Hinterhand sehr erfolgreich angespielt und gewonnen. Mit Schneider!

41 zeigt als Gegenbeispiel, wie eine lange Farbe bei langem Weg aussieht, sofern nicht mit dem Ass begonnen werden kann.

Merke beim Grand:ASSE und stichbare 10en (Anspiel von G)

Das heißt: Abweichend von der normalen Anspiel-Empfehlung bei Trumpf-Spielen „Blank gegen Hinterhand“ gilt es **bei Grand, nicht blank anzuspielen!** (sondern „Dem Feinde lang“).

29 demonstriert hierzu, wie bei Grand gegen Hinterhand nicht blank angezogen werden darf. Als Ausnahme zeigt Spiel **12** für den Gegenspieler bei Grand mit 3-mal besetzten 10en, dass hier wohl blank gegen Hinterhand angezogen werden musste, um den Alleinspieler zum Vorspielen zu bewegen.

36 Hier wird ein schwerstes Anspiel gegen Hinterhand dokumentiert. Wegen der gefährlichen Anspielmöglichkeiten ist daher für den Alleinspieler bei der erst ausgespielten Karte immer besondere Vorsicht geboten.

20 „Vorsicht, erste Karte!“ Der Spieler sollte **bei der ersten Karte** nicht schneiden, sondern besser mit dem Ass übernehmen! Hier wurde in Verbindung mit einem Buben bei Grand auch einmal blank gegen Hinterhand eröffnet, was nichts einbrachte.

B) Anspiel für Gegenspieler bei Trumpf-Spielen

Kurzer Weg gleich lange Farbe

Bei den Trumpf-Spielen sollte lang gegen Mittelhand angespielt werden.

63 „Im Tornado“: So verliert Mittelhand selbst bei 4 Buben mit Schneider. Lange Karo-10 holt das Ass von A (M). ...

77 zeigt das klassische Beispiel, wie bei je einer Fehlfarbe die beiden Partner einstechen können und dem an sich starken Alleinspieler

keine Chance mehr lassen. Bei jener „Stechschaukel“ sticht der eine Partner Herz und der andere Karo. Aus!

Langer Weg gleich kurze Farbe

Die entsprechende Anspielempehlung **gegen Hinterhand** bei Trumpf-Spielen lautet umgekehrt: **kurz oder möglichst blank** anzuspieren.

94 liefert hierzu ein schönes Beispiel, wo blank mit Kreuz-10 gegen Hinterhand begonnen wurde und das stärkste Spiel jener Seite zu schlagen war. Dieses Anspiel hat natürlich nur einen Zweck, wenn man (2) Trumpf besitzt und beim ersten Rückspiel der betreffenden Farbe tatsächlich noch einstechen kann.

65 zeigt hierzu, wie Vorhand gegen Hinterhand deshalb nicht blank anzog, weil er nur einen Trumpf hatte. Daher spielte er die lange Farbe klein. Der Alleinspieler stach und verlor. Es gibt also auch den Merksatz: Blank oder lang gegen A (H).

75 Dort sitzt keine blanke Karte, sondern nur ein Trumpf, allerdings **Kreuz-B!** Ein solcher Anzug gegen Hinterhand war aber schlecht. Viel besser wäre es, das Ass der ganz langen Farbe zu bringen (Kreuz), den 1. Trumpf stich zu übernehmen und wieder Kreuz (die 10) nachzuspielen. Durch diesen Spielzug wäre das 7-Trumpf-Spiel glatt geschlagen worden.

85 „Falscher Anzug“: Blank auf kurzem Weg? Besser könnte oder sollte hier auch unter dem Ass die lange Farbe angezogen werden!

Wir fassen den Punkt Anspiel für Gegenspieler zusammen:

- Für den wohl wichtigsten Spielzug, das Anspiel, werden die Leitsätze bestätigt.
- Gegen Mittelhand ist grundsätzlich lang anzuziehen.
- Bei Trumpf-Spielen sind die Vollen wohl etwas mehr als beim Grand zu schonen.
- Gegen Hinterhand, sofern 2 Trumpf, ist möglichst blank anzuziehen. Aber gelegentlich ist gegen A (H) auch lang günstig.

- Bei Grand gilt das aber nicht, sondern besser druckvoll mit Ass oder 10 einer sehr langen Farbe beginnen: „Asse oder stichbare 10en“. (Später aber Augen schonen.)
- Die Ausnahmen oder Sonderfälle lassen sich aus dem Spielergebnis ableiten. Trotz verschiedener Gesichtspunkte ist es nicht schwer, schließlich das Anspiel meisterhaft zu beherrschen.

100 Abschließend ein listiges Anspiel gegen Mittelhand. Der Gegenspieler in Vorhand hat 5 Trümpfe mit Buben. Zieht aber selbst klein Trumpf an, sodass er alle restlichen Trümpfe kassieren kann, auch ein Trumpf-Volles! Das Spiel wird glänzend geschlagen.

1.3 Zweckmäßiger Spielverlauf

A) Leitsätze für den Alleinspieler (Grand- und Trumpf-Spiele)

1. Spielprogramm bei Grand: a) Lange Farbe klären beziehungsweise zum Stehen bringen, b) Gegnerische Buben abholen. c) Restliches Blatt klären (z. B. durch Abwerfen), d) Lange Farbe zu Ende durchziehen. – Beim **100%-Grand** mit den Buben beginnen. Beim so genannten **Flöten-Grand** (2 Buben in Vorhand mit langer Farbe) mit der Flöte beginnen!
2. Nicht unbedingt alle Buben herausziehen. Keinesfalls den letzten Buben vorziehen, wenn danach eine Farbe noch 4-mal kommt und die Gegner mit K zu dritt einen Stich machen können.
3. Bei Grand die „Luschen“ nie bis zum Ende aufheben! Auch nie freiwillig die letzten Karten werfen; es könnte der König oder eine sonstige Karte im Skat liegen oder schon gefallen sein.
4. „Auf Schneider“ spielt man spieltaktisch erst dann, wenn man schon 61 Augen hat, nicht vorher!
5. Bei Pik- und Karo-Bube immer erst den Karo-B anspielen. Der Pik-Bube kann so zum Stehen kommen, weil die Gegenspieler mit Kreuz-B die Vorhand-Position ansteuern könnten.

6. Spieleinschätzung so, als ob grundsätzlich alle Trümpfe in einer gegnerischen Hand sitzen.
7. Auch bei wenigen Trümpfen Trumpf ziehen!
8. Auf die Flöte (bei schwachem Trumpf) schließlich dann ausweichen, wenn einer der beiden Gegenspieler keinen Trumpf mehr hat. Jetzt also den „Ersatz-Trumpf“ heranziehen.
9. Während des gesamten Spiels die Augen mitzählen und sich die Trümpfe merken! – Dies erfordert zwar einige Übung, ist aber für ein gutes Spiel unerlässliche Voraussetzung.
10. Abschließend: Denken Sie daran, das sichere Spiel immer dem unsicheren Spiel vorzuziehen. Und vergessen Sie nicht: „Trumpf ist die Seele vom Spiel“, d. h. Trumpf wird bestimmend für den Verlauf eines Trumpf-Spiels.

B) Leitsätze für die Gegenspieler

Hier dominieren möglicherweise zwei *Leitregeln*:

- Den Alleinspieler immer wieder in die Mittelhand bringen
- und auf kurzem Weg möglichst oft die lange Farbe vorzuspielen.

Für ein starkes Gegenspiel (im Fall Alleinspieler in Hinterhand) scheinen methodisch das blanke Anspiel und im weiteren Spielverlauf das Weiterziehen dieser Farbe von Mittelhand (Partner pfundet oder übersticht) und das Weiterbringen dieser oder einer anderen langen Farbe besonders zweckmäßig zu sein. (Gilt für das Trumpf-Spiel.)

1. Bei Grand spielt man Ass oder stichbare (lange) 10en an und setzt die für den Alleinspieler zu stechende Farbe möglichst häufig fort.
2. Anfangs unter Umständen nicht die blanken Karten abwerfen. Der Alleinspieler bekommt so jene wichtige Information, dass die betreffenden Farben doch nicht gänzlich in einer Hand sitzen, der König weggeht und anderes mehr.
3. „Hast Du Ass und 10 gesehen, sollst Du von der Farbe gehen.“

4. Zunächst aus dem Schneider spielen; hier besser nicht schneiden. Dann auf Gewinn spielen; hier schneiden. Danach erst Gegner auf Schneider spielen.
5. König zu dritt (immer) halten. Abwerfen des Mitspielers beachten. Was der Mitspieler abwirft, sollte man möglichst halten.
6. Bei über 50 Augen und keinen Vollen mehr in der Hand, d. h. kurz vor Ende Bild anbieten.
7. Kurz vor Spielende dem Alleinspieler statt einer zu stechenden Farbe besser eine noch nicht gespielte Farbe (klein) anziehen. Die 10 des Partners kommt so zum Stehen.
8. „Hand hat allerhand“, d. h. es sind dort oft auch x-beliebige Einzelkarten, die das Einbringen von Ass und 10 ermöglichen.
9. Die angezogene Farbe möglichst blank auf langem Wege (ist die „gezeigte Farbe“) anspielen.
10. Den Gegner in die Mitte bringen, heißt, die von Hinterhand angespielte Lusche (vom Partner) mit Bild zu übernehmen. Hat aber der Partner zum ersten Mal (wahrscheinlich blank) angespielt, dann Ass draufgeben und so hoch wie möglich nachspielen.
11. „Wer kann, der soll“, d. h. bei gegnerischem Trumpfziehen mit Buben auch den Buben legen und möglichst mitnehmen: „Auf den Buben gehört ein Bube!“
12. Bei nur 2 Trümpfen, und davon ein kleiner Bube, den Buben zeigen, d. h. bevorzugt legen. (Kann ein Trumpf-Volles beim Partner retten.)
13. Nicht gegen den eigenen Mann schneiden.

Wie zu erkennen ist, haben wir für die Gegenspieler viel mehr Regeln und Hinweise als für den Alleinspieler. Beim Gegenspiel gibt es also viel mehr Möglichkeiten, wirksam zu spielen und das Spiel des Alleinspielers zu schlagen.

In den folgenden Spielen werden viele Beispiele für gutes oder außergewöhnlich gutes (meisterhaftes) Gegenspiel gezeigt.

1.3.1 Einzelheiten zum guten Spielverlauf (Auswertung spezieller Spiele)

A) Spielverlauf für den Alleinspieler

Grand-Spiele

Vorangestellt wird eine besondere Grand-Spielart: Grand in Vorhand mit 2 Buben und einer Flöte.

Hier ist es beinahe egal, welche Buben man hat. Die Spielregel lautet ganz klar, nicht mit einem Buben, sondern immer mit dem langen Ass zu beginnen. Vergleiche die Spiele **4** bis **6** (Grand-Hand) und Spiel **36** (Grand).

Die Beispiele **5** und **6** zeigen: **Flöten-Grand geht verloren wegen Bubenanzug.**

Abwerfen

Einige meinen, Skat käme von lateinisch „skatere = abwerfen“! Nicht nur bei Flöten-Grand, sondern auch sonst spielt das Abwerfen insgesamt für den Alleinspieler eine dominierende Rolle. Für Grand- und Trumpf-Spiele gibt es viele solcher Beispiele. Überhaupt ist es bei Luschen immer verkehrt, sie bis ans Ende eines Spieles aufzuheben.

36 Eine blanke Lusche bzw. billige Karten nie am Ende bringen, sondern sie vorher abwerfen oder sie notfalls am Anfang anbieten.

60 Voll die Trümpfe durchgezogen und dann 4 Luschen angeboten, verliert.

Konzept und sichere Einschätzung

Grand erweist sich häufig als die bessere Spielart, weil er gegenüber einem Trumpf-Spiel überschaubarer ist. Den einfachsten Spielverlauf haben wir zweifelsohne beim 100%-Grand (siehe 2.1 Theoretische Vorwegbetrachtungen bei Grand) mit dem einfachen Durchspielen oder der einfachen vorherigen Einschätzung gemäß der empfohlenen Formelzahl „6“.

Für solche (gewonnenen) Spiele bedeutet „6“:

$2 + 4 = 2$ Buben + 4 Volle = „6“ Stiche oder

$3 + 3 = 3$ Buben + 3 Volle (1 Bube holt ein 4. Volles) = 6

$4 + 2 = 6 = 4$ Buben und 2 Volle (hier müssen 2 Volle nach Menge gestochen werden).

58 So ging ein Pik-Spiel verloren, das als Grand „2 + 4“ (davon 2 Volle gedrückt) gewonnen worden wäre.

77 Mit 2 + 4 (aber nur 5 Stichen) wäre das Spiel als Grand gewonnen worden, das als Trumpf-Spiel verloren ging.

79 Nach dem schlechten Skatfund ging Kreuz verloren. Ein Grand (1 + 5, davon 1 Volles gedrückt) wäre die bessere Lösung gewesen.

103 Auch dieses Spiel ging als Herz-Hand mit 8 Trümpfen (Herz-, Karo-B verloren. Als (Flöten-)Grand-Hand in Vorhand wäre dieses Spiel gewonnen worden. Trotz 2 Luschen, aber dann 14 Augen im Keller.

An die Formel- oder Einschätzungszahl „6“ werden Sie sich schnell gewöhnen.

16 Dort verlor Mittelhand den Grand-Hand bei 3 + 3, weil sie das angespielte Ass zwar stach (überstochen), aber das 4. Volle nicht mit dem Alten nagelte. Somit können Grand-Spiele bei Formelzahl „größer als 6“ als entsprechend stärker eingeschätzt werden:

19 (Hinterhand) $3 + 4 > 6 = 3$ B + 4 Volle. (gewonnen)

7 (Mittelhand) $2 + 5 > 6 = 2$ B + 5 Volle. (gewonnen)

25 (Vorhand) $1 + 6 > 6 = 1$ B + 6 Volle. (gewonnen)

26 Als Ausnahme ging bei Vorhand $1 + 7 > 6$ ein dicker Grand verloren, und zwar wegen leichtsinniger Einschätzung (lange Farbe) und falschem Bubenanzug. Dieser Grand war natürlich auch zu gewinnen.

Drücken (siehe auch 1.2.1)

35 zeigt besonders schön, wie zum (quasi) 100%-Grand ($2 + 6 = 2$ Buben + 6 Volle nicht die beiden 10en, sondern die beiden Könige der anderen Farbe gedrückt werden müssen. Bei diesem Grand in Hinterhand können die beiden Vollen ruhig weggestochen werden. Aber die Könige wird man schwerlich nach Hause bringen. (Sie gehen auch weg.) Es bleiben also $2 + 4 = 6$ Stiche, und die nötigen Bilder fallen. Wir haben es dann mit einem richtigen 100%-Grand zu tun, der gewonnen wird, wie dies die theoretischen Grundlagen hierzu noch ausführlicher erläutern werden (s. S. 40).

Leider haben wir ein Spiel mit 10, K und 10, K abgewählt, in dem natürlich die beiden 10en gedrückt werden müssen. Egal, ob bei Grand oder Trumpf-Spiel.

79 demonstriert ein Sonderspiel, in dem auch schon einmal (bei 4 Trümpfen) ein Trumpf-Ass (10) gedrückt werden sollte, was wohl zur höheren Schule des Drückens gehört.

Das Thema „Drücken“ ist normalerweise einfach und mit den Leitsätzen genügen umrissen. Bei rund 70 (Gucki-)Spielen wird richtiges Drücken wohl voll ausreichend behandelt und gezeigt werden können.

Schneiden (Grand- und Trumpf-Spiele)

Zum besseren Spielkönnen gehört das richtige Schneiden. Es ist aber fast immer verkehrt, ohne Rücksicht auf das gefährliche Anspiel **20** auf die 1. Karte zu schneiden. Hierzu kommt auch, dass bei 10, D, 8 gleich die 10 vorzuspielen ist und nur so gewonnen werden kann. Siehe Spiel **45**.

Oft ist der Alleinspieler auf Schneiden angewiesen, um mit seinem schwachen Blatt überhaupt noch gewinnen zu können. Das Gleiche sehen wir beim schwachen Grand-Hand mit der geholten 10 in Spiel **2**. Ähnlich in **93**. In einem solchen Fall übernimmt Mittelhand natürlich besser die 1. Karte (Ass und K) und schneidet nicht, wegen

der Spielsteuerung (Trumpf ziehen usw.), und um dem gefährlichen Ausspiel nicht ausgeliefert zu sein.

Viel wichtiger oder gar entscheidend wird beim Thema Schneiden aber die Frage, wer schließlich vorspielen muss und dann nicht mehr schneiden kann! Hier beginnt das eigentliche „Schneiden“-können, d. h. das

Zum-Vorspielen-Bringen

Wer hier vorspielt, verliert. Siehe Spiele **59**, **60**, **61**.

31 Um in die günstige Spielsituation zu kommen, ist folgender Spielverlauf zweckmäßig: Erst die klaren Farben durchspielen, dann aber mit klein oder Trumpf wegen z. B. Ass, K, Ass, K, vom Stich zu gehen und hier die Gegner kommen zu lassen (oder A kommen lassen wie in Spiel **82**). Bei **25** wird dazu zweimal Ass und 10 durchgespielt und mit Pik-B vom Stich gegangen, um die Gegner dann für Ass und K (zweimal) zum Vorspielen zu bringen.

33 Immer wieder das passende Rückspiel, um den Gegner ans Spiel und zum Vorspielen zu zwingen.

97 Wer muss bei Pik antreten? Der Alleinspieler hat Ass, K, 7! Ähnlich ist die Situation bei Spiel **53**.

Trumpf ziehen und Ersatz-Trumpf

Trumpf-Ziehen ist das Thema Nr. 1 bei Trumpf-Spielen. Gleich und immer wieder Trumpf ziehen! Aber auch hier ist Vorsicht oder Umsicht geboten. Schon beim 6-Trumpf-Spiel darf man nicht wie wild um sich stechen. Andererseits muss aber auch bei noch so wenig Trümpfen immer gleich Trumpf gezogen werden:

79 1. Karte Trumpf-9 (in Vorhand);

80 1. Karte blankes Ass, dann Trumpf-7 (V);

81 1. Karte mit Ass übernommen, dann Trumpf-7 (H) ...

58 2-Farben-Spiele sind meist besonders stark, aber auch gefährdet, wenn nicht trotz 6 Trumpf frühzeitig auf den Ersatz-Trumpf übergegangen wird.

So wären die Spiele **65** und **66** trotz der 4 und 5 Gegentrümpfe gewonnen worden. „Verstochen bei 6 Trümpfen und verloren“.

83 Hier wird richtigerweise sofort auf den Ersatz-Trumpf übergegangen.

Eine Regel hierzu lautet: Zunächst Trumpf so lange ziehen, bis nur noch ein Gegner Trumpf hat. Dann die lange Flöte (= Ersatz-Trumpf) vorspielen und mit ihr die restlichen Trümpfe beim Gegner abziehen.

7-Trumpf-Spiele

69, 90 demonstrieren 7-Trumpf-Spiele, wie sie ohne Buben doch schwach sind und wie die Trümpfe knapp werden können. Nicht so im Falle mit 3 Buben bei **70, 73**. Seien Sie in Mittelhand vorsichtig wegen des gefährlichen Anzugs: Spiele **91, 93** weisen dies nach.

63, 86 sind genau solche Beispiele, in denen gute Spiele in Mittelhand verloren gehen, unter anderen Umständen aber nicht.

68, 69, 73 bieten interessante Aspekte zur Frage: Gewinnt man mit 7 Trümpfen und 3 Luschen oder nicht? Solche Spiele werden in Vorhand und allenfalls in Hinterhand noch gewonnen, in Mittelhand aber wohl nicht mehr.

B) Spielverlauf für die Gegenspieler

Hier dominieren möglicherweise zwei Grundkonzepte:

- 1) Die unmittelbare Fortsetzung des guten Anspiels vom Partner;
- 2) die konzentrierte Gewinneinstellung auf nur wenige Stiche.

Andererseits sind drei zeitliche Phasen zu nennen:

- 3) Wirksames Anspiel und zunächst
- 4) den Alleinspieler immer wieder in die Mitte bringen (Rückspiel);
- 5) den Alleinspieler dann zum Vorspielen seiner schwachen Farbe zwingen: z.B. Ass, K, 7 gegen 10, D, 9. Wer hier vorspielen muss, macht die 2 Stiche nicht. Oft wird die Frage spielerentscheidend: wer bekommt wohl die 10?

Zu 1) **Die Fortsetzung des Spiels** (für Gegenspieler)

Die **angezogene „gezeigte“** Farbe bei Trumpf-Spielen gegen Hinterhand (möglichst blank) muss also der Mittelhand-Partner unbedingt nachbringen. So kann gepfundet, gestochen, überstochen, freigeworfen oder eine blanke 10 gerettet werden.

74 Nach blankem Anspiel hat M das Ass und spielt stark die Farbe weiter! 2 x!

78 Gelegentlich ist die Konstellation auch so, dass die blank angezogene Farbe nicht weiter gespielt werden sollte = schwere Ausnahme!

87 Ganz lang unter dem Ass gegen A (H) mit K! Partner kann abwerfen beziehungsweise täuschen.

102 Der klassische Fall: Lang klein; M-Partner ist hier blank und sticht; er gerät jetzt in Vorhand und kommt auch mit einem längeren Ass. Jetzt wirft sich der Partner hier blank, und es kann wechselseitig gestochen werden. Noch dramatischer verlaufen so die Gegenspiele bei Grand.

Zu 2) **Mit langer 10 gegen Hinterhand (bei Grand)**

31 V: lange 10! M: Bube fängt das Ass vom Alleinspieler (H). Jetzt präsentiert der Partner im 2. Stich eine andere ganz lange 10; A bringt das Ass, das der andere Partner wegsticht. Schon 46 Augen!

40 Für G nach 3 Stichen bereits gewonnen!

30 V kommt mit einem ganz langen Kreuz-Ass, von A getrumpft. A hat nun keinen B mehr und verliert.

Zu 3) und 4) **In die Mitte bringen** (Rückspiel für G)

Nach dem grundsätzlich langen Anspiel notfalls durch Rückspiel den Partner wieder ans Spiel für seine lange Farbe bringen.

7 und **9** und Lehrspiel **10** verdeutlichen den klugen Spielzug: Ganz lange 10 gegen M angespielt „Asse und stichbare 10en“. „Stechschaukel“: Beide Partner können stechen. Das sind wohl die ganz typischen erfolgreichen Beispiele für Gegenspiele: Gegen M wird sehr

lang angespielt, H sticht und bringt seinerseits auch eine ganz lange Farbe, die wieder V sticht. Und dasselbe möglichst von neuem ... Es ist fast immer richtig, gegen Spieler in Hinterhand blank anzuziehen. Aber nicht verkehrt, blank auf kurzem Wege, gegen A (M) anzuziehen **85**.

Zu 4) **A in die Mitte bringen = gutes Gegenspiel!**

70 Den Gegner in die Mitte bringen, bzw. lassen und die 10 nicht mit dem Ass übernehmen! Toll! Partner kann die lange Farbe weiterbringen.

63 „Im Tornado“ (M): Nach Anspiel der ganz langen Karo-10 (V) wird das Ass von A weggestochen. M bringt über Herz V wieder ans Spiel (durch dessen Herz-Ass), der mit Farbe Karo (K) fortfahren kann!

91 „Zu sicher?“ (M): Nach langem Anzug stechen. So wird V durch gutes Rückspiel wieder ans Spiel gebracht.

93 Hier wird ein 7-Trumpf-Spiel deshalb geschlagen, weil H 2-mal gutes Rückspiel bietet und V zum Vorspielen seiner langen Farbe gegen A (M) bringt. Was geschieht: **Der Gegner A gerät wieder in die Mitte. Die Gegenspieler haben gute Spielpositionen; sie kommen in Vorhand, sie sind im Angriff.**

Zu 5) **A zum Vorspielen bringen = gutes Gegenspiel!**

Irgendwo hat A doch eine schwache Farbe, die er nicht bis ans Ende des Spiels aufheben möchte, z. B. Ass, K, 7. Und sehr häufig sitzen dann 3 dagegen: 10, D, 9. Logisch, wer hier vorspielen muss, macht keine 2 Striche, d. h. weniger Augen (und verliert).

Dies gilt bei A und G, und bei Grand- und Trumpf-Spielen. Z. B. **38**. A über Kreuz wieder ans Spiel bringen und vorspielen lassen: A verliert dann! Siehe Lösung Seite 164.

12 Hier müsste zum letzten Mittel gegriffen werden (kleiner Bube), um A ans Vorspielen zu bringen. A verliert!

74 „Meisterhilfe“: A (V) wird ans Spiel gebracht, muss bei Ass und K vorspielen oder:

74 Mit Pik-7 vom Stich gehen. A muss übernehmen und dann von Ass und K vorspielen: auch verloren!

1.3.2 Meisterhafte Gegenspiele

Meisterhafte und siegreiche Gegenspiele finden wir in den Partien **5, 6, 10, 13, 30, 40** (Grand-Spiele) und in den Spielen **63, 77 (74, 79), (101, 102, 105)** (Trumpf-Spiele). Meisterhafte Gegenspiele auch bei Nullspielen **110, 111**. Bei **6** wird ein starker Flöten-Grand in Vorhand (1. und 3. B) geschlagen, weil mit Bubenanzug gespielt wurde, aber die Gegner nicht einstachen und am Ende drei fette Stiche machten: „60 : 60“.

5, 34 zeigen dieselben erfolgreichen Gegenspiele. Bei Flöten-Ass-Anzug und 2 Buben dagegen müssen die Gegenspieler andererseits stechen und sofort möglichst ein langes Ass gegen A anspielen!

96 „Magie“ (H): A verliert hier mit Schneider! Nach gutem Anzug (2-mal) schmiert der Partner eine 10 und zeigt seinem Vorhand-Partner, welche Farbe er bringen muss. So gehen das blanke Ass von A und das 7-Trumpf-Spiel verloren.

87 bringt eine Summation der richtigen Spielzüge im meisterhaften Gegenspiel. Das 6-Trumpf-Spiel (H) wird geschlagen:

1. Verzicht auf blankes Anspiel (weil nur 1 Trumpf);
2. täuschender Abwurf des Partners und damit nochmaliger Abwurf dieser Farbe und
3. Wiederholung der Stechfarbe.

64 Die Gegenspieler bekamen nach 3 Stichen keinen einzigen mehr, sie zeigten ein schlechtes Gegenspiel.

86 Hier ist ein „Rollmops“ dagegen (2 B, 4 x 2 Karten in den Farben) und schlägt ein 6-Trumpf-Spiel mit Schneider.