

Skat Regel-Fibel

Originalausgabe

© 2018 Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Leipziger Straße 7

04600 Altenburg

www.spielkarten.com

Text: Anke Günther, Steffi Korda, Daniel Schäfer

Konzept & Lektorat: Steffi Korda, Büro für Kinder- & Jugendliteratur, Hamburg

Umschlaggestaltung, Satz & Layout: Veronika Grigkar (Hamburg – Wien)

Nach einer Idee von: Daniel Schäfer

www.skatinself.academy

Art Direktion: Michael Benrad

Lernsystem: Anke Günther

Technische Umsetzung: Benedikt Göpfert



Ahoi Kartenmatrose!

Schwing dich an Bord der Spielpiraten!

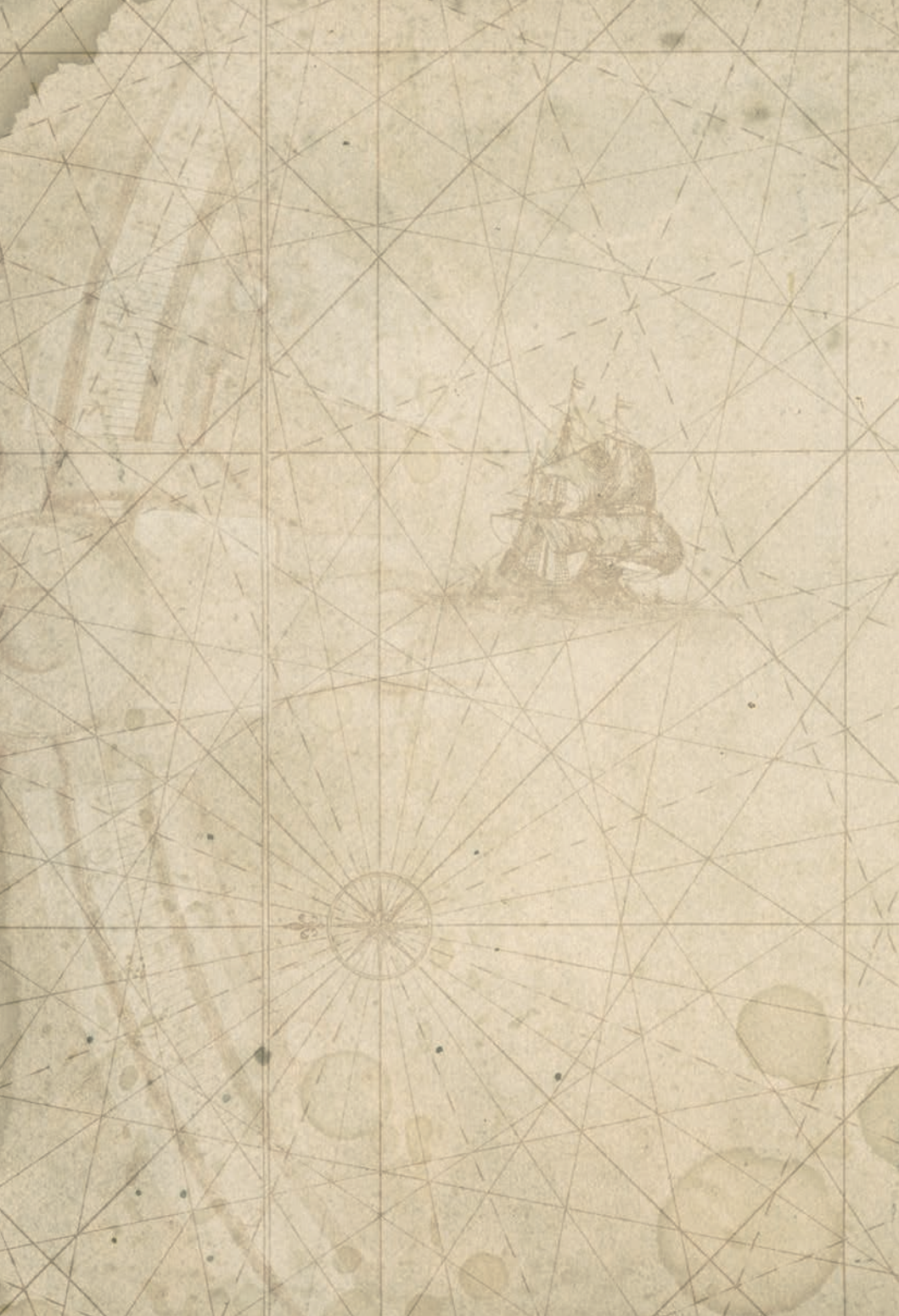
In diesem Heft findest du nützliche Tipps für ganz verschiedene Skatspieler. Ab Seite 7 gibt's die Grundregeln für neue Inselbesucher.

Wenn dir Begriffe wie *Blatt*, *Stechen*, *Farbe* und *Bedienen* bekannt sind, steigst du am besten bei **Skatfreibeuter** ein.

Sollten diese Begriffe deine Neugier wecken, dann blättere einfach um und beginne deine Skatreise!

Für diejenigen, die schon alle Skatregeln beherrschen, gibt es ab Seite 39 viele nützliche **Strategie-Tipps!**





Inhalt

Skatfischer:

Begriffe und Grundregeln für neue Inselbesucher	7
--	---

Skatfreibeuter:

Die Skat-Regeln für Kartenkenner

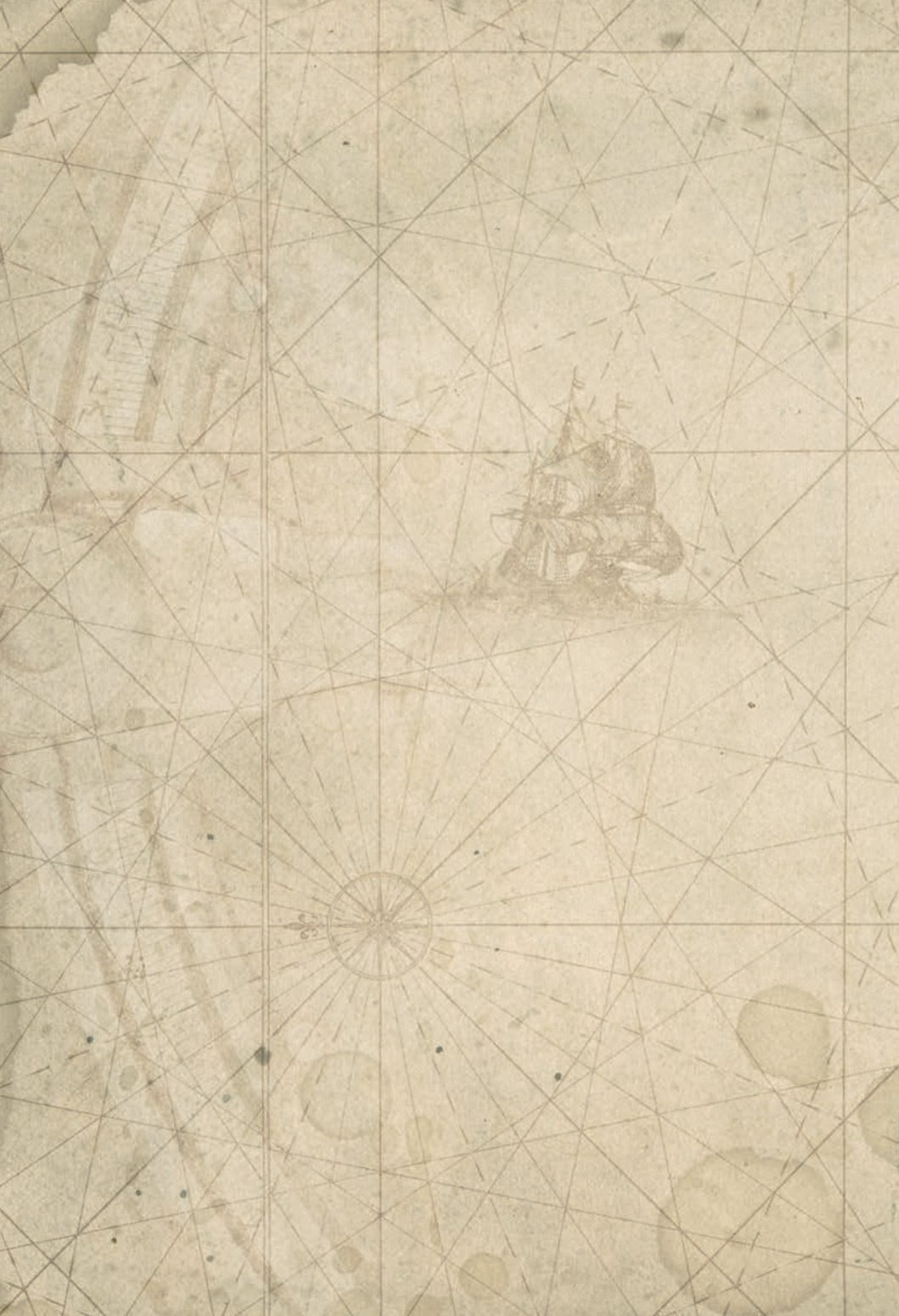
Spielmaterial	15
Spielziel	17
Spielvorbereitung	21
Spielablauf	21
1. Blatt einschätzen	22
2. Die Auktion – das Reizen	23
3. Der Skat	32
4. Die Spielansage	34
5. Das Abspielen der 10 Handkarten	35
6. Die Wertung des Spiels	38

Skatpiraten:

Strategie-Tipps für Meister der Skatinsel

Eine besondere Zutat	39
Wimmeln	39
Dem Feinde lang	39
Dem Freunde kurz	40
Ass und Zehn gesehen	40
Die Siebte	40
Über die Dörfer gehen	40
Gegen den Grand	41
Sieben, Neun, Bauer – stehen wie eine Mauer	41
Ein Nullspiel schlagen	41
Nullspiel als Gegenspieler	42

Glossar	43
----------------------	----



Skatfischer:

Begriffe und Grundregeln für neue Inselbesucher

Werfen wir zuerst einen Blick auf die wichtigsten Regeln und Grundbegriffe:

3 Spieler

Skat wird zu dritt gespielt.

Spielkarten

Jeder Spieler bekommt gleich viele Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die Handkarten werden kurz „Hand“ oder „Blatt“ genannt.

Kartenverteilung

Es werden alle Karten in einer Partie verteilt. Die Karten, die du nicht auf der Hand hast, müssen also deine Mitspieler haben.
So kannst du überlegen, was sie wohl spielen könnten.

Eine Karte spielen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, legt er eine seiner Handkarten offen in die Mitte des Tisches. So spielt er diese Karte aus. Reihum im Uhrzeigersinn sind nun die anderen Spieler an der Reihe, ebenfalls eine Karte dazu zu legen.

Stich

Wenn jeder Spieler eine Karte in die Mitte des Tische gelegt hat, bezeichnen wir das als Stich.

Der Stich geht an den Spieler mit der stärksten Karte, der den Stich einsammelt und verdeckt vor sich ablegt.



Hey du!
Freut mich,
dich zu sehen!

*Hier erfährst du alles
über den Einstieg in die
weite Welt des Skat:
Skat ist ein Stichspiel,
das zu dritt mit 32
Karten gespielt wird.*





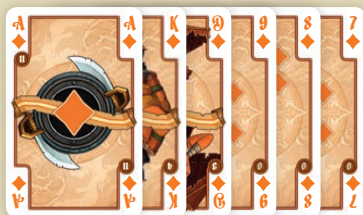
Es wird also zu dritt um Stiche gespielt.

Um einen Stich zu gewinnen, brauchst du die stärkste Karte im Stich. Welche das ist, ergibt sich aus der Rangfolge der Karten.

Rangfolge der Karten

(Buben und 10er folgen später)

Die Spielkarten sind unterschiedlich stark: Die stärkste Karte ist das Ass. Die schwächste ist die Sieben.



Sie sind so angeordnet:

Ass, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.

Stichsieger

Die stärkste Karte im Stich bestimmt, wer den Stich bekommt.

Der Spieler, der also die stärkste Karte gespielt hat, bekommt den gesamten Stich.

Das Ziel im Skat ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln! Jede Skatkarte hat einen Punktwert. Außerdem ist die 10 im Skatspiel etwas ganz besonderes! Sie hat eine ungewöhnliche Position und bringt viele Punkte! ... Was es damit genau auf sich hat, erfahrt ihr in den folgenden Erklärungen.

Rangfolge der Karten mit 10

(Buben folgen später)

Die Zehn sitzt zwischen Ass und König!

Die Karten sind so angeordnet:

Ass, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.



Karten und Punkte

Jede Karte hat einen eigenen Punktwert:

Das Ass ist 11 Punkte wert.

Die Zehn ist 10 Punkte wert.

Der König ist 4 und die Dame 3 Punkte wert.

Die Neun, Acht und Sieben bringen 0 Punkte und werden auch „Luschen“ genannt.

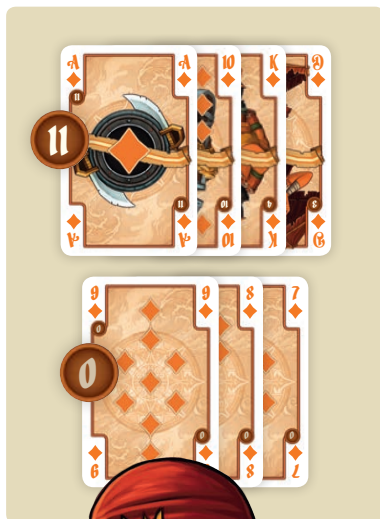
Die Punkte stehen auf den Karten in einem Kreis.

Spielsieg durch Punkte

Um im Skat zu siegen, brauchst du mehr Punkte als deine Mitspieler. Die Punkte bekommst du durch die Karten in deinen Stichen.

Bisher haben wir uns in den Bildern nur eine „Farbe“ angeschaut.

Als Nächstes lernen wir alle Farben kennen. Aber was ist eine „Farbe“ überhaupt?



Farben: Karo, Herz, Pik und Kreuz

Die Karo-Karten haben das viereckige Karosymbol  aufgedruckt. Sie bilden eine Kartenfamilie, auch genannt eine „Farbe“.

Die 2. Farbe, heißt Herz. Auf diesen roten Karten ist das Herzsymbolsymbol  aufgedruckt.

Pik ist ebenfalls eine „Kartenfarbe“. Auf den Pik Karten ist das blattförmige Piksymbol  aufgedruckt. Das Kreuz ist die 4. „Kartenfarbe“.

Kreuzkarten haben ein schwarzes, kreuzförmiges Symbol  aufgedruckt.

Alle Familien bestehen aus den gleichen Karten. Damit besteht jede Farbe aus Ass, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.

Sie haben die gleiche Rangfolge und ihre entsprechende Punktzahl.



Mit den „Farben“ lässt sich mehr Strategie ins Spiel bringen.

So gibt es dank der „Farben“ die Bedienregel:

Bedienregel

Die erste Karte eines Stiches gibt die Rundenfarbe vor, welche von allen folgenden Spielern vorrangig abgelegt werden muss. Diese wichtige Regel nennen wir auch „bedienen“. Das bedeutet, dass die erste Karte auf dem Tisch bestimmt, welche Farbe besonders wichtig und damit stark ist.

Am Anfang wird zum Beispiel eine ♦-Karte gelegt. Jeder, der ♦-Karten auf der Hand hat, muss jetzt auch eine ♦-Karte spielen, er darf keine ♥-, ♠- oder ♣-Karte legen. Das nennt man „Bedienen“.

Die stärkste Karte der vorgegebenen Farbe, in diesem Beispiel ♦, gewinnt den Stich. Erst wenn du keine ♦-Karte mehr hast, darfst du auch eine der anderen Farben ♥, ♠ oder ♣ spielen. Allerdings ist diese Karte dann weniger stark, weil du die geforderte Farbe ♦ nicht bedienen konntest. Damit verlierst du den Stich, egal welche ♥-, ♠- oder ♣-Karte du auch spielst.

Beispiel mit einer Farbe:



Beispiel mit zwei Farben:



Ausspielen

Wer einen Stich gewinnen konnte, darf als Nächster ausspielen. Einen Stich zu machen, bringt dir also nicht nur Punkte. Darüber hinaus gewinnst du das Recht, als erster Spieler des nächsten Stichts eine Farbe zu fordern, die von den anderen Spielern bedient werden muss.

Jetzt kennst du schon diverse Grundlagen des Spiels. Kommen wir zu dem Punkt, der Stichspiele erst richtig interessant macht: der Trumpf. Was das ist, wie er eingesetzt wird und was dir das bringt, erfährst du jetzt!

Trumpf

In jedem Spiel wird eine Kartenfarbe zum Trumpf ernannt. Diese Farbe ist dann stärker als die übrigen Farben im Spiel.

Mit Trumpf stechen

Wenn du in einem Stich nicht bedienen musst, weil du keine Karte in der geforderten Farbe hast, kannst du eine beliebige Karte legen.

Wenn deine Karte ein Trumpf ist, dann stichst du, d.h. deine Karte ist stärker als die angespielte Farbe und du wirst den Stich bekommen! Die einzige Ausnahme: sollte der Spieler nach dir noch eine stärkere Trumpfkarte legen, so wirst du überstochen und verlierst den Stich.



Trumpf bedienen

Wenn ein Spieler als Erstes eine Trumpfkarte ausspielt, dann müssen die anderen Spieler auch mit Trumpf bedienen.

Der Spieler der höchsten Trumpfkarte gewinnt den Stich.

Trümpfe sind also wichtige und sehr starke Karten!

Vielleicht ist dir aufgefallen, dass wir bisher gar nicht über die Buben gesprochen haben. Die Buben sind im Skat-Spiel ganz besondere Trumpfkarten:

4 Buben

Die Buben sind die stärksten Karten im ganzen Spiel, obwohl sie nur je 2 Punkte wert sind.

Ihre Reihenfolge ist in jedem Spiel gleich und entspricht dieser Folge von stark nach schwach:



4 Buben und Trumpf

Die Buben sind deshalb die stärksten Karten im Spiel, weil sie immer die höchsten Trumpfe sind.

D.h. sie sind auch stärker als das Trumpf Ass und behalten dabei untereinander ihre Reihenfolge:



Die Trumpf-Reihenfolge am Beispiel ♣



Wie du merkst, wird dein „Blatt“ stärker, je mehr Trumpfe du darin findest.

Aber gegen wen spielst du eigentlich?

3 Spieler in 2 Teams

Skat spielt man zu dritt mit zwei Teams. Es gibt den Alleinspieler, der die beiden Gegenspieler herausfordert.

Alleinspieler

Der Alleinspieler darf den Trumpf wählen. Er spielt um den Sieg. Um zu gewinnen, braucht er über die Hälfte der im Spiel befindlichen Punkte. Erreicht er nur die Hälfte der Punkte oder weniger, hat er das Spiel verloren.

Gegenspieler

Die Gegenspieler bilden ein Team mit der Aufgabe, den Alleinspieler aufzuhalten. Sie können zwar nicht gewinnen, aber den Sieg des Alleinspielers verhindern. Dazu brauchen sie die Hälfte der Punkte oder mehr.

Die Gegenspieler spielen zusammen. Sie dürfen sich zwar nicht absprechen, aber all ihre Punkte zählen im Team zusammen.

Der Alleinspieler hat im Normalfall ein starkes Blatt und darf den Trumpf wählen. Die Gegenspieler gewinnen trotzdem ca. 20% der Spiele, wenn sie gut zusammenarbeiten!

120 Punkte im Spiel

Jede Farbfamilie ist 30 Punkte wert.

Da es 4 Familien gibt, befinden sich folglich 120 Punkte im Spiel.

Der Alleinspieler braucht mehr als die Hälfte, um zu gewinnen: 61 Punkte oder mehr.

Dem Gegenspieler dagegen reicht bereits die Hälfte der Punkte, um den Alleinspieler am Sieg zu hindern: 60 Punkte oder mehr.



Du wirst manchmal der Alleinspieler sein und manchmal im Team gegen den Alleinspieler antreten. Wie das genau funktioniert, erfährst du ab Seite 22 – dort wird das „Reizen“ erklärt.

Fragst du dich auch, warum das Spiel Skat heißt und was der Skat eigentlich ist?

Das ist eine super Frage und die Infos dazu findest du ab Seite 18 – dort findest du die Antwort darauf!

Dies waren die wichtigsten Grundlagen für ein Stichspiel. Wenn für dich viel Neues dabei war oder du dich noch nicht ganz sattelfest fühlst, besuche einfach www.skatinsel.academy

Ich warte auf dich, um mit dir in die Welt des Skat einzutauchen. Dort kannst du alles, was hier steht, praktisch ausprobieren und mit mir und den Aufgaben der Skatpiraten wachsen.

Ich freu mich auf dich!



Skatfreibeuter:

Die Skat-Regeln für Kartenkenner

Spielmaterial

Gespielt wird mit 32 Karten. Diese unterteilen sich in die vier Familien, welche auch Farben genannt werden.

Kreuz



Pik



Herz



Karo



Rangfolge der Karten ohne Buben

Die Spielkarten sind unterschiedlich stark: Die stärkste Karte ist das Ass und die schwächste ist die Sieben. Sie sind bei jeder Farbfamilie gleich angeordnet:



Ass, Zehn, König, Dame, Neun, Acht, Sieben.

Buben

Die Buben haben eine besondere Bedeutung, auf die wir später noch eingehen. Wichtig ist, dass sie untereinander eine feste Reihenfolge haben:



Am stärksten ist der ♣-Bube, dann folgen ♠-, ♥- und ♦-Bube.

Wertigkeit der Karten

Jede Karte hat einen eigenen Punktwert, auch Augen genannt:

Asse zählen 11 Augen, Zehner 10 Augen.

Könige sind 4, Damen 3 und Buben 2 Augen wert.

Die Neuner, Achter und Siebener bringen 0 Augen und werden daher auch „Luschen“ genannt.

Zusammen sind das 30 Augen (Punkte) pro Farbe.

♠ = 11

10 = 10

K = 4

Q = 3

J = 2

9 = 0

8 = 0

7 = 0

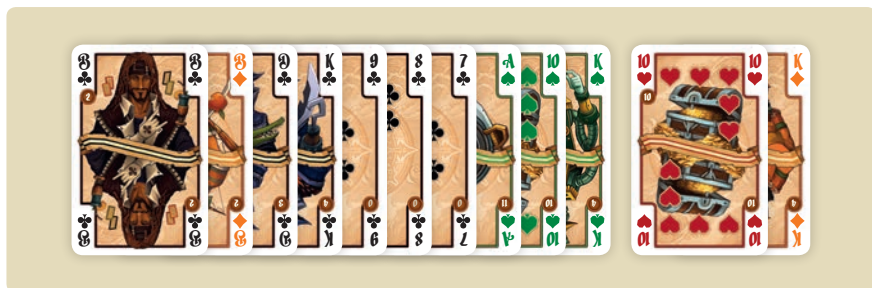
Da die Karten jeder einzelnen Farbfamilie 30 Augen wert sind, befinden sich bei 4 Farbfamilien 120 Augen im Spiel.

Erreicht beim Spielen zu dritt über mehrere Runden die meisten Punkte. Dazu bildet ihr in vielen kurzen Duellen immer wieder wechselnde Allianzen.

Bekommt ihr nach dem Verteilen der Karten ein gutes Blatt, so versucht ihr, gegen das Team der anderen Spieler zu gewinnen. Dazu müsst ihr jedoch alleine mehr Augen erzielen als diese beiden anderen Spieler zusammen. Als Unterstützung erhaltet ihr zwei Zusatzkarten, den Skat, und wählt anschließend eine von drei möglichen Spielvarianten aus.

Sind eure 10 Karten dafür nicht aussichtsreich genug, lasst ihr einem anderen Spieler den Vortritt. Mithilfe eures Partners versucht ihr dann, die Pläne des Alleinspielers zu durchkreuzen um möglichst viele Punkte zu erzielen.

Ein gutes Blatt besteht typischerweise aus Buben, denen eine besondere Rolle zukommt, sowie einigen Assen und Zehnern, da diese besonders viele Augen wert sind. Auch lange Farbreihen sind hilfreich. Weitere Tipps hierzu erhaltet ihr später, wenn es um den genauen Spielablauf geht.



2 Buben, eine lange Farbreihe in ♣, dazu ♠-Ass: Ein gutes Blatt!

Wie werdet ihr Alleinspieler?

Durch die verschiedenen Spielvarianten haben oft mehrere Spieler gute Aussichten, als Alleinspieler erfolgreich zu sein. Daher wird dieses Recht in einer Auktion, auch Reizen genannt, gleich nach der Verteilung der Karten höchstbietend versteigert. Auf die genauen Regeln des Reizens kommen wir noch näher zu sprechen.

Wie viele Augen müsst ihr erreichen, um zu gewinnen?

Der Alleinspieler braucht zum Spielgewinn mehr als die Hälfte der 120 Augen, also mindestens 61. Den Gegenspielern reichen dementsprechend schon 60 Augen, um den Alleinspieler am Sieg zu hindern.

Was hat es mit dem „Skat“ auf sich?

Der Skat besteht aus zwei verdeckten Karten, die der Alleinspieler vor der Spielansage aufnehmen darf. Er legt dann zwei unpassende Karten verdeckt vor sich ab, so dass er ebenfalls wieder 10 Karten in der Hand hat. Das Ablegen der beiden Karten wird auch Drücken genannt. Erst dann darf der Alleinspieler sein Spiel ansagen.

Es gilt hierbei: Der Skat gehört weiterhin dem Alleinspieler, d.h. auch die eventuellen Augen der gedrückten 2 Karten zählen für ihn.

Darüber hinaus sorgt der Skat für den besonderen Reiz des Spiels. Zum einen können im Skat gute oder schlechte Karten liegen, die das eigene Blatt verstärken oder abwerten können, weshalb der Skat sehr häufig zum Mittelpunkt von Spekulationen wird.



*Gute Karten, schlechte Karten –
im Skat kann es ähnlich laufen wie im echten Leben*

Zum anderen sorgen die verdeckt abgelegten Karten dafür, dass nicht alle 32 Karten im Spiel sind und damit ein gewisser Überraschungsmoment entsteht, welchen der Alleinspieler für sich zu nutzen sucht.

Die drei Spielvarianten

Habt ihr die Auktion gewonnen und seid Alleinspieler geworden, könnt ihr das Spiel bestimmen. Zur Auswahl stehen: Farbspiel, Grand und Nullspiel.

Am meisten gespielt: Die Farbspiele

Bei den Farbspielen bekommt eine der vier Farben eine besondere Bedeutung, sie wird Trumpf. Die Trumpf-Karten sind stärker als die anderen Karten, mit Trümpfen kann gestochen und so weitere Stiche und Augen erobert werden. Welche Farbe Trumpf wird, solltet ihr danach entscheiden, in welcher Farbe ihr besonders viele Karten habt. Je nachdem könnt ihr ein , , - oder -Farbspiel spielen. Zusätzlich zu den Karten der ausgewählten Farbe sind die Buben immer die höchsten Trümpfe, und zwar in einer festen Reihenfolge: Der -Bube ist am stärksten, danach folgen , - und -Bube. Damit gibt es bei allen Farbspielen 11 Trümpfe.



Beispiel: Wird  gespielt, sind diese 11 Karten Trumpf

Mehr Details zum Thema „Stiche“ und „Trümpfe“ erfahrt ihr in der Beschreibung des Spielablaufs.

Das teuerste aller Spiele: Der Grand

Beim Grand gelten die gleichen Regeln, die auch im Farbspiel gelten, allerdings sind ausschließlich die 4 Buben Trumpf und alle vier Farben ansonsten gleichwertig. Damit gibt es genau 4 Trümpfe. Der Grand ist ein sehr begehrtes und beliebtes Spiel, weil er mit Abstand die meisten Wertungspunkte einbringt.



3 starke Buben und eine lange Farbreihe (eine Flöte) in ♣ : Ein super Grand!

Aus der Reihe getanz: Das Nullspiel

Das Nullspiel stellt die typischen Skatregeln auf den Kopf. Um ein Nullspiel zu gewinnen, darf der Alleinspieler im Gegensatz zu den sonstigen Skatvarianten keinen einzigen Stich erhalten. Die Augen spielen beim Null also keine Rolle. Es gibt auch keine Trümpfe, alle Farben sind gleichwertig. Das gilt auch für die Buben, die sich in ihren jeweiligen Farbfamilien hinter der Dame einordnen.

Zusätzlich gibt es eine weitere Änderung in der Kartenreihenfolge – auch die Zehn wird anders einsortiert. Die Karten-Reihenfolge beim Null kennst du aus anderen Kartenspielen: Ass, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben.



Achtung: Beim Null ist die Reihenfolge der Karten verändert!

Eine weitere Besonderheit beim Null ist, dass dieses Spiel auch offen gespielt werden kann, ihr also direkt nach der Spielansage euer Blatt auf den Tisch legen müsst. Diese Variante wird Null Ouvert genannt. Ihr könnt ein Null Ouvert spielen, wenn eure Abwehrreihen geschlossen sind oder nur ganz kleine Lücken aufweisen. Als Belohnung für den Nachteil, den ihr damit in Kauf nehmt, bringt euch der Null Ouvert mehr Wertungspunkte als das einfache Nullspiel.



Farbreihen voll kleiner Karten: Ein typischer Null Ouvert!

Spielvorbereitung

Der Startspieler mischt die Karten, lässt den Kartenstapel von seinem rechten Nachbarn einmal abheben und verteilt dann die Karten reihum verdeckt nach folgendem Schema:

1. Jeder Spieler erhält 3 Karten auf einmal.
2. 2 Karten werden verdeckt in die Tischmitte gelegt, das ist der Skat.
3. Jeder Spieler erhält 4 Karten auf einmal.
4. Jeder Spieler erhält 3 Karten auf einmal.

Nun nimmt jeder Spieler seine 10 Karten auf die Hand.
Sie werden auch Blatt oder Hand genannt.

Spielablauf

Das Spiel geht über eine beliebige Anzahl von Runden. Jede Runde besteht aus 3 Spielen, bei denen im Uhrzeigersinn jeder Spieler einmal die Karten gibt.

Jedes einzelne Spiel folgt dabei immer dem gleichen Ablauf

1. Die Spieler schätzen die Stärke ihres Blattes ein.
2. In einer Auktion (auch Reizen genannt) wird der Alleinspieler ermittelt.
3. Dieser bekommt den Skat (die zwei verdeckten Karten).
4. Der Alleinspieler sagt das Spiel an.
5. Die Handkarten werden einzeln in 10 Stichen mit je 3 Karten abgespielt.
6. Durch Auszählen der Punkte wird der Spielausgang ermittelt und das Spiel gewertet.

Nach der letzten Runde erfolgt als Summe der einzelnen Wertungen die Schlusswertung.

1. Blatt einschätzen

Als Erstes nehmt ihr eure Karten auf die Hand, dabei könnt ihr sie gerade als Einsteiger gerne nach Farben sortieren. Das verschafft euch einen besseren Überblick. Die Buben solltet ihr gesondert einsortieren, da sie eine besondere Bedeutung haben. Nun müsst ihr für euch die Frage beantworten: Ist das Blatt stark genug, um damit als Alleinspieler eine gute Gewinnchance zu haben? Um dies zu beurteilen, braucht es oft ein wenig Erfahrung. Auch gibt es ganz unterschiedliche Spielertypen, einige sind sehr offensiv und riskieren mehr (weil sie z. B. auf gute Ergänzungskarten im Skat spekulieren), andere spielen eher defensiv. Letztlich wird jeder Skatspieler den Stil finden, der am besten zu seiner Persönlichkeit passt.



Ein ♥-Spiel wäre möglich, jedoch ist es ein gewisses Wagnis.
Welcher Spielertyp bist du – würdest du reizen?

Als Einsteiger könnt ihr euch an ein paar Faustregeln orientieren. Um als Alleinspieler erfolgreich zu sein, solltet ihr je nach angestrebter Spielvariante folgende Voraussetzungen erfüllen.

Für Farbspiele: Mindestens 7 gute Karten, also z. B.

- 7 Trümpfe
- 6 Trümpfe und ein weiteres Ass (ohne das Trumpf-Ass)
- 5 Trümpfe und zwei weitere Asses (ohne das Trumpf-Ass)

Denkt daran, dass alle vier Buben immer Trümpfe sind und somit zu den sonstigen Farbkarten dazugezählt werden müssen.

Für Nullspiele: 8 bis 9 überwiegend kleine Karten (Luschen), um keinen Stich zu machen. Aber auch hohe Karten wie Asses und Könige sind nicht zwangsläufig problematisch, sofern sie in einer langen Farbreihe stehen, die auch genügend kleine Karten (Luschen) enthält. Dann braucht ihr nur die Luschen dieser Farbe, besonders die Sieben, um einen eventuellen Stich auf jeden Fall verhindern zu können.



Die ♦-Dame ist eure einzige Baustelle. Das ♥-Ass stört nicht, da genug kleine Karten zum Unterbieten in der ♥-Reihe stehen

Für Grandspiele: Da es beim Grand nur vier Trümpfe gibt, sind natürlich die Buben besonders wichtig. Aber auch ein oder mehrere Asses als höchste Karten der Farbreihen sollten vorhanden sein.

Habt ihr in Summe 5 oder mehr Buben und Asses, ist das ein guter Start. Ebenfalls hilfreich sind lange, ununterbrochene Farbreihen, auch Flöten genannt.



2 Buben, 3 Asses, eine Flöte in ♠ – so sieht ein schöner Grand aus

2. Die Auktion – das Reizen

Nachdem jeder Spieler für sich entschieden hat, ob er ein Spiel als Alleinspieler versuchen möchte, beginnt der erste spannende Abschnitt des Spiels: das Reizen. Dabei ermittelt ihr zunächst im Kopf euer maximales Gebot. Dieses ergibt sich aus einer Formel, die wir gleich im Detail vorstellen.

Anmerkung: Stellt euch das am besten so vor, als ob ihr bei einer Auktion etwas ersteigern wollt. Am Anfang überlegt ihr euch euer Limit, also dass ihr beispielsweise maximal 100 € ausgeben wollt. Wenn ein anderer Teilnehmer mehr bieten wird, steigt ihr aus. Es startet die Phase der Gebote. Nur ihr kennt euer Limit, doch werdet ihr natürlich versuchen, so günstig wie möglich an das begehrte Objekt zu kommen. Das heißt, obwohl ihr 100 € als eure Schmerzgrenze definiert habt, startet ihr zunächst mit dem Mindestgebot, das könnten etwa 25 € sein. Erst wenn ein anderer Teilnehmer euch überbietet, erhöht ihr Schritt für Schritt ebenfalls euer Gebot.

Genauso ist es beim Reizen im Skat. Das Mindestgebot für ein Spiel beträgt 18. Wer nicht Alleinspieler werden will, kann sofort aussteigen, dieser Vorgang wird passen genannt.

Die Formel für eure Gebote

$$\text{Spielwert} = \text{Grundwert} \times \text{Reizstufe}$$

Der Spielwert

Der Spielwert stellt den Wert des Kartenblattes dar und entspricht damit eurem maximal möglichen Reizgebot.

Der Spieler, dessen Blatt über den höchsten Spielwert verfügt, kann das höchste Gebot abgeben und wird Alleinspieler.

Um den Spielwert ermitteln zu können, braucht ihr den Grundwert eures Spiels und die Reizstufe.

Der Grundwert

Jede Farbe und Spielvariante verfügt über einen festen Grundwert, den ihr euch einprägen müsst.

Spiel	Grundwert
	9
	10
	11
	12
Null	23
Grand	24

Die Reizstufe

Die Reizstufe ist variabel und ergibt sich anhand der höchsten potenziellen Trümpfe, die ihr in der Hand habt. Eine entscheidende Bedeutung hat dabei die exakte Rangfolge der Trümpfe, die besonders wichtig ist:



Rangfolge der 11 Trümpfe, falls ♣ gespielt werden soll

Außerdem kommen weitere Gewinnstufen hinzu, mit denen sich eure Reizstufe noch weiter erhöht.

Besonderheit der Buben

Um die Reizstufe zu ermitteln, betrachtet ihr nun zunächst die Buben, welche ihr auf der Hand habt. Hierbei ist der ♣-Bube als stärkste Karte im Spiel auch gleichzeitig die wichtigste. Denn die Frage ist zuallererst:

Habt ihr den ♣-Buben in der Hand oder nicht?

Wenn ihr den ♣-Buben besitzt, müsst ihr von oben zählen, wie viele Trümpfe ihr ohne Unterbrechung der Trumpfreihe auf der Hand habt. Ihr spielt dann mit x Trümpfen.

Beispiel:

Wenn ihr den ♣- und ♠-Buben habt:
dann zählt ihr „mit 2“



Wenn ihr den ♣-, ♠-, ♥- und ♦-Buben habt:
dann zählt ihr „mit 4“



Ein Skatspielertraum: ein Blatt „mit 4“.

Wenn ihr den ♣- und ♥-Buben habt:
dann zählt ihr „mit 1“.

Es sind zwar zwei Buben, jedoch ist die Trumpfreihe durch den fehlenden ♠-Buben unterbrochen.



*2 Buben, aber nur „mit 1“ (weil der ♠-Bube fehlt,
die verdeckte Karte symbolisiert die Lücke).*

Es geht immer darum, wann die erste Lücke in eurer Trumpfreihe auftritt. Es zählen nicht nur die Buben, sondern alle Karten, die ihr geschlossen vom ♣-Buben bis zur letzten Trumpfkarte abzählen könnt. Damit sind alle Stufen von „mit 1“ bis „mit 11“ möglich.

Wenn ihr den ♣-Buben nicht besitzt, spielt ihr ohne x Trümpfe. Es gilt dasselbe Prinzip. Nur müsst ihr jetzt abzählen, wie viele Trümpfe ihr nach der Rangfolge ohne Unterbrechung *nicht* auf der Hand habt. Was ist euer stärkster Trumpf?

Beispiel:

Wenn euer höchster Trumpf der ♥-Bube ist,
dann zählt ihr „ohne 2“, denn es fehlen die beiden
höheren Buben in ♣ und ♠.



„Ohne 2“, die verdeckten Karten symbolisieren die fehlenden Buben.

Wenn euer höchster Trumpf der ♠-Bube ist,
dann zählt ihr „ohne 1“, denn es fehlt nur
der eine höhere Bube in ♣.
♥- und ♦-Bube sind für die Berechnung
irrelevant.



„Ohne 1“. Entscheidend ist der höchste Trumpf, hier der ♠-Bube.

Habt ihr gar keinen Buben, jedoch das Trumpf-Ass,
dann zählt ihr „ohne 4“.



*„♥ ohne 4“. Wenn euch der ♣-Bube fehlt,
gibt euer höchster Trumpf den Ausschlag, hier das Ass.*

Auch hierbei sind grundsätzlich alle Stufen von „ohne 1“ bis „ohne 11“ möglich.

Weitere Gewinnstufen

Gewinnstufen sind besondere Auszeichnungen, die der Alleinspieler beim Spiel erreichen kann. Sie erhöhen bei erfolgreich gewonnenem Spiel die Wertungspunkte, spielen aber auch schon beim Reizen eine wichtige Rolle. Denn jede Gewinnstufe erhöht die Reizstufe um +1.

Es gibt folgende sieben Gewinnstufen:

1. Ihr wollt Alleinspieler werden: allein diese Tatsache schenkt euch beim Reizen immer eine zusätzliche Gewinnstufe, kurz Spiel genannt.
2. Ihr schaut nicht in den Skat, sondern spielt aus der Hand: kurz Hand. Der Skat bleibt liegen. Die Augen gehören trotzdem dem Alleinspieler.
3. Die Gegenpartei hat nur maximal 30 Augen erreicht, dann habt ihr die Gewinnstufe Schneider erreicht.
4. Wenn euer Blatt so gut ist, dass ihr vorher schon abschätzen könnt, dass die Gegner nur maximal 30 Augen erreichen, dann könnt ihr das auch ankündigen: kurz Schneider angesagt.

Wichtig: Diese Gewinnstufe ist nur möglich, wenn ihr aus der Hand spielt. Wenn ihr eure Ankündigung nicht erfüllt, die Gegner also mehr als 30 Augen erreicht haben, habt ihr euer Spiel verloren, auch wenn ihr mehr als 60 Augen eingesammelt habt. Überlegt euch eine solche Ankündigung also gut.

5. Die Gegenspieler haben keinen einzigen Stich erhalten, das bedeutet, ihr habt sie nicht nur Schneider, sondern Schneider Schwarz gespielt.
6. Auch diese Gewinnstufe könnt ihr zu Beginn des Spiels ankündigen, dann habt ihr Schwarz angesagt. Aber: auch hierbei gilt die Regel, dass ihr Hand spielen müsst, um Schwarz ansagen zu können. Und sobald die Gegner einen Stich gemacht haben, auch wenn dieser 0 Augen zählt, habt ihr euer Spiel verloren.
7. Zu guter Letzt könnt ihr eure Karten von Anfang an offen auf den Tisch legen, sodass die Gegner sie auch sehen können. Dann spielt ihr ouvert. Dies ist ebenfalls nur möglich, wenn ihr ein Handspiel wagt. Es bedeutet auch, dass eure Gegner keinen einzigen Stich machen dürfen, beinhaltet also die Ansage, sie Schwarz zu spielen. Wenn euer Blatt so gut ist, dass eure Gegner keinen Stich machen, auch wenn sie von Anfang an eure Karten sehen, dann bekommt ihr durch das Ouvertspiel noch eine weitere Gewinnstufe.

Der Null-Oouvert stellt hier die Ausnahme dar: Er kann jederzeit auch nach Skataufnahme gespielt werden und beinhaltet keine weiteren Verpflichtungen.

Spielwert berechnen

Nun könnt ihr anhand der Formel **Spielwert = Grundwert × Reizstufe** euren Spielwert ermitteln. Das klingt schwierig, ist aber ganz einfach!

Beispiel 1:



Schaut euch dieses Blatt an. Ihr habt die 2 stärksten Buben, spielt also „mit 2“. Weil ihr Alleinspieler werden wollt, habt ihr die Gewinnstufe Spiel zur Verfügung. Jede Gewinnstufe bringt +1.

Also: Mit 2, Spiel 3

Ihr spielt ein ♥-Spiel mit dem Grundwert 10.

Also: Mit 2, Spiel 3 × 10 – das ergibt den **Spielwert 30**.

Somit dürft ihr bis 30 reizen.

Beispiel 2:

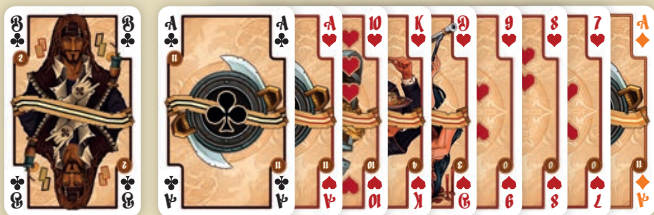


Anhand dieser Berechnung ergibt sich auch das Mindestreizgebot von 18, das bereits angesprochen wurde. Da ein ♦-Farbspiel mit 9 den niedrigsten Grundwert hat, ist ein solches Spiel „mit 1“ oder „ohne 1“ das kleinste mögliche Spiel.

Wenn ihr außerdem keine Gewinnstufen erreicht bis auf die Stufe Spiel, die ihr sowieso erhaltet, kommt ihr auf folgenden Spielwert:

Mit oder Ohne 1, Spiel 2 × 9 = 18.

Beispiel 3:



Wenn ihr gleich mehrere Gewinnstufen in einem Spiel erreicht, sieht die Berechnung analog zu den vorhergehenden Beispielen folgendermaßen aus:

Ihr habt ein ♥-Spiel nur mit dem ♣-Buben, spielt aus der Hand, spielt Schneider und sagt Schneider an – dann berechnet sich euer Spielwert wie folgt: **Mit 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, Schneider angesagt $5 \times 10 = 50$.**

Eine Ausnahme stellen einmal mehr die Nullspiele dar. Da es beim Null keine Trümpfe gibt, kann auch nicht auf dem eben gezeigten Weg die Reizstufe errechnet werden. Stattdessen entsprechen die Grundwerte direkt folgenden Reizwerten, die ihr euch nur einmal einprägen müsst:

Null = 23

Null Hand = 35

Null Ouvert = 46

Null Ouvert Hand = 59

Überreizen

Wenn nach dem durchgeführten Spiel festgestellt wird, dass ihr ein höheres Gebot abgegeben habt, als es eurem Spielwert entspricht, habt ihr euch überreizt und damit verloren.

Das kommt zwar nur selten, aber doch regelmäßig vor. Ein typischer Fall ist der, dass ihr ein Spiel ohne die höchsten Buben reizt und im Skat ein Bube liegt.

Beispiel 1:

Ihr wollt ein ♠ ohne 3 spielen, der Spielwert ist 44 (ohne 3, Spiel $4 \times 11 = 44$). Ihr kommt bei einem Reizgebot von 40 ans Spiel, schaut in den Skat und findet dort zu eurem Unglück den ♥-Buben. Durch den Skat, der nun euch gehört, hat sich die Gewinnstufe geändert. Ihr müsst erkennen, dass euer Spiel nun nur noch ohne 2, Spiel 3 = 33 zählt. Eure einzigen Möglichkeiten in einem solchen Fall sind, weitere

Gewinnstufen wie z. B. Schneider zu erzielen, oder ein teureres Spiel als ursprünglich geplant anzusagen, etwa einen Grand.

Ihr habt 44 gereizt. Oh Schreck!



Im Skat:



Beispiel 2:

Sehr selten, dann aber besonders ärgerlich, ist das Überreizen durch einen Trumpf im Skat beim Handspiel. Erst im Spielverlauf oder danach stellt ihr fest, dass im Skat ein Trumpf liegt, der euren Spielwert unter euer Reizgebot korrigiert hat. Ihr habt dann leider verloren.

Ihr reizt ein sehr gutes ♥-Spiel ohne die 2 stärksten Buben und kommt bei 36 ans Spiel. Um den Reizwert zu erfüllen, spielt ihr aus der Hand: **Ohne 2, Spiel 3, Hand $4 \times 10 = 40$.**

Das Spiel wird durchgeführt und ihr erreicht locker 82 Augen, doch nun stellt sich heraus, dass der ♣-Bube im Skat liegt. Nachträglich verändert sich euer Reizwert dadurch folgendermaßen: **Mit 1, Spiel 2, Hand $3 \times 10 = 30$.** Damit habt ihr überreizt und leider verloren.

Im Skat:



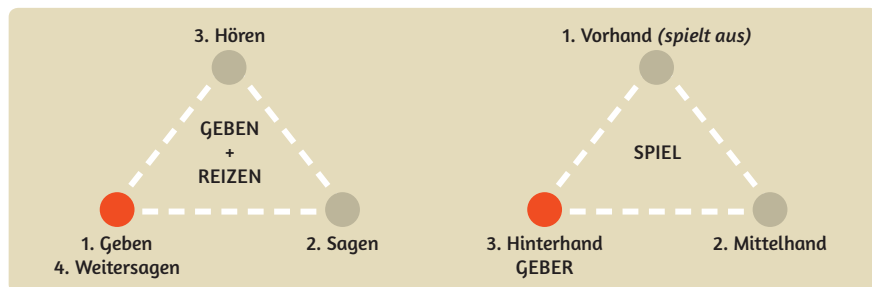
Auch wenn dies eine sehr seltene Situation ist, solltet ihr dieses Risiko beim Reizen ohne Trümpfe mit einkalkulieren.

Geben, hören, sagen, weitersagen

Beim Reizen gibt es eine fest definierte Reihenfolge, in welcher die Gebote abgegeben werden:

Der erste Spieler hat die Karten gegeben.

Der zweite Spieler (im Uhrzeigersinn) hört zu, was der dritte Spieler zu sagen hat.



Wenn einer dieser beiden Spieler nicht mehr weiter kann oder möchte, also gepasst hat, greift der dritte Spieler ins Reizen ein. Er darf dann weitersagen, also entweder ebenfalls passen oder das letzte Reizgebot überbieten.

Beim Spiel zu dritt handelt es sich bei diesem Spieler um den Kartengeber.

3. Der Skat

Der Alleinspieler bekommt den Skat und darf die beiden Karten aufnehmen. Danach entscheidet er sich für zwei beliebige Karten, die er wieder drücken möchte. Nun hat er wie seine Gegenspieler 10 Karten in der Hand und das Spiel kann beginnen.

Beispiel:

Der Spieler in Mittelhand bekommt folgende 10 Karten.



Er bietet 18, woraufhin zunächst der Spieler in Vorhand, danach auch der Spieler in Hinterhand passt.

Mittelhand ist also Alleinspieler geworden und nimmt den Skat auf. Darin findet er diese Karten:



Er entscheidet sich, diese beiden unpassenden Karten zu drücken, also wieder abzulegen:

Die 13 Augen sind ihm damit bereits sicher.



Handspiel

Der Alleinspieler darf den Skat auch liegen lassen, er bestreitet dann mit seinen 10 ursprünglichen Karten ein so genanntes Handspiel. Er verzichtet also freiwillig auf den Vorteil, den Skat zu kennen und sein Blatt zu verbessern, wofür er im Gegenzug eine höhere Gewinnstufe und damit mehr Wertungspunkte erreicht.

4. Die Spielansage

Der Alleinspieler gibt nun seinen Mitspielern laut das von ihm gewählte Spiel bekannt, er sagt ein Spiel an. Wichtig ist, dass er nicht vergisst, vorher den Skat zu drücken, ansonsten gilt das Spiel sofort als verloren.

Beispiel 1:

Nach Skataufnahme hat der Spieler folgende 12 Karten in der Hand.



Er drückt ♠-Acht und ♦-Dame, wodurch im bereits 3 Augen gehören. Nun sagt er laut: „Ich spiele Herz“, „Herz ist Trumpf“ oder ähnliches. Damit ist die Entscheidung gefallen und der Hauptteil des Spiels kann beginnen. Der Alleinspieler muss nun mindestens 61 Augen erzielen, um zu gewinnen.

Beispiel 2:

Nach Skataufnahme hat der Spieler folgende 12 Karten in der Hand.



Er drückt ♣-König und ♥-Ass. Nun sagt er laut: „Ich spiele Null-Ouvert“ und legt seine 10 Handkarten offen auf den Tisch. Die Gegner werden versuchen, dem Alleinspieler einen Stich unterzujubeln, wodurch er verloren hätte.

5. Das Abspielen der 10 Handkarten

Nachdem nun klar ist, wer gegen wen spielt und welches Spiel gemacht wird, geht es an den Hauptteil, das Abspielen der Karten.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, er wird daher als Vorhand bezeichnet. Er legt eine beliebige Karte offen in die Mitte des Tisches. Im Uhrzeigersinn legen die beiden anderen Spieler in Mittelhand und in Hinterhand nun ebenfalls eine Karte dazu, wobei sie die Bedienregel beachten müssen. Diese 3 Karten werden als Stich bezeichnet.

Der Spieler, der die stärkste Karte gelegt hat, bekommt den gesamten Stich, den er verdeckt vor sich ablegt. Er ist nun an der Reihe, die erste Karte des nächsten Stiches auszuspielen.

So geht es weiter, bis alle 10 Karten gespielt wurden. Durch Auszählen der Augen wird sodann ermittelt, ob der Alleinspieler gewonnen oder verloren hat.

Eine Besonderheit stellt das Nullspiel dar: Häufig werden gar nicht alle Stiche gespielt, denn sobald der Alleinspieler einen Stich bekommen hat, ist das Spiel für ihn verloren und wird dann sofort beendet.

Bedienregel

Die Farbe, die am Anfang eines Stiches gespielt wird, ist in diesem Stich führend. Die Mitspieler müssen, sofern möglich, Karten derselben Farbe legen. Diese grundlegende Regel nennt man Bedienen.

Beispiel:

Das -Ass wird ausgespielt. Alle Spieler müssen nun  legen, sofern sie Karten dieser Farbe auf der Hand haben.

Wenn ein Spieler die geforderte Farbe nicht in der Hand hat, er also nicht bedienen kann, hat er grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Er kann abwerfen oder mit Trumpf stechen.



Zu beachten ist bei dieser Regel die Besonderheit der Buben: Da die Buben immer Trumpf sind, spielt die tatsächliche Farbe der Buben für die Bedienregel keine Rolle. Stattdessen bilden alle Trümpfe gewissermaßen eine eigene Farbe, die der Bedienregel unterliegt.

Beispiel:

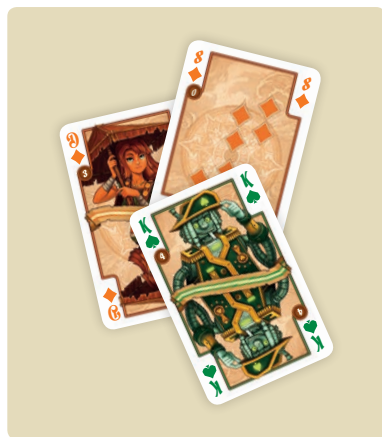
1. Hinterhand spielt Grand. Vorhand spielt das ♥-Ass aus, sein Mitspieler in Mittelhand hat in ♥ nur den Buben. Der ♥-Bube ist einer der vier Trümpfe und zählt daher nicht zur ♥-Farbe dazu. Die Bedienregel greift daher nicht, Mittelhand darf also eine beliebige Karte legen.
2. ♠ ist Trumpf. Ausgespielt wird von Vorhand die ♠-Sieben, Mittelhand legt den ♠-König. Der Spieler in Hinterhand hat gar keine ♠-Karte in der Hand, jedoch den ♦- und den ♣-Buben. Da seine Buben ebenfalls Trümpfe sind, greift die Bedienregel, Hinterhand muss folglich einen seiner beiden Buben legen.

Abwerfen

Ein Spieler hat keine Karten in der ausgespielten Farbe in der Hand. Er legt daher eine beliebige Karte einer anderen Farbe. Wenn seine Karte kein Trumpf ist, hat er abgeworfen. Damit kann er den Stich auf keinen Fall gewinnen, selbst wenn die Karte in der abgeworfenen Farbe in der Rangfolge höher ist als die ausgespielte Karte.

Beispiel:

Vorhand spielt die ♦-Dame aus, Mittelhand legt die ♦-Acht. Der Spieler in Hinterhand hat kein ♦. Er wirft den ♠-König ab. Obwohl ein König höherwertig ist als eine Dame, gewinnt der Spieler in Vorhand den Stich, denn ♦ war die geforderte und führende Farbe.



Stechen

Ein Spieler hat keine Karten in der ausgespielten Farbe in der Hand. Er legt einen beliebigen Trumpf und hat damit gestochen. Er gewinnt damit den Stich, selbst wenn seine Trumpf-Karte im Rang niedriger ist als die ausgespielte Karte.

Beispiel:

♠ ist Trumpf. Vorhand spielt das ♥-Ass aus, Mittelhand legt die ♥-Dame. Der Spieler in Hinterhand hat kein ♥. Er sticht mit der ♠-Sieben. Damit gewinnt er den Stich, obwohl die Sieben in der Rangfolge niedriger ist als ein Ass. Dies sind die Stärken der Trümpfe.



Trumpf

In jedem Spiel (mit Ausnahme des Null) wird eine Kartenfarbe zum Trumpf ernannt. Diese Farbe ist dann stärker als die übrigen Farben im Spiel. Mit Trümpfen können durch Stechen wertvolle Stiche erzielt werden.

Sticht ein Spieler in Mittelhand die Karte von Vorhand, kann es ihm passieren, dass in Hinterhand ebenfalls ein Trumpf gelegt wird, sofern auch Hinterhand die geforderte Farbe nicht mehr bedienen musste. Je nachdem, ob dieser Trumpf stärker oder schwächer ist, wurde über- oder untergestochen.

Wenn ein Spieler als Erstes eine Trumpfkarte ausspielt, dann müssen die anderen Spieler, soweit sie eine Trumpfkarte auf der Hand haben, mit Trumpf bedienen. Der Spieler der höchsten Trumpfkarte gewinnt den Stich.

Stichsieger

Wer einen Stich gewinnt, ergibt sich aus der jeweils stärkste Karte des Stiches. Folgende Szenarien sind möglich:

1. Eine Farbe wurde gespielt und NICHT gestochen:
Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt den Stich.
2. Eine Farbe wurde gespielt und gestochen:
Die höchste Trumpf-Karte gewinnt den Stich.
3. Ein Trumpf wurde ausgespielt:
Die höchste Trumpf-Karte gewinnt den Stich.

6. Die Wertung des Spiels

Nach Ende des Spiels erfolgt die Wertung. Diese setzt sich aus den Spielpunkten und den Zusatzpunkten zusammen.

Die Spielpunkte

Wurde das Spiel gewonnen, so werden Spielpunkte entsprechend dem höchstmöglichen Reizgebot, also dem Spielwert des Spiels, notiert.

Beispiel 1:

Ein -Farbspiel mit dem -Buben wurde mit 61 Augen gewonnen:

Es zählt: **Ohne 1, Spiel $2 \times 12 = 24$ Punkte.**

Werden im Spielverlauf weitere Gewinnstufen erreicht, fließen diese ebenfalls in die Wertung ein.

Beispiel 2:

Ein Grand-Hand mit den vier Buben wurde mit 98 Augen gewonnen.

Es zählt: **Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider $7 \times 24 = 168$ Punkte.**

Verlorene Spiele bringen die doppelte Anzahl an Minuspunkten.

Beispiel 3:

Ein -Farbspiel mit dem - und dem -Buben wurde mit 60 Augen verloren.

Es zählt: **Mit 2, Spiel 3, verloren $6 \times 9 = -54$ Punkte.**

Die Zusatzpunkte

Zusätzlich gibt es für jedes gewonnene Spiel 50 Punkte extra, für jedes verlorene Spiel werden wiederum 50 Punkte abgezogen.

Schließlich gibt es für jedes Spiel, welches einer der Gegner verloren hat, pauschal 40 weitere Punkte wenn ihr zu dritt spielt, bzw. 30 weitere Punkte, wenn ihr zu viert spielt.

Der Sinn hinter dieser Regelung ist es, den Glücksfaktor zu minimieren und damit für einen faireren Wettkampf zu sorgen.

Jedes Spiel wird einzeln in die Spielliste eingetragen. Am Ende der Skatrunde erfolgt durch Zusammenrechnen der einzelnen Spiele die Schlusswertung!

Skatpiraten: Strategie-Tipps für Meister der Skatinsel



Ahoi Skatmeister!
Wir verlassen das
Süßwasser: Hier geht
es ans Eingemachte!



Eine besondere Zutat

Der Skat ist eine der magischen Zutaten, die dem Spiel seinen besonderen Reiz verleihen. Zum einen wird viel über die beiden Karten im Skat spekuliert. Spieler mit einer guten Ausgangskarte hoffen, im Skat noch günstige Karten zu finden, um ihr jeweils geplantes Spiel weiter zu verbessern. Darüber hinaus bietet das Drücken dem Alleinspieler eine Fülle von taktischen Möglichkeiten. Er kann sich z. B. schon hohe Punktekarten sichern oder auch durch das Wegdrücken einzelner Farben die Möglichkeit zum Stechen schaffen. Besonders kann er versuchen, durch ungewöhnliche Manöver seine Gegenspieler zu täuschen und an der Nase herum zu führen.

Die Teamspieler sollten sich dieser Unwägbarkeit bewusst sein und sie in ihre Taktik mit einbeziehen.



Wimmeln

Die Gegenspieler spielen zusammen und versuchen daher, sich Punkte zuzuschanzeln.

Diese Strategie wird Wimmeln genannt. Wenn ein Spieler des Teams den Stich machen wird, versucht sein Partner, möglichst viele Punkte dazuzugeben. Diese Punkte zählen zusammen für das Team.



Dem Feinde lang

Seid ihr als Gegenspieler im 1. Stich am Ausspiel und der Alleinspieler sitzt vor euch (in Mittelhand), so spielt ihm eine lange Farbe vor. Das ist eine Karte der Farbe, von der ihr möglichst viele Karten habt und die nicht Trumpf ist. Euer Partner wird diese Farbe entsprechend kurz haben, also nur wenige Karten darin besitzen, und kann dann im Spielverlauf je nach Situation stechen, überstechen, wimmeln oder abwerfen.



Dem Freunde kurz

Eine weitere Gegenspieler Strategie, die die vorige sinnvoll ergänzt. Seid ihr als Gegenspieler am Ausspiel und euer Kompagnon sitzt vor euch, so spielt eine kurze Farbe aus. Das ist eine Karte der Farbe, von der ihr möglichst wenige Karten habt und die nicht Trumpf ist. Euer Partner wird diese Farbe entsprechend länger haben. Im Spielverlauf ergibt sich oft die Situation, dass euer Partner weitere Karten dieser Farbe ausspielen kann. Ihr sitzt dann in Hinterhand und könnt je nach Situation stechen, überstechen, wimmeln oder abwerfen.



Ass und Zehn gesehen

Um zu gewinnen, brauchen die Gegenspieler ein paar dicke Fische, also Asse und Zehner. Sind in einer Farbe diese wichtigen Karten schon raus, ist es häufig ratsam, die Farbe zu wechseln. Das gilt besonders, wenn der Alleinspieler in Hinterhand sitzt. Sonst kann es leicht passieren, dass der Alleinspieler auf wenigen Punkten weitere schwache Karten billig abwerfen kann.

Daher kommt die Orientierungshilfe:

„Habt ihr Ass und Zehn geseh'n, sollt ihr von der Farbe geh'n.“



Die Siebte

Die letzte Karte einer Farbe im Spiel wird auch als die Siebte bezeichnet. Wenn sechs Karten bereits gespielt sind – häufig fallen sie in zwei Stichen übereinander – bleibt die siebte Karte übrig. Diese Karte kann dann einen Stich gewinnen, selbst wenn es sich nur um eine schwache Karte handelt.



Über die Dörfer gehen

Manchmal kann es sein, dass ihr als Alleinspieler kein Trumpfmonopol aufbauen könnt, weil ihr zu wenige Trümpfe habt. Dann kommt der Moment, wo ihr besser keine Trümpfe mehr vorspielt. Ihr lauft sonst Gefahr, auch die starken Karten aus eurem Beiblatt zu verlieren, weil ihr nicht mehr stechen und die gewünschte Farben vorgeben könnt.

Stattdessen spielt ihr eure eigenen starken Karten in einer Flöte oder in verschiedenen Farben nacheinander aus. Diese Strategie wird „Über die Dörfer gehen“ genannt.



Gegen den Grand

Da es beim Grand nur wenige Trümpfe gibt, ist es die bekannteste Strategie, den Alleinspieler durch Ausspielen von teuren Karten – also Assen und Zehnern – zum Stechen zu bringen. So kommt er eventuell in Bedrängnis, weil ihm im Spielverlauf die Trümpfe ausgehen.

Habt ihr selbst keineASSE, so spielt ihr besser eure kleinen Karten, um dem Alleinspieler nichts zu schenken. Ihr müsst dann auf die Stärke eures Partners vertrauen.

Ein Merkspruch für diese Regel lautet:

„Entweder man spielt gleich Ässe oder hält die F...“



Sieben, Neun, Bauer – stehen wie eine Mauer

So lautet eine gängige Eselsbrücke für Nullspiele. Was ist damit gemeint? Wenn ihr die Karten 7, 9, Bauer (bzw. Bube) auf der Hand habt, dann könnt ihr damit immer unterbieten. Die Gegner können euch einfach keinen Stich zuschustern.

Das funktioniert so: Wenn der Gegner eine Acht spielt, legt ihr die Sieben. Spielt er die Zehn, legt ihr die Neun und spielt er die Dame oder eine höhere Karte, gebt ihr den Buben dazu. Die Logik lässt sich noch weiter denken: Sieben, Neun, Bube, König – solange ihr bedienen müsst, könnt ihr immer direkt unter der Karte vom Gegner bleiben!

Wichtig ist dabei, dass ihr nicht selbst ausspielt – eure Gegenspieler legen sonst z. B. auf die Sieben ihre hohen Karten und haben danach mit der Acht selbst die Kleinste.



Ein Nullspiel schlagen

Wenn der Alleinspieler verdeckt spielt, hat er mit Sicherheit einen Schwachpunkt in seinen Reihen. Diese Lücke versucht ihr zu finden. Wird ein Null Ouvert gespielt, ist diese Suche natürlich leichter – dafür wird es so manches Mal gar keine Angriffsstelle geben.



Die Standardstrategie für ein Nullspiel als Gegenspieler

1. Ihr spielt eure kürzeste Farbe, am besten eine Farbe, in der ihr nur eine einzige Karte habt (eine blanke Karte). Dann seid ihr diese Farbe los und könnt, wenn euer Partner die Farbe hinterherspielt, eure hohen Karten in einer anderen Farbe abwerfen.
2. Wenn euer Partner ausspielt, wird er ebenso versuchen, blank zu spielen. Ihr solltet dann die gleiche Farbe hinterherspielt, damit euer Mitspieler seinerseits hohe Karten in anderen Farben abwerfen kann.
3. Ihr spielt am Anfang die niedrigste Karte einer Farbe an. So könnt ihr den Alleinspieler ab und zu direkt erwischen, z. B. auf einer blanken Neun.

Mit dieser Taktik wird früher oder später die Falle zuschnappen.

Strategie-Tipps auf YouTube

Wem das noch nicht reicht, der kann sich auf YouTube die Strategie-Videos von Daniel ansehen: der ist mehrfacher Skat-Masters-Sieger und Macher der Skatinsel.

<https://goo.gl/Y15Wfo>

Hol dir jetzt deinen „Skat Coach“

Er hilft dir beim Reizen: Setze dich einfach mit anderen Spielern an einen Tisch und leg los! Wenn du dran bist mit dem Reizen, scanne deine Karten und der Skat Coach schlägt dir vor, wie hoch du reizen kannst.



Glossar

A

Abwerfen 36

B

Bedienregel 10, 35

Blatt einschätzen 22

Buben 12, 13, 16, 25

F

Farbe 9

G

Gewinnstufen 28

Grand 19, 23

Grundwert 24

H

Handspiel 33

Hinterhand 35

M

Mittelhand 35

N

Null 20, 22, 41, 42

P

Passen 24, 32

R

Reizen 18, 23

Reizstufe 24, 25

S

Schneider 28, 30, 38

Schneider Schwarz 28

Skat 18

Spielansage 34

Spielpunkte 38

Spielwert 24, 29

Stechen 11, 36

Stich 7

T

Trumpf 11, 12, 13, 37

U

Überreizen 30

V

Vorhand 35

W

Wertigkeit der Karten 16

Wimmeln 39

Das war viel Neues auf einmal!

Auch viel Fachjargon, das wissen wir! Für die besonders Neugierigen unter euch haben wir online – gelegentlich mit einem Augenzwinkern – die Klassiker der Skat-Begriffe zusammengestellt!

www.skatinself.academy/skat-lernen/glossar



Die Skatinsel