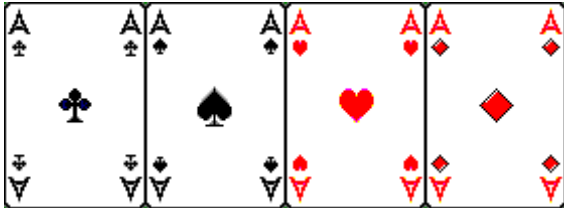


Skatregeln

Das Kartenspiel Skat wird mit 32 Karten gespielt. Wenn Sie sich eine Skatkarte ansehen, dann werden Sie feststellen, daß auf den einzelnen Karten vier verschiedene Zeichen immer wiederkehren, die auf je acht Karten verteilt sind. Diese Gruppe zu je acht Karten nennt man Farbe. Die vier Gruppen bezeichnet man mit Kreuz, Pik, Herz und Karo. Sie werden in der gleichen Reihenfolge durch ein schwarzes Kleeblatt, eine schwarze Lanzenspitze, ein rotes Herz und ein rotes Viereck dargestellt. In der hier angeführten Reihenfolge stehen die Farben auch in ihrem Wert, und Sie sollten sich als erstes diese Reihenfolge merken.



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

Jede dieser Karten hat einen bestimmten Augenwert, den Sie sich genau einprägen müssen, denn diese Werte begegnen Ihnen beim Skatspiel auf Schritt und Tritt. Die Karten Sieben, Acht und Neun bezeichnen wir als Leerkarten oder Luschen, sie haben keinen Zählwert. Die Zehn hat einen Wert von 10 Augen, wie die Skatspieler sagen.

Bis hierher ist die Sache einfach, nun aber müssen Sie lernen, daß der Bube 2 Augen zählt, die Dame 3, der König 4 und das As 11. Diese Zählwerte oder Augen sind für alle vier Farben die gleichen. Sie können jetzt schon selbst feststellen, daß die Augen aller 32 Karten die Summe 120 ergeben. Die folgende Tabelle soll das bisher Gesagte noch einmal deutlich machen:

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

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

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

An dieser Stelle soll noch einmal wiederholt werden, was wir von der Skatkarte wissen: 32 Karten in vier Farben.

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

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

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

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

Kartenverteilung

Skat sollte möglichst in einer Viererrunde gespielt werden, und nur dann, wenn der vierte Mann nicht aufzutreiben ist, zu dritt. Auch bei [Skatturnieren](#) wird zu viert gespielt. Der Kartengeber "sitzt" dann immer, das heißt, er nimmt am jeweiligen Spiel nicht unmittelbar teil, und die Frage "Wer gibt?", wie sie beim Skat zu dritt oft gestellt wird, entfällt. Zur Sitzordnung ist folgendes zu sagen: Es hat sich als empfehlenswert erwiesen, die Sitzordnung auszulosen. Jeder Mitspieler zieht beispielsweise aus dem verdeckt aufgelegten Kartenspiel eine Karte. Wer die Karte mit dem höchsten Zählwert gezogen hat, wählt seinen Platz am Spieltisch aus; ihm folgen die anderen Mitspieler, ebenfalls nach dem Rang ihrer gezogenen Karten, wobei bei gleichem Zählwert die Rangfolge der Farben entscheidet. Diese Rangfolge kennen Sie bereits und können selbst sagen, wer zuerst seinen Platz aussuchen kann, wenn die Kreuz-Dame und die Herz-Dame von zwei Mitspielern gezogen wurden. Diese Art des Auslesens der Sitzordnung ist jedoch von untergeordneter Bedeutung. Es wird von den Skatspielern in der Praxis unterschiedlich gehandhabt und ist auch nicht von der [Skatordnung](#) zwingend vorgeschrieben.

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

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

Wichtig ist, daß die Karten verdeckt gemischt werden, das heißt, daß kein Mitspieler die Bildseiten der Karten während des Mischens sehen kann. Diese Vorschrift gilt natürlich auch für das nun folgende Abheben. Hat der Kartengeber ordentlich gemischt, dann legt er den Kartenstoß verdeckt seinem rechten Nachbarn vor, der einen Teil der Karten abhebt und diesen neben die Restkarten legt, worauf der Kartengeber den liegengelassenen Stoß auf die abgehobenen Karten legt. Damit sind die Karten aus ihrer beim Mischen erhaltenen Lage gebracht, und dem Kartengeber ist es nicht möglich, etwa bestimmte Karten unter oder auf das Spiel zu mischen. Mehrmaliges Abheben, indem mehrere kleine Kartenpäckchen gemacht

und diese wieder in umgekehrter Reihenfolge zusammengefügt werden, verbietet die Skatordnung. Es müssen stets mindestens vier Karten abgehoben werden oder liegenbleiben. Nach der Skatordnung muß abgehoben werden. Das weitverbreitete Klopfen auf den zum Abheben vorgelegten Kartenstoß als Zeichen dafür, daß nicht abgehoben werden soll, ist nicht gestattet.

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

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

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

Den Spieler, der die ersten Karten erhalten hat, bezeichnen wir als Vorhand, den nächsten als Mittelhand und den letzten als Hinterhand. Wird nur zu dritt gespielt, ist der Kartengeber in jedem Fall in Hinterhand. Wir wählen für diese Bezeichnungen im folgenden auch die Abkürzungen V, M und H. Die Reihenfolge des Kartengebens verläuft im Uhrzeigersinn; es gibt also immer derjenige Karten, der im letzten Spiel in Vorhand saß. Der Spieler in Vorhand muß als erster ausspielen. Wird beim Kartengeben durch Schuld oder Mitschuld des Kartengebers die Bildseite einer Karte sichtbar, so muß der Kartengeber noch einmal mischen und nach nochmaligem Abheben erneut geben. Selbstverständlich sollte jeder Spieler seine Karten so in der Hand halten, daß die anderen nicht hineinschauen können. Der faire Skatspieler wird gar nicht erst den Versuch machen, die Karten seines Nachbarn zu erkennen. Ebenso ist es Skatgesetz, jede Äußerung oder Bemerkung zu unterlassen, die die Verteilung der Karten verraten könnte. Das Einsehen in den Skat ist nur dem Alleinspieler gestattet; die vielverbreitete Unsitte, daß der Kartengeber als vierter Mann, der ja nicht am jeweiligen Spiel beteiligt ist, den Skat ansieht, sollte der Vergangenheit angehören.

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

Spielarten

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

Da gibt es zunächst die Farbspiele. Sie werden am meisten gespielt. Als zweite Gruppe nennen wir Ihnen die Großspiele oder Grands und als dritte Gruppe die Nullspiele. Grundsätzlich gibt es in jeder Spielart einen Alleinspieler und zwei Gegenspieler, die gemeinsam gegen den Alleinspieler stehen; es haben sich also zwei Parteien gebildet. Auf welche Art der Alleinspieler ermittelt wird, werden Sie später noch sehen. Jede dieser Parteien versucht, möglichst viele Augen, die Zählwerte der Karten, auf sich zu vereinen. Außer den noch zu erwähnenden Nullspielen ist Skat ein Augenspiel. Da 120 Augen im Spiel sind und es einen unentschiedenen Spielausgang nicht gibt, ist in der [Skatordnung](#) festgelegt, daß der Alleinspieler sein Spiel gewonnen hat, wenn er mindestens 61 Augen in seinen Stichen zählen kann, wobei die Augen im Skat grundsätzlich für den Alleinspieler zählen. Haben beide Parteien, der Alleinspieler und die beiden Gegenspieler, je 60 Augen, dann hat der Alleinspieler verloren.

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

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

Bei den Großspielen oder Grands sind nur die vier Buben in der bereits angegebenen Rangfolge Trumpf. Bei den Nullspielen gibt es überhaupt keinen Trumpf, und auch der Zählwert der Karten ist für den Spielausgang, wie wir später noch sehen werden, ohne Bedeutung.

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

Trumpfkarten

Wir wollen uns zuerst nur mit den Farbspielen befassen, in denen die vier Buben ständiger Trumpf sind und eine Farbe vom Alleinspieler als Trumpf angesagt wird. Wenn Sie genau

aufgepaßt haben, dann können Sie schon selbst feststellen, wieviel Trümpfe und Farbkarten ein Farbspiel hat.

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

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

1. Kreuz-Bube
2. Pik-Bube
3. Herz-Bube
4. Karo-Bube
5. As der Trumpffarbe
6. Zehn der Trumpffarbe
7. König der Trumpffarbe
8. Dame der Trumpffarbe
9. Neun der Trumpffarbe
10. Acht der Trumpffarbe
11. Sieben der Trumpffarbe

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

Bedienen

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

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

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



Vorderhand spielt Trumpf-Sieben aus. Mittelhand übernimmt mit Herz-Bube, und Hinterhand gibt Trumpf-Zehn zu. Der Stich gehört Mittelhand und zählt 12 Augen.



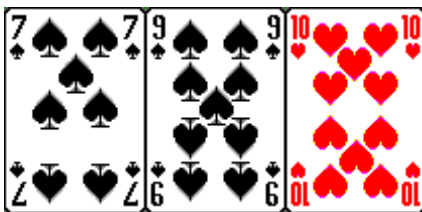
Vorderhand spielt Pik-Dame. Mittelhand übernimmt mit Pik-Zehn, und Hinterhand sticht mit Trumpf-As. Der Stich gehört Hinterhand und zählt 24 Augen.



Vorderhand spielt Karo-Zehn. Mittelhand sticht mit Trumpf-König, und Hinterhand übersticht mit Pik-Bube. Der Stich gehört Hinterhand und zählt 16 Augen.



Vorderhand spielt Pik-Sieben. Mittelhand übernimmt mit Pik-Neun, und Hinterhand wirft Herz-Zehn ab. Der Stich gehört Mittelhand und zählt 10 Augen.



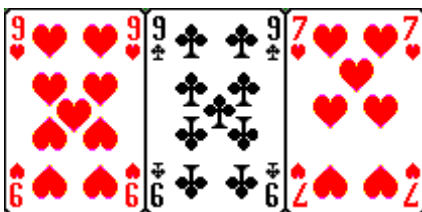
Vorderhand spielt Kreuz-Bube. Mittelhand bedient mit Trumpf-Acht, und Hinterhand wirft Karo-König ab. Der Stich gehört Vorderhand und zählt 6 Augen.



Vorderhand spielt Karo-Neun. Mittelhand übernimmt mit Karo-Dame, und Hinterhand übernimmt mit Karo-As. Der Stich gehört Hinterhand und zählt 14 Augen.



Vorderhand spielt Herz-Neun. Mittelhand sticht mit Trumpf-Neun, und Hinterhand bedient mit Herz-Sieben. Der Stich gehört Mittelhand und zählt 0 Augen.



Vorderhand spielt Karo-Acht. Mittelhand wirft Pik-As ab, und Hinterhand wirft Herz-König ab. Der Stich gehört Vorderhand und zählt 15 Augen.



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

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

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

liegenlassen und darf sie nicht vermischen, um bei etwaigen Reklamationen die Stiche kontrollieren zu können.

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

- Drei Karten auf dem Tisch bilden einen Stich.
- Wer macht den Stich?
- Bei drei Karten gleicher Farbe: die Karte mit den höchsten Augen;
- bei drei Trumpfkarten: der ranghöchste Trumpf;
- bei zwei Farbkarten und einer Trumpfkarte: die Trumpfkarte;
- bei einer Farbkarte und zwei Trumpfkarten: die höhere Trumpfkarte;
- bei drei Karten verschiedener Farben: die zuerst ausgespielte Farbe.
- Es muß bedient werden, solange es möglich ist.

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

Großspiele und Nullspiele

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

Grundwert für den Grand ist 24. Multipliziert mit dem Grundwert 24, erreicht ein Grand mit Einem oder ohne Einen plus Spiel einfach = $2 * 24 = 48$ einen hohen Spielwert, er ist das große Spiel im Skat.

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

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

1. Es gibt keinen Trumpf.
2. Die Nullspiele sind reine Stichspiele.
3. Der Alleinspieler darf keinen Stich erhalten, wenn er das Nullspiel gewinnen will.
4. Die Rangfolge der Karten ändert sich. Für die Nullspiele gilt von unten nach oben die Reihenfolge Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As.
5. Es gibt feststehende Spielwerte für die Nullspiele:
Null mit Einsicht in den Skat = 23,

Null aus der Hand = 35,
Null ouvert - offenes Nullspiel mit Einsicht in den Skat = 46,
Null ouvert aus der Hand = 59.

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

Mit den Spielwerten für die Farbspiele ergibt sich folgende Reihenfolge der Zahlen, die beim Reizen genannt werden: 18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 33, 35, 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50.

Die höheren Spielwerte können Sie der [Berechnungstabelle](#) entnehmen.

In den Farbspielen und den Grands gibt es neben der Gewinnstufe einfach noch die Gewinnstufen Schneider und Schwarz. Wir haben festgestellt, daß bei der Gewinnstufe einfach der Alleinspieler 61 bis 89 Augen bekommen muß. Erhält er 90 Augen und mehr, so hat er seine Gegenspieler Schneider gespielt. Erhalten die Gegenspieler überhaupt keinen Stich, so ist die Gewinnstufe Schwarz erreicht. Für Schneider und Schwarz wird je eine Gewinnstufe zu der nun schon bekannten Gewinnstufe einfach hinzugezählt. Also: mit (ohne) Einem(n), Spiel 2, Schneider 3, Schwarz 4 * Grundwert = Spielwert.

Diese Rechnung wird normalerweise am Ende des Spiels ausgeführt, denn die erzielten Gewinn- oder Verlustpunkte werden ja in einer Abrechnungsliste für jeden Spieler festgehalten. Es könnte jedoch sein, Sie haben ein sehr gutes Blatt mit der Möglichkeit, Ihre Gegenspieler Schneider zu spielen. Aufgrund Ihrer Spitzen können Sie aber nur mit (ohne) Einem(n) reizen und würden das Spiel nicht bekommen, wenn ein anderer Spieler höher reizen kann. In einem solchen Falle ist es möglich, den Reizwert durch die zweite Gewinnstufe zu erhöhen. Sie errechnen dann Ihren Spielwert mit dem Reizfaktor (mit [ohne] Spitzen + 1 für Spiel einfach + 1 für Schneider) * Grundwert.

Die Absicht, die Gegenspieler Schneider zu spielen, dürfen Sie bei der Spielansage nicht erwähnen. Natürlich müssen Sie mindestens 90 Augen erhalten, weil sonst der Fall einträte, daß der Spielwert nicht die Höhe des Reizwertes erreicht. Dies bezeichnet man mit Überreizen. Solche überreizten Spiele werden als verloren bewertet. Auf die Möglichkeiten und Konsequenzen des Überreizens kommen wir in einem besonderen Abschnitt noch zu sprechen. Hier wollen wir erst einmal festhalten, daß ein Spiel nicht unbedingt gewonnen ist, wenn der Alleinspieler über 60 Augen hat. Hinzu kommt noch die Forderung, daß der Spielwert auch tatsächlich mindestens so hoch ist wie der Reizwert (das ist die Zahl, die beim Reizen zuletzt geboten oder gehalten wurde). Ein Beispiel soll das Gesagte veranschaulichen.

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

Bei verlorenen Spielen werden dem Alleinspieler Minuspunkte angeschrieben, und zwar bei Spielen mit Skataufnahme die doppelte Anzahl des Spielwertes. Dabei muß der Verlierer

mindestens so oft den Grundwert bezahlen, bis sein Reizgebot erreicht wird. In unserem Beispiel: Beim Reizgebot von 46 werden dem Verlierer also bei einem Kreuzspiel $4 * 12 = 48$, verloren = 96 Minuspunkte angeschrieben. Halten wir fest: Diejenige Partei ist Schneider, die 30 Augen oder weniger erreichte. 30 ist in jedem Falle Schneider, sowohl für den Alleinspieler als auch für die Gegenpartei.

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

Gewinnstufen

In den Farbspielen und den Grands gibt es neben der Gewinnstufe einfach noch die Gewinnstufen Schneider und Schwarz. Wir haben festgestellt, daß bei der Gewinnstufe einfach der Alleinspieler 61 bis 89 Augen bekommen muß. Erhält er 90 Augen und mehr, so hat er seine Gegenspieler Schneider gespielt. Erhalten die Gegenspieler überhaupt keinen Stich, so ist die Gewinnstufe Schwarz erreicht. Für Schneider und Schwarz wird je eine Gewinnstufe zu der nun schon bekannten Gewinnstufe einfach hinzugezählt. Also: mit (ohne) Einem(n), Spiel 2, Schneider 3, Schwarz $4 * \text{Grundwert} = \text{Spielwert}$.

Diese Rechnung wird normalerweise am Ende des Spiels ausgeführt, denn die erzielten Gewinn- oder Verlustpunkte werden ja in einer Abrechnungsliste für jeden Spieler festgehalten. Es könnte jedoch sein, Sie haben ein sehr gutes Blatt mit der Möglichkeit, Ihre Gegenspieler Schneider zu spielen. Aufgrund Ihrer Spitzen können Sie aber nur mit (ohne) Einem(n) reizen und würden das Spiel nicht bekommen, wenn ein anderer Spieler höher reizen kann. In einem solchen Falle ist es möglich, den Reizwert durch die zweite Gewinnstufe zu erhöhen. Sie errechnen dann Ihren Spielwert mit dem Reizfaktor (mit [ohne] Spitzen + 1 für Spiel einfach + 1 für Schneider) * Grundwert.

Die Absicht, die Gegenspieler Schneider zu spielen, dürfen Sie bei der Spielansage nicht erwähnen. Natürlich müssen Sie mindestens 90 Augen erhalten, weil sonst der Fall einträte, daß der Spielwert nicht die Höhe des Reizwertes erreicht. Dies bezeichnet man mit Überreizen. Solche überreizten Spiele werden als verloren bewertet. Auf die Möglichkeiten und Konsequenzen des Überreizens kommen wir in einem besonderen Abschnitt noch zu sprechen. Hier wollen wir erst einmal festhalten, daß ein Spiel nicht unbedingt gewonnen ist, wenn der Alleinspieler über 60 Augen hat. Hinzu kommt noch die Forderung, daß der Spielwert auch tatsächlich mindestens so hoch ist wie der Reizwert (das ist die Zahl, die beim Reizen zuletzt geboten oder gehalten wurde). Ein Beispiel soll das Gesagte veranschaulichen.

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

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

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

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

Handspiele

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

Bei den Handspielen bleibt der Skat bis zum Schluß des Spiels unbesehen auf dem Tisch liegen, und erst dann darf ihn der Alleinspieler an sich nehmen und die im Skat enthaltenen Augen seinen bisher erreichten zuzählen. Der Alleinspieler bestimmt nur nach seinen zehn Handkarten die Art des Spiels. Er kann aus verschiedenen Gründen bewußt auf den Vorteil der Skataufnahme und des Drückens verzichten. Dieser Verzicht zieht die Erhöhung des Spielwerts in der Form nach sich, daß zu den Spitzen und den Gewinnstufen noch eine weitere Gewinnstufe für das Spiel aus der Hand hinzugezählt wird. Bei Handspielen können Sie also reizen: Mit (ohne) Einem(n) + 1 für Spiel einfach + 1 für Spiel aus der Hand = $3 * \text{Grundwert} = \text{Spielwert}$ oder mit (ohne) Dreien, Spiel 4, Hand 5 * Grundwert = Spielwert.

Für den Entschluß, ein Spiel aus der Hand zu wagen, gibt es drei Gründe, die wir im folgenden näher erläutern wollen.

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

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

1. Gewinnstufe: Spiel einfach
2. Gewinnstufe: Hand
3. Gewinnstufe: Schneider

4. Gewinnstufe: Schneider angesagt
5. Gewinnstufe: Schwarz
6. Gewinnstufe: Schwarz angesagt

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

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