humboldt

... bringt es auf den Punkt.

Dieses Buch ist ein praktischer Ratgeber für alle, die gerne Skat spielen und sich verbessern wollen. Die hier geschilderten Taktiken und Strategien für Allein- und Gegenspieler hat der Autor in einer Vielzahl von Turnieren selbst erfolgreich eingesetzt und getestet. Ein neuer Blickwinkel auf dieses faszinierende Spiel, der Ihnen hilft, Ihre Spielstärke zu steigern!

Freizeit & Hobby

Der Autor: Frank Krickhahn ist Spielleiter des Skatvereins Grand96 Adelsdorf/Aisch und seit vielen Jahren passionierter Skatspieler. Er wurde Vereinsmeister und belegte mehrfach vordere Plätze bei Turnieren des Deutschen Skatverbandes. Dieses Buch ist in enger Zusammenarbeit mit Heinz Jahnke, dem Präsidenten des Deutschen Skatverbandes, entstanden.

www.humboldt.de

ISBN 978-3-86910-174-3

9 783869 101743 14,95 EUR (D)

humboldt

Skat für Fortgeschrittene

FRANK KRICKHAHN

humboldt

FRANK KRICKHAHN

Skat für Fortgeschrittene

Strategie und Taktik

174-3_Umschlag_5c.indd 1 29.06.2010 14:18:13 Uhr

Frank Krickhahn
Skat für Fortgeschrittene

Frank Krickhahn

Skat für Fortgeschrittene

Strategie und Taktik

3., 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 978-3-86910-174-3

Der Autor: Frank Krickhahn ist Spielleiter des Skatvereins Grand96 Adelsdorf/Aisch und seit vielen Jahren passionierter Skatspieler. Er wurde Vereinsmeister und belegte mehrfach vordere Plätze bei Turnieren des Deutschen Skatverbandes. Dieses Buch ist in enger Zusammenarbeit mit Heinz Jahnke, dem Präsidenten des Deutschen Skatverbandes, entstanden, der dieses Buch auch Korrektur gelesen hat.

Besonderer Dank an Heinz Jahnke, Präsident des Deutschen Skatverbandes,
für die Unterstützung bei diesem Buch.
Deutscher Skatverband e. V. im Internet: www.dskv.de

3., aktualisierte Auflage

© 2010 humboldt
Eine Marke 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.

Lektorat: Eckhard Schwettmann, Gernsbach
Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto: Fotolia / Bergfee
Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, Calbe

Hergestellt in Deutschland.
Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort 8

Einleitung 10

Teil 1 Spielvorbereitung 14
Bewertung der eigenen Karten 15
Berücksichtigung der Ausspielposition 15
Berücksichtigung der Luschenverteilung 17
Berücksichtigung der Verteilung der Bilder 18
Blender 24
Das Reizen 27
Beurteilung der Erfolgsfaktoren 27
Anreizen eines Spiels 31
Rückschlüsse auf die Verteilung der Buben 32
Rückschlüsse auf die Verteilung der Farben 35
Anwendung von Sprungreizung 37

Teil 2 Spieldurchführung als Alleinspieler 40
Spielauswahl 41
Berücksichtigung der Nebenfarbe 41
Nebenfarbe-basierte Spiele 46
Einkalkulieren von Schmierung 49
Null oder Null ouvert 50
Entscheidung bei Notspielen 51
Drücken 53
Farbspiel 54
Grand 72
Null 82

Trumpfspiel 83
Trumpfzug von oben 83
Trumpfzug von unten 96
Verzicht auf Trumpfspiel 104
Schneiden 111
Geplantes Schneiden 111
Ungeplantes Schneiden 113
Schneiden zum Erreichen einer höheren Gewinnstufe . . 114
Leichtsinniges Schneiden 115
Taktik beim Schneiden 117
Unterschneiden 142
Einschub 145
Einschieben des Gegenspielers 145
Vermeiden des gegnerischen Einschubs 148
Abwurf 151
Verhindern von Möglichkeiten zum Schmieren 155
Frühzeitiges Ausspielen der besetzten Zehn 155
Abwerfen einer besetzten Zehn 160
Null 163
Vorhand-Position 163
Abwurf 168
Täuschung der Gegenspieler 171

Teil 3 Spieldurchführung als Gegenspieler 178
Rückschlüsse auf die Kartenverteilung 179
Anzeige der Gegenfarbe 179
Signalisieren der Trumpfverteilung 184
Interpretation der Kartenabfolge 186
Rückschlüsse auf die Trumpfkarten des Alleinspielers 191
Vorgehen beim Null 195

Verhalten in Vorhand-Position 203
Alleinspieler in Mittelhand 203
Alleinspieler in Hinterhand 220
Blankes Anspiel 230
Fangen gegnerischer Voller 252
Anspiel der besetzten Zehn 258
Einsatz der Trumpf-Karten 262
Steuerung der Vorhand-Position 262
Spekulieren auf erfolgversprechende Trumpfverteilung 264
Taktisch richtiger Einsatz von Trümpfen 268
Schneiden 275
Entscheidungsfindung 275
Unterstützung bei der Entscheidungsfindung 284
Verhindern der „Einspiel-Falle“ 286
Einschub 288
Einschieben des anderen Gegenspielers 288
Einschieben des Alleinspielers 293
Vermeiden des Einschubs durch den Partner 298
Vermeiden des Einschubs durch den Alleinspieler 303

Vorwort

Eine wesentliche Gemeinsamkeit zwischen Skat und Schach ist die Bedeutung von Strategie und Taktik für die erfolgreiche Gestaltung von Spielen. Es gibt einen Grundbestand an Vorgehensmodellen, der immer wieder angewendet werden kann und muss, um erfolgreich an der Spitze mitzuspielen.

Wie lernt man so etwas? Klar, Übung macht den Meister, und Diskussionen sowie das praktische Training mit erfahrenen Spielern sind sehr wichtig. Doch genauso wichtig ist die theoretische Betrachtung von Spielsituationen und -ansätzen. Und hierzu eignet sich wohl am besten das Studium eines Buches, unabhängig davon, ob es nun auf Papier gedruckt ist oder in elektronischer Form vorliegt.

Beim Thema Buch tut sich aber auch schon die größte Diskrepanz zwischen Schach und Skat auf. Schachbücher gibt es zu Hunderten. Aber wie sieht es mit tiefgehenden Büchern zum Thema Skat aus? Das Angebot ist hierzu doch recht übersichtlich, um nicht zu sagen dünn.

Das vorliegende Buch versucht, die existierenden Lücken ein wenig kleiner zu machen und dem interessierten Personenkreis Anregungen zur Spielweise in einer Reihe von Situationen zu geben. Alle hier geschilderten Konzepte habe ich in einer Vielzahl von Turnieren selbst erfolgreich eingesetzt und sozusagen getestet.

Was dieses Buch natürlich nicht beanspruchen kann, ist Vollständigkeit, sowohl bezogen auf die schwierigen Situationen, in die ein Spieler geraten kann, als auch auf die damit verbundenen Lösungswege. Wie in nahezu allen Lebensbereichen gilt auch im Skat der Slogan vom lebenslangen Lernen, und ich kenne keinen Skatspieler, auch nicht aus der deutschen und internationalen

Spitze, der nie Fehler macht, weil er eine Situation falsch eingeschätzt hat.
Mein Wunsch ist, dass dieses Buch Ihnen hilft, Ihre Spielstärke zu steigern und vielleicht in der Zukunft aus einem anderen Blickwinkel auf dieses faszinierende Spiel zu schauen.

Herzogenaurach, im Frühjahr 2010
Frank Krickhahn

Einleitung

Das Buch gliedert sich grundlegend in 3 Bereiche:

- Spielvorbereitung
- Spieldurchführung als Alleinspieler
- Spieldurchführung als Gegenspieler

Die Themen der einzelnen Abschnitte werden hauptsächlich anhand von Beispielen behandelt. Werden in einem Abschnitt mehrere Beispiele verwendet, so sind diese durch die Überschrift

Beispiel [Nummer]

voneinander getrennt, wobei [Nummer] durch die Nummer des Beispiels im Abschnitt ersetzt wird.

Jedes Beispiel basiert auf folgendem Muster: In Abhängigkeit vom Gebiet des Abschnitts erhält der Leser entweder Einblick in die Karten des Alleinspielers oder in die eines Gegenspielers. Diese Karten werden einfach umrahmt dargestellt. Bei Farb- und Grandspielen erfolgt in der ersten Zeile die Auflistung der Buben des jeweiligen Spielers.

♣ Bube, ♦ Bube
♣ Ass, König, 8, 7
♠ 10, 7
♥ 7
♦ Ass

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Der Skat wird natürlich nur bei Betrachtung eines Beispiels aus der Perspektive des Alleinspielers angezeigt. Geht es um die Spielvorbereitung, so werden unter Umständen 12 Karten benutzt, z. B. wenn die Wahl der zu drückenden Karten Thema ist. Zusätzlich wird der Leser darüber informiert, welche Position der Spieler am Tisch innehat und im Falle, dass sich das Beispiel im Themenkreis der Spieldurchführung bewegt, welches Spiel angesagt wurde. Wenn es relevant ist, erfährt der Leser auch etwas über die Reizgebote der anderen Spieler.

Der Leser hat also erst einmal exakt die gleichen Informationen zur Verfügung wie in einem realen Spiel und kann sich so völlig unbefangen mit der jeweiligen Aufgabe auseinandersetzen.

Die einzelnen Stiche in den Beispielen sind entsprechend der Reihenfolge im Spiel durchnummeriert.

Die Karten werden wie folgt dargestellt: Jede Karte ist in spitze Klammern eingeschlossen <…>.

Darstellung der Farben:

Kreuz	♣
Pik	♠
Herz	♥
Karo	♦

Direkt hinter der Angabe der Farbe erfolgt die Angabe der Wertigkeit der Karte.

Bube	Dame
Ass	Neun (9)
Zehn (10)	Acht (8)
König	Sieben (7)

Hier einige Beispiele.

Karo-König: <♦ König>
Pik-Zehn: <♠ 10>
Herz-Bube: <♥ Bube>

Die Reihenfolge der Karten entspricht den gelegten Karten von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand im jeweiligen Stich. Hinter jedem Stich wird die Summe der Augen angegeben, die durch die Partei, die den Stich gemacht hat, bisher erreicht wurden. Zur besseren Lesbarkeit bekommt die Summe der Augen des Alleinspielers ein positives, die der Gegenspieler ein negatives Vorzeichen.

1.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ Dame>	+14
2.	<♣ 10>	<♥ Bube>	<♥ König>	−16
3.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 7>	−30
4.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ Bube>	+30

...

Wird ein Beispiel aus der Perspektive der Gegenspieler betrachtet, so werden die erreichten Augen des Alleinspielers zunächst nicht angezeigt. Dies entspricht den realen Bedingungen im Spiel. Schließlich wissen die Gegenspieler nicht, was der Alleinspieler gedrückt hat, und können somit auch nicht errechnen, wie viele Augen er zu einem Zeitpunkt innerhalb des Spiels erreicht hat.

Am Ende jedes Beispiels wird das Geheimnis um die Blätter der Mitspieler gelüftet. Vor jedem Blatt wird die Position des jeweiligen Spielers zu Beginn des Spiels angegeben. Handelte es sich um ein Beispiel aus der Perspektive eines Gegenspielers, so wird der Alleinspieler durch das Kürzel „(Alleinsp.)“ unter der Spielerposition angezeigt.

Vorhand:	♠ *Bube,* ♦ *Bube*
(Alleinsp.)	♣ *Ass, 7*
	♥ *Ass, 7*
	♦ *König, Dame, 9, 8*
	Skat: ♠ *8,* ♠ *7*
Hinterhand:	♣ *8*
	♠ *König, Dame, 9*
	♥ *10, König, Dame, 9*
	♦ *10, 7*

Finden am Ende des Beispiels noch Analysen zusätzlicher Spielpfade statt, so werden auch bei Gegenspieler-bezogenen Beispielen die bisher erreichten Augen des Alleinspielers angezeigt.

Gelegentlich soll dem Leser signalisiert werden, dass sich das Spiel an einer entscheidenden Stelle befindet und er einen Lösungsweg finden muss. Solche Stellen sind durch Fragezeichen anstelle der Spielkarte gekennzeichnet. Hier muss Mittelhand z. B. entscheiden, was zu tun ist:

3. <♠ König> ???

So viel zum Stil dieses Buches. Lassen Sie uns jetzt in die Tiefen des Skatspiels eintauchen! Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen dabei!

Teil 1
Spielvorbereitung

Bewertung der eigenen Karten

Nachdem der Kartengeber die Karten verteilt hat, beginnt die erste Phase eines jeden Spiels: Jeder Spieler versucht, seine Karten zu analysieren und zu bewerten, welche Chancen sie ihm bieten. Die richtige Einschätzung des eigenen Blattes ist essentiell für den Spielerfolg, wird hier doch festgelegt, ob und wie weit man reizt und somit, welches Risiko man eingehen möchte. Betrachten wir einmal genauer, welche Aspekte bei der Bewertung des Blattes eine Rolle spielen.

Berücksichtigung der Ausspielposition

Die Ausspielposition ist oft von entscheidender Bedeutung. Was Vorhand ein sicheres Spiel ist, kann Mittelhand oder Hinterhand leicht verloren gehen oder gar nicht erst reizbar sein.

Beispiel 1

♣ Bube, ♠ Bube
♣ Ass, 10, 8, 7
♠ Ass, 10, 7
♦ 10

Dieses Blatt ist Vorhand als Grand unverlierbar, ganz egal, was sich im Skat befindet. Der Alleinspieler drückt die <♦ 10> und eine andere Karte. Inklusive der anderen Vollen sowie der beiden Buben hat er hiermit schon 56 Augen sicher. Da er die beiden Buben vorspielt und somit die beiden verbleibenden fallen, sind es bereits 60 Augen. Aufgrund des Verhältnisses der ausstehenden Luschen zu den 6 Stichen, die der Alleinspieler mit Sicherheit macht, fallen garantiert noch weitere Bilder (er braucht ja nur noch eines), die das Spiel mit Sicherheit gewinnen.

Sitzt der Alleinspieler jedoch Mittelhand oder Hinterhand, ist der Grand nicht spielbar, da beide Buben auf einer Hand sitzen können und der Alleinspieler nur 2 Farben hält. Sogar ein Kreuzspiel ist verlierbar, wenn im Skat beispielsweise 2-mal Herz liegt. In Mittelhand kommt noch das Risiko dazu, dass Vorhand die restlichen 4 Pikkarten dagegen sitzen hat und diese vorspielt. Somit geht ein Pik-Volles plus einem weiteren Pik-Stich an den Gegner, im schlechtesten Fall sogar beide Pik-Volle.

Beispiel 2

♣ Ass, König, 10, 9, 7
♠ Ass, König, 10, 9, 7

Diese Situation ist sicher vielen Spielern schon begegnet. In Mittelhand wie in Hinterhand ist ein Null ouvert Hand unverlierbar. Vorhand ist der Null ouvert, ja selbst ein einfaches Null höchst gefährlich. Von beiden Farben sind nur noch 3 Karten bei den Gegenspielern. Das Spiel geht nicht zu gewinnen, wenn diese bei der angespielten Farbe auf einer Hand stehen. In Anhängigkeit von der Reizung der Mitspieler kann dies leicht der Fall sein.

Fazit: Mit diesen Karten sollte man sich in Vorhand sehr genau überlegen, ob man reizt. Das Risiko ist erheblich.

Beispiel 3

Bleiben wir bei den Null-Spielen.

♣ Ass, König, 10, 9, 7
♠ König, 9, 8, 7
♥ 8

Vorhand kann man ohne weiteres auf Null ouvert Hand reizen, da die Wahrscheinlichkeit, dass jemand alle Herz dagegen

hat, gering ist. Mittelhand oder Hinterhand ist jedoch selbst die Reizung eines Null ouvert gewagt. Hier die Begründung: Der Alleinspieler hat zwei lange Farben. Somit ist die Wahrscheinlichkeit, eine Karte zu diesen hinzuzufinden, um die <♥8> zu drücken, recht gering. Muss er die <♥8> jedoch behalten und sagt ein offenes Spiel an, ist es gut möglich, dass einer der Gegenspieler den Rest einer langen Farbe dagegen hat und somit für den anderen die Möglichkeit zum Abwurf der Herzkarten besteht.
Mittel- und Hinterhand bietet sich also mit vertretbarem Risiko nur eine Reizung bis Null Hand an.

Berücksichtigung der Luschenverteilung

Häufig ist man für den Gewinn eines Spiels auf die Zugabe von Bildern durch die Gegenspieler angewiesen. Manchmal lässt sich auch hier von vornherein ausrechnen, wie viele Bildern die Gegenspieler zugeben müssen. Die Vorgehensweise ist denkbar einfach: Insgesamt sind 12 Luschen im Spiel. Zieht man von diesen die Anzahl der Luschen ab, die der Alleinspieler führt, ist klar, wie viele Luschen die Gegenspieler noch zur Verfügung haben. Da sie für jeden Stich, der dem Alleinspieler gehört, 2 Luschen zugeben müssen, ergibt sich folgende Rechnung, um die Anzahl der Bilder zu berechnen, die der Alleinspieler von ihnen erhält:

Anzahl der Stiche des Alleinspielers × 2 – 12 + Luschen des Alleinspielers

Beispiel 1

♣ Bube, ♠ Bube
♣ Ass, 10, 8, 7
♠ Ass, 10, 8, 7

Dieses Spiel ist in Vorhand ein unverlierbarer Grand Hand. Der Alleinspieler ist im Besitz von 46 Augen. Außerdem kommen nach Abzug der Buben 4 Augen dazu, macht 50 Augen.
Der Alleinspieler besitzt 4 Luschen, also finden sich noch 8 bei den Gegenspielern. Da der Alleinspieler 6 Stiche macht, bekommt er außer den beiden bereits berücksichtigten Buben noch mindestens 2 weitere Bilder. Gehen wir davon aus, dass dies zwei Damen sind, hat er jetzt schon 56 Augen sicher.
Nun muss noch der Skat berücksichtigt werden. Hier ist die Überlegung einfach: Liegen Luschen im Skat, haben die Gegenspieler entsprechend weniger Luschen auf der Hand und müssen jeweils mehr Bilder zugeben. Liegen Bilder, erhält der Alleinspieler die Punkte sowieso. Man kann also hundertprozentig 2 weitere Bilder zum Haben des Alleinspielers hinzuzählen. Macht insgesamt mindestens 62 Augen.

Berücksichtigung der Verteilung der Bilder

Nachdem wir die Bedeutung der Luschenverteilung beleuchtet haben, sollten wir nun das Gleiche mit den Bildern tun. Auch hier kann die Verteilung von vornherein Aufschluss über die Gewinnchancen geben.

Beispiel 1

♣ Bube, ♠ Bube
♣ Ass, 10, König, Dame
♠ Ass, Dame, 8, 7

Auch dieses Blatt ist in Vorhand wiederum ein sicher gewonnener Grand Hand.
Der Alleinspieler gibt maximal 3 Stiche ab. Die Gegenspieler können aufgrund dessen, dass sie nur 5 Volle besitzen, wovon

2 Asse und 3 Zehnen sind, und der Alleinspieler nur 1 Dame zugibt, max. 59 Augen erreichen:

2 × Ass	=	22 Augen
3 × Zehn	=	30 Augen
1 × König	=	4 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	59 Augen

Beispiel 2

Im folgenden Beispiel stehen die Chancen für einen Grand, selbst wenn der Alleinspieler den Skat aufnimmt und in Vorhand sitzt, recht schlecht.

♣ Bube, ♠ Bube
♣ Dame, 8, 7
♦ Ass, 10, König, Dame, 7

Aufgrund der langen Karofarbe ist die Wahrscheinlichkeit recht groß, dass Herz- oder Pik-Bilder und -Luschen liegen, die man dann gleich wieder drücken muss.
Sitzen beide Buben auf einer Hand, kann der Alleinspieler nur von oben ziehen und die letzten 3 Stiche abgeben. Sitzen die 6 Vollen, die die Gegenspieler selbst haben, 3 : 3, so ist das Spiel mit 6 Vollen bei den Gegenspielern für den Alleinspieler verloren:

3 × Ass	=	33 Augen
3 × Zehn	=	30 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	66 Augen

Selbst bei 4 : 2-Verteilung der Vollen gewinnt der Alleinspieler nur, wenn alle 3 Asse auf einer Hand sitzen. Sonst erhalten die Gegenspieler 60 Augen durch Zugabe eines Königs:

3 × Ass	=	33 Augen
2 × Zehn	=	20 Augen
1 × König	=	4 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	60 Augen

Entscheidet sich der Alleinspieler für ein Karospiel, so ist neben der Trumpfverteilung die Verteilung von Kreuz für den Spielgewinn entscheidend. Und dabei müssen die Karten nicht mal völlig auf einer Hand stehen.

1.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ 9>	–11
2.	<♣ 10>	<♣ 8>	<♥ Ass>	–32
3.	<♣ König>	<♣ Dame>	<♥ 10>	–49

Gibt der Alleinspieler noch 1 Volles ab, so ist das Spiel verloren.

Kreuz ist in Vorhand unverlierbar, solange nicht 5 Trümpfe auf einer Hand dagegen stehen. Der Alleinspieler zieht seine 2 Buben, danach Karo von oben. Die Gegenspieler bekommen nur 2 Stiche.

Sitzt der Alleinspieler nicht in Vorhand, kann das Spiel ganz anders ausgehen, falls beide verbleibenden Karo auf einer Hand sitzen und eine davon angespielt wird. Hier ein Beispiel, in dem der Alleinspieler in Hinterhand sitzt:

1.	<♦ 8>	<♣ Ass>	<♦ 7>	–11
2.	<♠ Dame>	<♣ Dame>	<♠ König>	
3.	<♣ Bube>	<♥ Bube>	<♣ 7>	
4.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♣ 8>	
5.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♠ 7>	
6.	<♦ 10>	<♣ 10>	<♠ Ass>	–42
7.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♣ 9>	
8.	<♦ König>	<♣ König>	<♥ 10>	–60

Durch den Einstich mit dem <♣ Ass> erobern sich die Gegenspieler einen dritten Stich, der das Spiel für sie gewinnt.

Beispiel 3

Betrachten wir noch ein Spiel dieser Sorte:

♠ Bube, ♥ Bube
♣ Dame, 8, 7
♦ Ass, 10, König, Dame, 7

Dieses Spiel ist ähnlich gelagert wie das vorhergehende. Da der <♣ Bube> bei den Gegenspielern sitzt, ist ein Kreuz nur in Vorhand spielbar. Der Alleinspieler zieht in diesem Fall einen Buben an, sticht im 2. Stich ein und spielt den zweiten Buben nach. Danach spielt er Karo, um nach Karo-Abstich erneut einzustechen und Karo nachzubringen.
Die Siegchancen stehen jedoch erheblich schlechter als beim vorhergehenden Spiel. Der Grund sind nicht die Trümpfe, sondern die lange Karo-Farbe. Der Alleinspieler verliert, wenn beide restlichen Karo verteilt sind.

1.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♣ Ass>	–15
2.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Dame>	
3.	<♥ Bube>	<♣ 9>	<♦ Bube>	

4.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ 9>	
5.	<♦ 10>	<♣ 10>	<♠ Ass>	–46
6.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♣ 7>	
7.	<♦ König>	<♣ König>	<♥ 10>	–64

Sitzen beide Karo auf einer Hand, stehen die Siegchancen viel besser. Problematisch kann es wiederum werden, wenn der Gegenspieler, der im Besitz der Karo ist, diese anspielt und der andere Gegenspieler einsticht.

1.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	–15
2.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♣ 10>	–35
3.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Dame>	
4.	<♥ Bube>	<♠ 7>	<♣ 9>	
5.	<♦ Ass>	<♠ 8>	<♦ 9>	
6.	<♦ König>	<♣ König>	<♠ Ass>	–54
7.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ 7>	
8.	<♦ Dame>	<♦ Bube>	<♥ Ass>	–70

Das Blatt sollte also bei vertretbarem Risiko auf Karo bzw. Karo Hand gereizt werden. Hat der Alleinspieler die Möglichkeit, in den Skat zu schauen, so sollte er dies tun. Liegt eine Kreuz-Karte, wird das Kreuz-Spiel spielbar, liegt ein Bube oder ein Ass, kann es sogar ein Grand werden.

Ist der Alleinspieler allerdings im Besitz des Trumpf-Ass, so stehen die Chancen günstiger. Tauschen wir im oben aufgeführten Beispiel die <♣ 7> des Alleinspielers mit dem <♣ Ass> aus, so gewinnt er:

1.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♣ Bube>	–14
2.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♣ König>	–28
3.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Ass>	

4.	<♥ Bube>	<♠ 7>	<♣ 9>	
5.	<♦ Ass>	<♠ 8>	<♦ 9>	
6.	<♦ König>	<♣ 8>	<♠ Ass>	–43
7.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ Dame>	
8.	<♦ Dame>	<♦ Bube>	<♥ Ass>	–59

Beispiel 4

Folgendes Blatt zeigt, dass man manchmal etwas intensiver über die Spielansage nachdenken sollte und etwas exotische Spiele einfach übersehen werden:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
♠ Dame, 8, 7
♦ Ass, 10, König

Das Reizen eines Grand ist gefährlich. Die Wahrscheinlichkeit, zwei Bilder auf Karo oder Herz zu finden, die man gleich wieder drücken muss, ist groß. Trotzdem ein Grand anzusagen, kann fatal sein, wenn alle Pik auf einer Hand dagegen stehen und angespielt werden:

1.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♥ Ass>	–22
2.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♥ 10>	–42
3.	<♠ König>	<♠ Dame>	<♣ Ass>	–60

Der Witz an der Sache: Sitzt der Alleinspieler in Vorhand, gibt es ein Spiel, welches hundertprozentig gewonnen ist und noch dazu teurer als der Grand: Pik ouvert!

Mit 4 spielt 5 Hand 6 Schneider 7 angesagt 8 Schwarz 9 angesagt Zehn offen 11 = 11 × 11 = 121.

Blender

Manche Spiele sehen nach mehr aus, als sie wirklich sind. Diese auch als „Blender“ bezeichneten Blätter sind manchmal gar nicht so leicht zu erkennen.

Beispiel 1

♣ Bube, ♥ Bube
♣ Ass, Dame, 7
♠ Ass, 7
♦ Ass, 8, 7

Zwar hat der Alleinspieler in diesem Fall 2 Buben, dabei sogar den höchsten, und 3 Asse. Das Spiel ist jedoch ohne gute Findung kaum gewinnbar, selbst wenn die Trümpfe 3 : 3 stehen. Die Gegenspieler haben selbst 5 Volle, die Wahrscheinlichkeit, Herz im Skat zu finden, ist groß und der Alleinspieler hat erst mal nur 5 Trümpfe.
Man kann diese Spiele zwar reizen, sie sind jedoch in jedem Fall spekulativ und ohne gute Findung im Skat sowie entsprechende Kartenverteilung nicht zu gewinnen.

Beispiel 2

Mit folgendem Blatt zu reizen setzt sehr viel Optimismus bezüglich des Skats voraus:

♣ Ass, 8, 7
♠ Ass, 10, König
♥ Ass, 10, König
♦ König

Der Alleinspieler ist im Besitz von 5 Vollen, dabei 3 Asse, und hat eine gute Chance, nach dem Drücken Karo-frei zu sein.

Trotzdem steht das Spiel auf sehr schwachem Fundament, da kaum Aussicht besteht, eine vernünftige Trumpffarbe zu definieren.
Alles läuft auf ein 4-Trumpf-Spiel hinaus. Findet der Alleinspieler eine Karo-Karte im Skat, so muss er beide Karo, die er dann hat, drücken. Folglich behält er alle Vollen auf der Hand. Man sollte auf dieses Spiel wirklich nicht allzu weit reizen. Es sieht erheblich schöner aus, als es in Wirklichkeit ist. Alles hängt vom Skat ab.

Beispiel 3

Es gibt auch Blätter, bei denen man trefflich streiten kann, ob es sich um einen Blender handelt.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
♣ 10, 8
♠ 8
♥ 10, 8
♦ König, Dame

Bei der Bewertung dieser Karten spielt das Risikoverhalten des jeweiligen Spielers eine große Rolle. Ich würde es z. B. bis 27 reizen und danach wohl passen. Andere Spieler reizen bis 36, wieder andere passen bei 20.
Was lässt sich generell über dieses Spiel sagen? Es ist nicht absehbar, welches Farbspiel sich nach Aufnahme des Skats aus dem Blatt ergeben wird. Andererseits ist sicher, dass man mindestens 6 Trümpfe auf der Hand haben wird, egal was liegt. Und auf einer Farbe kann man sich frei machen.
Da der Spieler die 3 höchsten Buben auf der Hand hat, ist er bei Sitz in Vorhand dazu in der Lage, alle Trümpfe aus dem Spiel zu ziehen, vorausgesetzt sie sitzen nicht 5 : 0 dagegen, was einfach Pech wäre. Ist die Verteilung 3 : 2, so macht er alle Trumpfstiche, bei 4 : 1 gibt er einen ab.

Ein wesentlicher weiterer Erfolgsfaktor dürfte die Position am Tisch sein. Da absehbar ist, dass der Spieler mindestens 1 besetzte Zehn auf der Hand haben dürfte, ist Mittelhand recht problematisch. Hinterhand bieten sich die größten Chancen, entweder die besetzte Zehn frei gespielt zu bekommen oder ein Volles zu stechen. Alles in allem hängt vieles vom Skat ab und das Spiel kann ohne weiteres verloren gehen. Wer beim Skatspiel jedoch nicht bereit ist, ein Risiko einzugehen, wird kaum erfolgreich an Turnieren teilnehmen. Ein Spieler, der seine Serie 8 : 0 abschließt, hat unter Umständen am Ende mehr Punkte als jemand, der 11 : 2 gespielt hat, wobei beide nicht unter den Siegern sein werden. Der Spieler mit 11 : 2 spielt jedoch vielleicht beim nächsten mal 13 : 0 und ist dann vorn mit dabei. Wer ein Risiko eingeht, kann verlieren. Wer keines eingeht, wird nie gewinnen.

Man muss das Risiko natürlich begrenzen. Das ist auch der Grund, nach 27 zu passen. Falls jemand so hoch mitreizt, hat er entweder ein starkes Gegenblatt in einer Farbe oder will Null ouvert spielen und bis 46 kann man eh nicht mithalten. Die geringe Wahrscheinlichkeit, dass Null Hand gespielt werden soll, kann vernachlässigt werden. Null Hand ist das seltenste aller Spiele.

Letztendlich muss man auch sehen, dass der Spieler mit diesem Blatt eine gute Chance hat, das gegnerische Spiel zu Fall zu bringen, was im Turnier 30 oder 40 zusätzliche Punkte bringt, je nachdem ob man am 3er- oder 4er-Tisch sitzt.

Das Reizen

Der Reizvorgang legt nicht nur fest, welcher Mitspieler das Spiel als Alleinspieler bestreitet, sondern liefert auch erste wichtige Anhaltspunkte zur Kartenverteilung. Unter Umständen lassen sich aus dem Reizverhalten auch wichtige Schlüsse auf die im Skat enthaltenen Karten ziehen.

Beurteilung der Erfolgsfaktoren

Ob und wie weit ein Spieler reizen sollte, hängt von mehren Faktoren ab.

Qualität der eigenen Karten
Hierzu muss man nicht viel sagen. Natürlich ist die Qualität des Blattes ein primäres Kriterium für die Entscheidung, ob und wie weit man reizen möchte.

Position am Tisch
Die überwiegende Anzahl von Spielen wird von Spielern verloren, die das Spiel in Mittelhand gereizt haben. Wir werden uns im Verlauf dieses Buches noch genauer mit den Ursachen dieses Phänomens auseinandersetzen. Auf jeden Fall ist diese Tatsache zu berücksichtigen.
Wie bereits im vorhergehenden Kapitel beschrieben, besteht generell ein enger Zusammenhang zwischen der Position am Tisch und der Gewinnwahrscheinlichkeit, wobei wir noch sehen werden, dass in Abhängigkeit vom Blatt auch Hinterhand-Positionen vorteilhaft sein können.

Spielverhalten der Mitspieler

Mit entscheidend für die Gestaltung des eigenen Reizverhaltens ist eine Einschätzung der Mitspieler. Und dies gilt in zweierlei Hinsicht. Einerseits hängt die Chance, das eigene Spiel zu gewinnen, direkt von der spielerischen Qualität der Mitspieler ab, andererseits bestimmt das Risikoverhalten der Mitspieler das Reizen. Machen Sie einfach folgendes Experiment: Zeigen Sie einigen Skatspielern aus Ihrem Umfeld dieses Blatt:

♣ Bube, ♦ Bube
♣ Ass, 7
♠ 8, 7
♥ Ass, 7
♦ König, Dame

Fragen Sie diese Personen, wie weit sie damit reizen würden. Nach meiner Erfahrung reicht das Spektrum von „überhaupt nicht“ bis „mindestens 22“.

Gerät man an einen Spieler, der mit solchen Blättern sofort passt (was ich verständlich finde), stehen die Chancen auf den Gewinn eines eigenen Farbspiels schlecht, obwohl man sich beim Passen beider Gegenspieler Hoffnungen auf gute Karten im Skat macht und im Hinblick darauf das Spiel übernimmt.

Andererseits kenne ich Leute, die damit bis 24 gehen. Um bei solch risikofreudigen Mitspielern zum Zuge zu kommen, benötigt man entweder hervorragende Spiele oder muss ab und zu das erhöhte Risiko mitgehen.

Als Steigerungsstufe gibt es dann noch die Spieler, die mehr Freude darüber empfinden, ein gegnerisches Spiel „umzubiegen“, als ein eigenes zu gewinnen. Diese im Volksmund schlicht als Maurer bezeichneten Gesellen haben schon so manchen guten Spieler entnervt. Sie sind eigentlich nie unter den Gewinnern eines Wettkampfes zu finden, sorgen jedoch oft dafür,

dass etwas offensiver eingestellte Spieler ein ums andere Mal ins offene Messer laufen und so ihr Ergebnis ruinieren. Hat man solche Mitspieler am Tisch, ist einige Zurückhaltung geboten.

Ganz wichtig ist eine Einschätzung der spielerischen Qualitäten der Mitspieler auch, um die Wahrscheinlichkeit herauszufinden, mit der diese ein Spiel ausreizen. Nur wenn jemand sein Spiel ausreizt, kann man das Reizgebot schließlich als Anhaltspunkt nehmen, um zu erkennen, welche Farben er hält und wie die Buben verteilt sind. Es ist manchmal höchst erstaunlich mit anzusehen, wie jemand mit durchaus akzeptablem Kreuz-Blatt auf der Hand 20 noch hält, bei 22 jedoch plötzlich ohne erkennbaren Grund aussteigt. Der Grund für so ein Verhalten ist meist spielerische Unsicherheit nach dem Muster „Tu ich's? Oder besser nicht? Vielleicht doch?". Bei solchen Mitspielern ist eine Interpretation des Reizverhaltens schwierig.

Art des Wettkampfes

Der eigentlich wichtigste Faktor für die Bestimmung der eigenen Risikobereitschaft ist die Art des Wettkampfes, in dem man sich befindet.

Handelt es sich beispielsweise um ein 2-Serien-Turnier, so ist ein Punktschnitt von 1100 recht wenig hilfreich, da die Preisvergabe erfahrungsgemäß erst ab ca. 1200 Punkten beginnt.

Spielt man hingegen auf einem Großturnier mit 8 Serien, so hat man mit einem Schnitt von 1100 Punkten Chancen auf den Turniersieg.

Bezüglich der Wettkampfart gibt es noch einen weiteren zu beachtenden Aspekt: Bei einigen Großturnieren ist man dazu übergegangen, ein Punktesystem auf Basis der Platzierung am Tisch einzuführen. Der Erstplatzierte erhält 4 Punkte, der Zweite

3 usw. Erst bei Punktgleichheit nach Addition der Rundenergebnisse werden die Listenpunkte berücksichtigt.
Dieses System führt zu einem erheblichen Wandel bei der Risikobetrachtung, da nicht mehr die in der Liste erspielten Punkte, sondern die Platzierung am Tisch zählt.
Veranschaulichen kann man dies an folgendem Fall: Vor dem letzten Spiel der Serie gibt es folgende Konstellation am Tisch:

Spieler A:	1 100 Punkte
Spieler B:	1 040 Punkte
Spieler C:	860 Punkte
Spieler D:	400 Punkte

Spieler A passt. Für Spieler B stellt sich die Situation wie folgt dar: Er kann ein Spiel mit dem Spielwert 48 verlieren, ohne seine Platzierung am Tisch zu gefährden:

Verloren 96 zuzüglich 50 Punkte für verlorenes Spiel:
1 040 – 96 – 50 = 894
Für Spieler C müssen wir 30 Punkte als Bonus für das verlorene Spiel des Alleinspieler hinzuzählen. Er kommt damit auf 890 Punkte, hat also 4 Zähler zu wenig, um Spieler B gefährden zu können.

Geben wir Spieler B folgendes Blatt:

♣ König, Dame
♠ Ass, König, 8, 7
♥ Dame, 9, 8, 7

Normalerweise würde hiermit niemand 18 sagen. In der dargestellten Situation sollte jedoch notfalls bedingungslos auf Null ouvert gereizt werden. Passt der Skat und der Spieler gewinnt,

so ist er Erster am Tisch. Im Verlustfall bleibt er Zweiter. Es gibt kein Risiko, sich zu verschlechtern.

Anreizen eines Spiels

Jeder Skatspieler kennt folgende Situation: Die Karten sind nicht besonders gut, findet sich im Skat jedoch ein Ass oder ein Bube, wird es ein schönes Spiel.

Vorhand hält:

♣ Bube, ♦ Bube
♣ 10, 7
♠ 10, 7
♥ 10, König, 8
♦ 8

Die Logik ist hier recht einfach: Passen beide Spieler, ohne 18 zu sagen, stehen die Chancen, eine wertvolle Karte im Skat zu finden, recht gut. Reizt jedoch ein Gegenspieler mit, so ist Vorsicht geboten. In diesem Fall dürfte er zumindest 2 Asse und wohl auch beide Buben besitzen oder alternativ 3 Asse und 1 Buben bzw. eine lange Farbe, was die Lage auch nicht besser macht. Geht man also das Risiko ein und hält einer der Mitspieler die gesagten 18, sollte man das Spiel weglassen.
Für Mittelhand, der als Erster mit Reizen an der Reihe ist, ist das Risiko am größten. Sein Gebot mag andere Spieler mit ähnlich schwachem Blatt dazu veranlassen, das Spiel besser wegzulassen. Vorhand ist in der komfortabelsten Situation. Da er als Letzter eine Ansage machen muss, nimmt er das Spiel nur, wenn alle anderen nichts haben.