

Die kleine
Skatfibel



von

Stefan Jahns

Vorwort

Es war die Absicht des Autors ein Skatbuch zu schreiben, das alle Aspekte beleuchtet die beim Skatspielen wichtig sind.

Von der systematischen Bewertung der eigenen Karten, über das Reizverhalten, das richtige Drücken, Taufen und Gewinnen der eigenen Spiele, der Führung des Gegenspiels, bis zum richtigen Lesen und Einschätzen der Gegner.

Es wird hier jedem Skatspieler die Möglichkeit aufgezeigt, sein persönliches Verbesserungspotential zu ermitteln.

Durch systematische Betrachtungsweisen kann jeder Skatspieler mit Hilfe dieses Buches, die für ihn effektivsten Möglichkeiten finden, um seinen persönlichen Punkte-Schnitt zu verbessern.

Es wurde bewusst auf jeglichen Seitenfüllenden Schnickschnack verzichtet, um sich nur auf das Wesentliche konzentrieren zu können.

Dieses Buch kann auf der Homepage der Skatbuben Honnefeld:

www.skatbuben-honnefeld.de

kostenlos heruntergeladen werden.

Jeder Skatfreund der das tut, verpflichtet sich **auf Ehrenwort**, einen für ihn angemessenen Betrag an die Kinderkrebshilfe seines jeweiligen Landes zu spenden.

Für Deutschland ist das:

*Kreissparkasse Köln
Spendenkonto 828282
BLZ 370 502 99
Stichwort „KinderKrebshilfe“*

Für Kanada ist das:

*Canadian Cancer Society
Ontario Division
55 St Clair Avenue West, Suit 500
Toronto, ON M4V 2Y7
Charitable Reg.No:11882 9803 RR0006 (CAN)
Call: 1 888 939-3333 to make a donation.*

Für alle übrigen Länder muss sich der Leser selbst über die landesansässige Kinderkrebshilfe informieren oder eine ähnliche Organisation wählen die ihm bekannt und vertrauenswürdig ist.

Danksagung

Ein ganz besonderer Dank gilt meiner Frau, die mir die nötigen Freiräume geschaffen und dadurch dieses Buch erst ermöglicht hat. Darüber hinaus hat Sie durch regelmäßiges kritisches Korrekturlesen maßgeblich zur ständigen Verbesserung dieses Buches beigetragen.

Ich danke meinem Bruder Christof, der mir sowohl das Skatspielen beigebracht hat, als auch die notwendigen mathematischen Kenntnisse.

Ich danke allen Skatspielern mit denen ich im Laufe meines Skatlebens spielen, und von denen ich lernen durfte, sowie alle, von denen ich in Zukunft noch lernen werde.

Ich danke allen Freunden und Bekannten, die mich während der Erstellung dieses Buches unterstützt haben.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Danksagung	3
Inhaltsverzeichnis	4
Definition der Skat-Spielstärke	5
Gewinnen der eigenen Spiele	9
<i>Bewertung der eigenen Karten</i>	
<i>Welche Karten drückt man am besten?</i>	
<i>Welches Spiel tauft man am besten?</i>	
Vorhandspiele	16
Mittelhandspiele	18
Hinterhandspiele	19
Null/Null Ouvert	20
Selbstdisziplin	21
Das Gegenspiel	22
Erkennen von Signalen der Gegner	32
Einstellen auf den Spielstil der Gegner	33
Umfeld	34
Stock schätzen	35
Anhang 1: Tabellen zur Selbsteinschätzung	
Anhang 2: Wahrscheinlichkeiten für Findungen	
Anhang 3: Wahrscheinlichkeiten für Kartensitz	
Anhang 4: Beispiele für Kartenbewertung	
Anhang 5: Lösungen zur Kartenbewertung	

Definition der Skat-Spielstärke

Leider gibt es in der Skat-Welt (noch) keine alle aktiven Spieler umfassende Weltrangliste oder deutsche Rangliste, anhand derer man die jeweilige Spielstärke jedes Spielers bestimmen könnte.

In anderen Denksportarten wie z.B. Schach ist dieser Missstand schon sehr lange behoben und jeder aktive Spieler hat dort seine Wertungszahl.

In Ermangelung einer solchen Rangliste, messen die meisten Menschen die Spielstärke eines Skatspielers ausschließlich an dessen Fähigkeiten im Gegenspiel.

Das Gegenspiel beim Skat ist am schwersten zu erlernen und eine Schwäche vieler, auch sehr guter Spieler.

Zu einem erfolgreichen Skatspieler gehören jedoch weit mehr als gute Fertigkeiten im Gegenspiel.

Genauso wichtig, oder sogar noch wichtiger, ist eine Reihe von weiteren Faktoren die in den folgenden Kapiteln näher betrachtet werden.

Um als Skatspieler erfolgreich zu sein, muss man also nicht notwendigerweise über perfekte Fertigkeiten im Gegenspiel verfügen.

Ein Spieler kann auch Erfolg haben, wenn er die anderen Faktoren beachtet und diese kontinuierlich verbessert.

Um die Spielstärke zu „messen“ ist der Punkte-Schnitt der gespielten Listen am besten geeignet.

Jeder Spieler kennt, wenn auch nur in etwa, seinen eigenen Punkte-Schnitt der letzten 100 gespielten Listen.

Es gilt nun diesen Punkte-Schnitt zu verbessern und sich dem „maximal möglichen Punkte-Schnitt“, also der maximal erreichbaren Spielstärke anzunähern.

Hierbei ist natürlich, wie bei jeder Jagd nach einem Ideal, der Weg das eigentliche Ziel.

Bei der folgenden Betrachtung hinsichtlich der möglichen erreichbaren Spielstärke wird von folgenden Voraussetzungen ausgegangen:

Eine Skatrunde spielt perfekt, d.h. es werden keine Fehler gespielt, Spiele die verloren gehen können, werden verloren; Spiele die gewonnen werden können, werden gewonnen.

In einer solchen Runde kommt, bei ausreichend hoher gespielter Listenzahl, für alle Spieler ein Spielpunkte-Schnitt von etwa 1050 zustande.

Jetzt spielt einer der „perfekten“ Spieler dieser Runde mit „normalen“ Spielern, d.h. solchen die auch ab und zu Fehler machen und auch Emotionen zeigen. (keine Anfänger, sondern Spieler aus Skatligen)

Es kann davon ausgegangen werden, dass der „perfekte“ Spieler hier, bei einer sehr hohen Anzahl von Listen, einen Punktedurchschnitt von etwa 1200 Punkten pro Liste erreicht.

Die Differenz von 150 Punkten ist zum Teil auf Fehler der Mitspieler im Gegenspiel zurückzuführen, (ca. 50 Punkte) zum größten Teil jedoch auf das Einstellen auf den Spielstil der Gegner.

Um dem Ideal eines perfekten Skatspielers und damit dem 1200 Punkte-Schnitt nahe zu kommen spielen folgende Randbedingungen eine Rolle:

A: Gewinnen der eigenen Spiele:

(Seine eigenen Spiele gewinnen, sofern dies möglich ist)

B: Selbstdisziplin:

(Schlechte Spiele passen und zu jeder Zeit die Ruhe bewahren.)

C: Gegenspiel:

(Den Gegnern Spiele kaputt spielen, falls die Kartenverteilung das erlaubt)

D: Erkennen von Signalen (Mikrozeichen) der Gegner

(Man merkt vielen Spielern an, ob Sie ein starkes Blatt haben oder nicht. Z.B: Nach vorne beugen bei starken Karten, oder ein anderer Tonfall beim reizen, etc.)

E: Einstellen auf den Spielstil der Gegner

(Jeder Spieler hat einen eigenen Stil. Es gilt diesen zu erkennen und für sich zu nutzen.

Z.B. Spielt der Gegner seine Asse oder meistens unter dem Ass, spielt der Gegner immer seine lange Farbe oder auch mal blank, hält er bestellte Zehnen oder drückt er Sie, schnippelt er oft die Zehnen der Gegner oder nicht?)

(Um sich auf die Gegner einstellen zu können, muss man eine gewisse Anzahl von Spielen mit ihm gespielt haben. Etwa ab Spiel 20 kann man die gewonnenen Erkenntnisse gewinnbringend in sein eigenes Spiel einfließen lassen.)

F: Umfeld

(Keinen Alkohol, keinen Tabak oder sonstige Drogen, nicht übersättigen; man muss sich am Tisch wohl fühlen; ruhig stellen von Gegnern die versuchen den Tischfrieden zu stören)

Anhand der Tabelle kann jeder Spieler selbst einschätzen wo seine Stärken und Schwächen liegen und so sein effektivstes Verbesserungspotential herausfinden.

Am besten nutzt man die Tabelle, wenn man vom eigenen tatsächlichen Punkteschnitt ausgeht (Im Beispiel 1009 Punkte) und dann die Punkte A bis F sinngemäß und selbstkritisch ausfüllt. Da eine Selbsteinschätzung für viele Menschen schwierig ist, kann man auch gute Freunde um eine Einschätzung bitten, dies ist oft hilfreich.

Im Anhang1 sind noch mehrere Tabellen angehängt um sofort, nach ca. 6 Monaten, sowie nach ca. 12 und 18 Monaten seine Spielstärke zu überprüfen.

Bed	Wertigkeit bei > 100 Listen	Selbsteinschätzung Beispiel		Verbesserungspotential Beispiel
A	590 Punkte max.	85 %	= 502	88 Punkte
B	180 Punkte max.	100 %	= 180	0 Punkte
C	120 Punkte max.	70 %	= 84	36 Punkte
D	150 Punkte max.	80 %	= 120	30 Punkte
E	100 Punkte max.	75 %	= 75	25 Punkte
F	60 Punkte max.	80 %	= 48	12 Punkte
Σ	1200 Punkte max.		1009 Punkte	191 Punkte

Tab.1

Diese Betrachtung stimmt natürlich nur für eine sehr hohe Anzahl gespielter Listen.

Bei Betrachtung von 2, 3, 5 oder 10 Serien verschieben sich die Wertigkeiten teilweise erheblich und es muss eine zusätzliche Bedingung G eingeführt werden: Kartenglück.

Gewinnen der eigenen Spiele

Seine eigenen Spiele sicher zu gewinnen ist beim Skat spielen das aller Wichtigste.

Die erste und auch wichtigste Entscheidung hierbei ist:

„Reize ich mein Spiel oder passe ich lieber?“

Um diese Entscheidung überhaupt fällen zu können, muss eine systematische **Bewertung der eigenen Karten** erfolgen.

Hat man schon ein sicheres Spiel auf der Hand fällt die Entscheidung dieses zu reizen nicht schwer. Hat man jedoch ein oder mehrere zweifelhafte Spielansätze auf der Hand muss man die vorhandenen Karten systematisch bewerten um die Entscheidung „soll man reizen oder besser nicht?“ treffen zu können.

Eine von vielen Bewertungsmöglichkeiten soll hier im Folgenden vorgestellt und erläutert werden.

Sie basiert auf der mathematischen Analyse der Wahrscheinlichkeiten die **eine** Karte, die für einen Sieg nötig ist im Stock zu finden.

Wir unterscheiden drei mögliche Szenarien.

Szenario 1: Es gibt keine Gegenreizung

Szenario 2: Es gibt eine Gegenreizung

Szenario 3: Es gibt zwei Gegenreizungen

Eines haben alle Szenarien gemeinsam. Nach der Kartenaufnahme und noch vor dem Reizvorgang steht die Frage:

„Welche Karten aus dem verbleibenden Kartendeck von 22 Karten erfüllen die Bedingung, dass falls eine davon im Stock liegt, wir eines der uns möglichen Spiele „relativ sicher“ gewinnen können?“.

Hierbei können selbstverständlich auch mehrere mögliche Spiele gleichzeitig berücksichtigt werden. (Farbe, Grand und Null Ouvert)

Für das **Szenario 1**, keine Gegenreizung, betrachtet man nun die Wahrscheinlichkeit eine dieser Gewinnkarten im Stock zu finden.

Anhand der folgenden Tabelle kann jeder die Wahrscheinlichkeiten für 4 bis 13 Gewinnkarten ablesen.

Tabelle der Wahrscheinlichkeiten für Stockfindung										
Gewinnkarten Anzahl	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Wahrscheinlichkeit %	34	41	48	55	61	66	71	76	80	84
	Offensiv			Normal			Defensiv			

Tab.2a (Auszug aus Tab.2, Anhang 2)

Betrachten wir ein einfaches Karospiel:

Karo einfach gewonnen = +68 Punkte

Karo einfach verloren = -86 Punkte)

Die notwendige Gewinnwahrscheinlichkeit um ein einfaches Karo zu reizen beträgt > 55,8 %.

Ab dieser Wahrscheinlichkeit ergibt sich langfristig eine positive Punktezahl.

Bei einem einfachen Grand sind es schon 60%.

Bei einem Grand mit Vieren sind es sogar 63%.

Je höher der Reizwert eines Spieles ist, desto höher ist also auch die notwendige Gewinnwahrscheinlichkeit um langfristig positiv zu punkten.

Das bedeutet für die Bewertung unseres Blattes, das man bei teuren Spielen defensiver bewerten muss als bei einfachen Farbenspielen.

Gibt es mindestens 8 Karten von den verbleibenden 22, die unser zu bewertendes Spiel „relativ sicher“ gewinnbar machen, kann man Spiele bis zu einem Reizwert von 55 anreizen. (18 sagen)

Hat das zu betrachtende Spiel einen höheren Reizwert sollten es schon 9 Karten sein.

Hat man zum Beispiel in Vorhand folgende Karten auf der Hand;

♣B, ♥B, ♣D, ♣9, ♣7, ♥A, ♥10, ♥7, ♠8, ♦10

muss man sich fragen welche der anderen 22 Karten dazu führen, dass man sein Spiel „relativ sicher“ gewinnt.

Dies sind bei diesem Blatt:

Für einen Null Overt: ♥8, ♥9

Für ein Kreuz Solo : ♠B, ♦B, ♣A, ♣10, ♠A, ♦A

Weitere hilfreiche Karten sind ♣K, ♣8. Diese führen jedoch bei schlechtem Kartensitz nicht zu einem „relativ sicher“ gewonnenen Spiel und werden in diesem Beispiel ausgenommen.

Es gibt also 8 Karten die dieses Spiel „relativ sicher“ gewinnbar machen.

Das bedeutet also bei diesem Spiel: anreizen.

Für das **Szenario 2**, eine Gegenreizung, ergibt sich ein etwas anderes Ergebnis.

Falls nämlich ein Mitspieler auch reizt, kann man getrost davon ausgehen das einige der 8 Gewinnkarten schon auf der Hand dieses Spielers sind. Gehen wir beim obigen Beispiel einmal davon aus, dass dieser Gegenspieler 2

Buben und 2 Asse auf der Hand hat. Es bleiben für uns also nur noch 4 gute Karten übrig.

Wenn wir generell davon ausgehen, dass etwa die Hälfte unserer Gewinnkarten bei dem Spieler sitzt der gegen uns reizt, ergeben sich für die Wahrscheinlichkeit eine der Gewinnkarten im Stock zu finden folgende Wahrscheinlichkeiten:

Tabelle der Wahrscheinlichkeiten für Stockfindung bei einer Gegenreizung und einer Minderung um 50% der Gewinnkarten					
Gewinnkarten/2	7/2	8/2	9/2	10/2	11/2
Wahrscheinlichkeit %	52	58	63	68	73

Tab.3

Die Tabelle verdeutlicht, dass man Spiele bis zu einem Reizwert von 27 bei einer Gegenreizung und der Chance 4 (Ursprünglich 8) Gewinnkarten finden zu können durchreizen sollte.

Bei Spielen über dem Reizwert 27 müssen ursprünglich 9 Gewinnkarten vorhanden sein.

Die Wahrscheinlichkeiten für das Finden einer Gewinnkarte im Stock verschlechtert sich also durch eine Gegenreizung nur in geringem Maße.

Ob die Minderung um 50% der Gewinnkarten ausreicht oder zu hoch ist, hängt auch vom Reizverhalten der Gegner ab.

Stellt man während der ersten Kästchen einer Spielliste fest, dass man gegen einen oder mehrere sehr defensive Gegner spielt, sollte man seinen Bewertungsmaßstab in Richtung defensiv verschieben.

Spielt man gegen offensive Spieler kann man selbst auch offensiver reizen.

Beim Reizen in Mittelhand ist Vorsicht geboten, man kann sehr leicht von Szenario 2 in Szenario 3 geraten, falls der Spieler in Vorhand auch reizt und der Spieler in Hinterhand zwar einen Spielansatz hat, aber nicht gegen zwei Gegenreizungen spielen möchte.

Für Vorhandspiele gilt das natürlich auch, wir können jedoch besser darauf reagieren, da wir einen Offensiv-Vorteil haben.

Bei Mittelhandspielen ist das einer der Gründe für die häufigen Verlustspiele auf dieser Position.

Für unser **Szenario 3**, zwei Gegenreizungen, gibt es folgendes zu sagen: „Rechnen wir mit dem Schlimmsten“. Die Wahrscheinlichkeit eine gute Karte zu finden ist extrem gering (außer bei Null/Null ouvert) und der Kartensitz ist sehr häufig als unfreundlich zu bezeichnen. Man sollte in einem solchen Fall schon ein sicheres Handspiel in der Hand halten oder lieber passen.

Hat man sich entschieden ein Spiel zu reizen, dann folgen, wenn die anderen Mitspieler gepasst haben, die nächsten schwerwiegenden Entscheidungen.

Welche Karten drückt man und welches Spiel tauft man am besten?

Man sollte immer so drücken, dass mit den verbleibenden 10 Karten mindestens ein sicherer Weg zum Sieg möglich ist. Noch besser ist es sich möglichst viele Wege zu einem Sieg offen zu halten.

Beispiel:

Vorhand hält 46 und passt, nach dem Mittelhand 48 geboten hat. Hinterhand passt.

Die Karten von Mittelhand nach der Findung (**♥D**, **♣9**) sind:

♦B, **♣A**, **♣10**, **♣9**, **♠A**, **♠K**, **♠9**, **♥A**, **♥D**, **♥9**, **♥8**, **♦A**

Für seinen Grand gibt es mehrere Möglichkeiten zu drücken und mehrere Wege zum Sieg.

Drückung 1: **♣10**, **♠K**

Weg 1: wenn alle 4 Assen laufen.

Weg 2: falls ein Ass abgestochen wird kann evtl. mit **♦B** noch **♦10** gestochen werden.

Drückung 2: **♣10**, **♥D**

Weg 1+2, wie bei Drückung 1 und zusätzlich

Weg 3: falls ein Ass abgestochen und der Bube abgezogen wird, besteht noch die Chance mit **♠A**, **♠K**, **♠9** die gegnerische **♠10** zu bekommen.

Es ist also am besten ♣10 und ♥D zu drücken, da man sich so einen weiteren Weg zum Sieg offen hält.
Ob man z.B. bestellte Zehnen drückt oder nicht, hängt maßgeblich von dem Spielstil der Mitspieler ab.
Spielen die Mitspieler oft Ihre Asse, steigt die Wahrscheinlichkeit eine bestellte Zehn nachhause zu bekommen.
Schneiden die Mitspieler grundsätzlich die Zehnen, sollte man diese besser drücken.

Ansonsten sollte man so drücken, dass die Gegenpartei mit den abzugebenden Karten möglichst wenig Punkte bekommen kann.

Beispiel: Dieses Kreuz Solo in Mittelhand

♣B, ♠B, ♣A, ♣10, ♣D, ♣9, ♥A, ♥10, ♠K, ♠8, ♦D, ♦9.

Drückt man ♠K und ♦D, kann die Gegenpartei auf die beiden Fehlstiche 42 Punkte bekommen.

Drückt man sich eine Farbe frei, egal welche, bekommt die Gegenpartei wahrscheinlich nur 28 Punkte.

Drückt man bei diesem Spiel ♦D und ♦9, besteht sogar noch die Möglichkeit mit ♠K einen Stich zu machen falls 21 Punkte auf den ersten Pikstich fallen.

Die beste Drückung ist in diesem Fall also ♦D und ♦9.

Hat man die beste Drückmöglichkeit gefunden, stellt sich die nächste schwere Frage:

Welches Spiel taufe ich mit meinen Karten?

Grand oder Farbe?

Vorhandspiele

In Vorhand ist ein Spiel am leichtesten auszurechnen. Am einfachsten ist es meistens die mögliche Punktezahl der Gegner auszurechnen, anstelle der möglichen eigenen Punktezahl.

z.B. ♣B, ♠B, ♣A, ♣10, ♣K, ♣9, ♣8, ♥10, ♥K, ♥D

Mit diesem Grand Ansatz reizt wohl jeder Spieler sehr forsich an.

Bekommt man das Spiel bei 36 oder weniger kann man getrost den Stock aufheben um sein Spiel zu verbessern.

Reizt einer der Mitspieler jedoch mehr als 36, steht man vor einem kleinen Problem. Spiele ich Kreuz-Hand oder schaue ich in den Stock und muss dann einen Grand spielen?

Ein Blick auf die Wahrscheinlichkeiten hilft hier bei der Entscheidung.

Das Kreuz-Hand Spiel steht, selbst beim schlimmsten möglichen Kartensitz, für die Gegenpartei auf 57 Augen.

Es ist also in jedem Fall gewonnen (Wahrscheinlichkeit 100 %)

Der Grand ist nur dann sicher gewonnen, wenn man einen der 2 verbliebenen Buben oder eines der 3 verbliebenen Asse oder einen der 2 verbliebenen Kreuz findet.

Eine der 2 verbliebenen Zehnen hilft nur, wenn die zweite Karte im Stock eine Lusche ist.

Es gibt also 7 von 22 Karten die dieses Spiel sicher machen. Das ist für ein Spiel mit dem Reizwert 72 zu wenig.

Diese 7 Karten entsprechen einer Wahrscheinlichkeit von etwa 55 %. Hinzu kommt noch die 50:50 Chance, dass die Buben 1:1 stehen und eine Chance von etwa 30 %, dass die verbleibenden 5 Vollen nicht 3:2 sondern 4:1 (ergibt, wenn man 2 Bilder findet immer noch 60 Augen für die Gegenpartei) oder 5:0 stehen.

Insgesamt ergibt sich also eine Wahrscheinlichkeit von etwa 85 % diesen Grand zu gewinnen. Das ist auf den ersten Blick gar nicht so schlecht. Rechnen wir dies jedoch auf 20 solche Spiele hoch, ergibt sich folgendes:

20x Kreuz-Hand mit 2en
=> 1960 Punkte

17x Grand mit 2en gewonnen – 3x Grand mit 2en verloren
=> 1492 Punkte

Dieses Beispiel zeigt, dass es auf lange Sicht immer besser ist das sichere Spiel zu spielen.

Dies kann man im Übrigen als generelle Regel übernehmen.

Man spielt immer das Spiel, das die besten Gewinnaussichten hat.

Mittelhandspiele

Ein Spiel in Mittelhand zu reizen und zu spielen ist immer ein kleines Abenteuer.

Die meisten Spiele werden in Mittelhand verloren und das hat einen einfachen Grund.

Die Gegner können in den ersten Stichen sofort die Karte klären und auf diesem Weg viele Informationen über die Karten des Alleinspielers bekommen.

Bevor der Alleinspieler überhaupt die Initiative übernehmen kann sind seine Karten schon weitgehend bekannt.

Es ist fast so, als würde man mit offenen Karten spielen.

Es sollte auf Mittelhand so gereizt und gespielt werden als ob die Gegner ihre Karten von Anfang an kennen.

Entsprechend gut sollten die Karten in Mittelhand sein, um ein Spiel überhaupt anzureizen.

Die meisten Spieler überschätzen Ihre Karten in Mittelhand und reizen Spiele an, die man besser passen würde.

Hinterhandspiele

Bei Spielen auf Hinterhand hat man zwar nicht von Anfang an die Initiative, aber man kann besser auf die Spielweise der Gegner reagieren.

Man kann z.B. bei einem Grand leichter eine oder sogar zwei bestellte Zehnen halten, da meistens eines der fehlenden Asses aufgespielt wird.

Bei einem Farbenspiel sollte in Hinterhand nie ein eigenes Ass zu dritt blank gedrückt werden. Spielt Vorhand diese Farbe zu viert auf und Mittelhand sticht, nimmt das Verhängnis seinen Lauf.

Es gilt hier, wie auch bei allen anderen Positionen und Spielen:

„Übernehmen Sie die Initiative und diktieren Sie das Spiel.“

„Überlassen Sie die Initiative nicht leichtfertig den Gegnern.“

Null/Null Oouvert

Ein Null ist ein reines Verlegenheitsspiel.

Wenn beispielsweise ein Null Oouvert angereizt wurde bei dem nur eine faule Karte zu drücken war und man zwei schlechte Karten findet.

Oder wenn man sein eigenes Spiel zu optimistisch eingeschätzt hat und kein teures Spiel ohne Dreien oder ohne Vieren verlieren möchte. Man betreibt dadurch Schadensbegrenzung.

Ist man gezwungen einen Null zu spielen, so sollte man seine Position bedenken.

Sitzt man in Vorhand, kann man z.B. 8, D oder eine blanke 9 halten und die Lusche aufspielen.

In Mittelhand oder Hinterhand ist es meist besser die D von 8, D zu drücken.

Es empfiehlt sich auch die Faulen seiner eigenen langen Farbe zu drücken z.B. den König von 7, 8, K, da diese Farbe oft blank aufgespielt wird. Man hält dann besser 8, 10 oder 7, B.

Einen Null Oouvert sollte man nur dann reizen, wenn man nur eine Karte zu drücken hat. Eine blanke 8 in Vorhand zählt hierbei nicht als faule Karte.

Zu den Gewinnwahrscheinlichkeiten bei faulen Karten sollte man folgendes im Hinterkopf behalten:

7, 8, D	: ~ 1:1
8, 9	: ~ 3:1
7, 10	: ~ 4:1
8 blank	: ~ 5:1 (nicht in Vorhand)
7,8,9,A	: ~ 11:1

Selbstdisziplin

Man sollte ausnahmslos in jeder Situation die Ruhe bewahren. Das ist die Grundbedingung für ein erfolgreiches Spiel.

Das Ziel beim Spielen einer Skatliste muss immer sein, das Optimale aus den Karten herauszuholen, die das Schicksal für einen Spieler bestimmt hat. Bekommt man in einer Liste nur 5 gewonnene Spiele, dann ist das optimale Ergebnis für diese Liste eben „nur“ 5:0 Spiele. Es nutzt niemandem, nicht Ihnen und auch nicht Ihrer Mannschaft, wenn Sie eine solche Liste mit 5:3 oder 5:4 verlassen.

Eines der Geheimnisse eines hohen Punkteschnittes liegt in der Fähigkeit eines Spielers diese „schlechten Listen“ spielen zu können.

Lassen sie, gerade beim Spielen dieser Listen, niemals Neidgefühle gegenüber einem Spieler aufkommen, dem das Kartenglück mehr gewogen ist als Ihnen.

Sie bringen sich dadurch nur mental in Zugzwang und verlieren Ihr Ziel aus den Augen.

„Man muss auch gönnen können“

Man sollte darauf achten, dass pro Liste im Schnitt nicht mehr als etwa 1,5 Spiele verloren gehen. Verliert man mehr, spielt man zu defensiv.

Man sollte im Schnitt aber auch nicht weniger als etwa 1,0 Spiele pro Liste verlieren, da sonst zu defensiv gespielt wird.

Das Gegenspiel

Über die Strategien und Feinheiten des Gegenspiels haben sich schon sehr viele Skatbuchautoren bis zur Erschöpfung ausgelassen.

Die meisten dieser Autoren haben das auch hervorragend hinbekommen und diverse Spiele bestens analysiert.

In diesen Quellen kann sehr gut nachgelesen werden wie ein Spiel bei bekanntem Kartensitz „kaputt“ gespielt werden kann.

Genauso wichtig, oder sogar noch wichtiger ist es aber, diesen Kartensitz erst einmal herauszufinden.

Hierfür kommt den ersten beiden Stichen eine besondere Bedeutung zu.

Nach den ersten zwei Stichen sollte die Kartenverteilung bei den Mitspielern hinreichend bekannt sein, um Möglichkeiten zu finden, als Gegenpartei 60 oder mehr Augen zu bekommen. Man kann jedoch auch zu dem Schluss kommen, das Ziel neu zu definieren und Schneider frei zu schaffen.

Die erste Information, den möglichen Kartensitz betreffend, erhält man durch das Reizen.

Hat der Mitspieler sein Spiel ehrlich gereizt, kann man davon ausgehen, dass er diese Farbe lang hat (3-4 Mal).

Hat man selbst 2 oder 3 Karten dieser Farbe, hat der Alleinspieler wahrscheinlich keine Karte dieser Farbe auf der Hand.

Das Aufspielen

Welche Karte aufgespielt wird, sollte sorgfältig überlegt werden. Das Ziel ist immer, möglichst viel über die Karten des Alleinspielers herauszufinden.

Jeder Spieler sollte dies stets vor Augen haben und die Karte aufspielen, von der er sich die meisten Informationen verspricht.

Um in den ersten Stichen möglichst viele Informationen zu geben und auch vom Mitspieler zu erhalten, sollte das Gegenspiel systematisch betrieben werden. Hierzu sind die Kenntnisse einiger wichtiger Grundlagen erforderlich.

Grundlagen des Gegenspiels

Vor dem Ausspielen verzögern oder schnell spielen?

Generell bedeutet schnelles Spielen: „Diese Karte war blank.“

Verzögert man das Aufspielen in Vorhand, bedeutet dies: „Ich spiele von meiner längsten Farbe.“

Verzögert man das Hinzuwerfen einer Karte in Mittel- oder Hinterhand, bedeutet das: „Bitte diese Farbe nicht mehr nachspielen.“

Abwerfen

Zum Thema abwerfen sei an dieser Stelle folgendes bemerkt:

Muss man sich von einer Farbe trennen, so wirft man die Luschen dieser Farbe mit der Höchsten beginnend bis zur Niedrigsten ab. **Die Sieben verlässt als letztes die Hand.**

Annoncieren der Gegenfarben

Um dem Mitspieler auf legalem Weg z.B. seine eigene lange Farbe mit dem Ass anzuzeigen, ohne dieses Ass zu schmieren, bedient man sich der Gegenfarben.

Die Gegenfarbe von ♣ ist ♠ und umgekehrt.

Die Gegenfarbe von ♥ ist ♦ und umgekehrt.

Wirft der eigene Mitspieler bei einem Grand ohne zu zögern z.B. ♦Dame auf den ersten Bubenstich, so zeigt er damit an, das er ♥Ass hat.

Annoncieren der doppelten Gegenfarbe

Hat unser Mitspieler z.B. ♣Ass und in Pik den König zu dritt, er möchte aber nicht den möglichen Pik-Stich verschenken, so gibt es noch eine Möglichkeit das ♣Ass anzuzeigen.

Er verzögert das Hinzuwerfen seiner eigenen Karte etwas und legt dann eine Karo Karte auf den Stich.

Durch das Verzögern annonciert er an: „Ich kann die Gegenfarbe nicht anzeigen.“ Er wirft dann eine Karte der doppelten Gegenfarbe dazu.

Die doppelte Gegenfarbe von ♣ ist ♦ und umgekehrt.

Die doppelte Gegenfarbe von ♠ ist ♥ und umgekehrt.

Ein Beispiel:

Karten von Vorhand:

♣B, ♠B, ♣10, ♣K, ♠D, ♠8, ♥10, ♥8, ♦K, ♦9

Karten von Mittelhand:

♥B, ♦B, ♠A, ♠10, ♥A, ♥7, ♦A, ♦10, ♦8, ♦7 (Stock: ♥K, ♥D)

Karten von Hinterhand:

♣A, ♣D, ♣9, ♣8, ♣7, ♠K, ♠9, ♠7, ♥9, ♦D

Mittelhand bekommt das Spiel bei 18 und tauft einen Grand.

1. Stich: ♣B, ♦B, nach Verzögerung ♦D (*Anzeige von ♣A*)
2. Stich: ♠B, ♥B, ohne Verzögerung ♠K (*Anzeige von ♣A*)
3. Stich: Langsames Aufspielen des ♣K, ♥7, ♣D
(*Das langsame Ausspielen bedeutet, dass der ♣K nicht blank war. Hinterhand legt aus diesem Grund nicht das Ass.*)
4. Stich: ♣10, ♦8, ♣A
5. Stich: ♣9, ♥10, ♦7
6. Stich: ♣8, ♦K, ♦10
7. Stich: ♣7, ♠D, ♠10

Die Stiche 8 bis 10 gehen an den Alleinspieler.

Entscheidend für den Ausgang dieses Spieles war nicht nur die Anzeige der Gegenfarbe bzw. der doppelten Gegenfarbe, sondern auch das Verzögern vor dem Ausspielen des Kreuz-König im dritten Stich.

Treppchen

Eine dritte, wenn auch sehr selten angewandte Methode seinem Mitspieler die Farbe anzuzeigen die er nachspielen soll, ist das Treppchen.

Soll der Mitspieler Kreuz aufspielen, so wirft man erst eine Herz-Karte dazu und als nächste eine Pik-Karte.

Wir erzeugen so eine logische Folge. Hierfür müssen beide Karten schnell gespielt werden.

Es macht nur in Sonderfällen Sinn so zu spielen, z.B. wenn man Kreuz Ass anzeigen möchte und Herz Zehn blank und Pik oder Karo Zehn bestellt hat.

Modernes Gegenspiel

Langsames, normales oder schnelles Ausspielen?

Die Anzeige von Gegenfarben und die systematische Lenkung des Spiels durch langsames, normales oder schnelles Ausspielen der eigenen Karten erleichtert das Gegenspiel ungemein. So kann bereits durch die Art des Ausspielens im ersten Stich festgelegt werden, welche Karte der Mitspieler zurückspielt, sobald er am Zug ist. (Welche Farbe als dritte Farbe geklärt werden soll)

Spielt z.B. der Alleinspieler ein Kreuz-Solo in Hinterhand und wir sitzen in Vorhand, gibt es drei Arten des Aufspielens: schnell, normal und langsam.

Spielen wir z.B. eine Herz-Karte schnell auf, spielt unser Mitspieler Herz zurück. (*Annonce: „blanke Karte“*)

Spielen wir dieselbe Herz-Karte normal auf, spielt unser Mitspieler als dritte Farbe die Gegenfarbe. (In unserem Fall also Karo)

Spielen wir die Herz-Karte langsam aus, klärt unser Mitspieler als dritte Farbe die doppelte Gegenfarbe, also Pik.

Analog erfolgt das Rückspiel beim Ausspielen einer Karo Karte.

Entscheiden wir uns eine Pik Karte auszuspielen, liegt die gleiche Logik zugrunde. Wir zeigen wir durch schnelles ausspielen, das wir Pik als Rückspielkarte möchten.

Spielen wir Pik langsam aus, klärt unser Mitspieler die doppelte Gegenfarbe, also Herz.

Bei normalem Aufspielen muss nun die dritte Farbe, also Karo kommen.

Wir müssen also vor dem Aufspielen der ersten Karte zwei richtungweisende Fragen beantworten:

1. Welche Karte spielen wir auf um möglichst viele Informationen über die Karten des Alleinspielers zu erhalten?
2. Welche Farbe soll uns unser Mitspieler zurückspielen sobald er am Zug ist?

Hierbei spielt die Position zum Alleinspieler und die eigene Trumpfstärke eine wichtige Rolle.

Sitzt der Alleinspieler vor uns und wir sind stark in der Trumpffarbe, möchten wir in der Regel, dass unser Mitspieler die Farbe zurückspielt in der wir z.B. ein langes Ass führen oder eine einfach besetzte Zehn.

Haben wir nur wenige Trümpfe, ist es für uns wichtig herauszufinden, welches die richtigen Vollen zum Schmieren sind. Eine gute Rückspielfarbe in einem solchen Fall wäre z.B. eine, in der wir Ass und Zehn führen.

Sitzt der Alleinspieler hinter uns und wir haben viele Trümpfe, zeigen wir unserem Mitspieler als Rückspielkarte vorzugsweise unsere längste Farbe an.

Haben wir wenige Trümpfe zeigen wir unserem Mitspieler die Farbe an, bei der er uns nichts kaputt spielen kann und so wenige Augen wie möglich geopfert werden müssen

Weicht der Mitspieler von diesem System ab, so tut er das nicht ohne Grund. Er hat möglicherweise eine bessere Idee, wie der Alleinspieler sein Spiel verlieren könnte und möchte die Führung des Spieles übernehmen. Wir sollten in einem solchen Fall auf unseren Mitspieler eingehen, es ist hier wie beim Tanzen „es kann nur einer führen“.

Wir erhalten also auch durch die Anzeige der Rückspielfarbe durch unseren Mitspieler Informationen

zum Kartensitz, die wir in unsere Überlegungen hinsichtlich eines möglichen Sieges einbeziehen können. Leider gibt es nicht allzu viele Spieler die sich nach diesem System richten. Viele erkennen, dass eine schnell ausgespielte Karte blank war. Einige spielen jedoch stur immer die Gegenfarbe unserer aufgespielten Karte zurück, egal ob wir normal oder langsam ausspielen. Seien Sie nicht allzu streng mit diesen Spielern, erklären Sie die Zusammenhänge dieses Systems in aller Ruhe.

Alleinspieler in Mittelhand

Hier hat man schon beim Aufspielen die Möglichkeit seinem Mitspieler eine Zehn „frei zu spielen“

Ein gutes Aufspiel bei wenigen eigenen Trumpf ist von einer Dreierlänge ohne Ass und 10.

Ist man selbst Trumpf stark ist ein gutes Aufspiel unter dem eigenen Ass zu viert oder von einer Viererlänge mit eigener 10.

Alleinspieler in Hinterhand

Oberstes Gebot ist es, dem eigenen Mitspieler keine 10 blank zu spielen. Man sollte also eine Karte wählen, die nichts kaputt macht und dem Alleinspieler möglichst keinen allzu großen Vorteil verschafft.

Ein ideales Aufspiel ist von der eigenen 10 zu dritt.

Man macht sich und dem Mitspieler nichts kaputt und erhält Informationen über den Kartensitz dieser Farbe.

Jetzt kann man sich schon ein erstes Bild über die Karten des Alleinspielers machen.

Das Klären der dritten Farbe sollte jetzt im Idealfall durch den Mitspieler erfolgen.

Alleinspieler in Vorhand

Die Möglichkeiten und die Denkweise um den Kartensitz herauszufinden soll am folgenden Beispiel verdeutlicht werden.

Wir sitzen mit folgender Karte in Mittelhand:

♣K, ♣8, ♠10, ♠D, ♠8, ♥B, ♥D, ♥8, ♦10,♦9

Da hiermit auch bei optimistischer Einschätzung keine Spielmöglichkeit besteht, passen wir sofort.

Hinterhand reizt 20, die von Vorhand gehalten werden danach passt Hinterhand.

Vorhand tauft nach Stockaufnahme und Drückung ein Kreuz Solo.

Stich 1: Kreuz B – Kreuz 8 - Kreuz Ass

(Jetzt ist schon klar das der Alleinspieler 6 Trümpfe haben muss, da unser Mitspieler 20 gereizt hat und Trumpf Ass legen musste hat er nur noch Pik B)

Stich 2: Kreuz 9 – Kreuz K – Pik B (6 Punkte)

(Keine neue Information, sondern nur die Bestätigung der ersten Annahme)

Stich 3: Pik 8 (*schnell*) – Pik 9 – Pik D (9 Punkte)

(Da unser Mitspieler Herz gereizt hat, und der Sitz der Herz bei zwei Eigenen damit weitgehend bekannt ist, klärt er hiermit die dritte Farbe. Da er Pik schnell ausspielt war diese blank. Die Karten des Alleinspielers sind also vermutlich 6x Trumpf, Pik Ass, K, 9 und eine Karo Lusche)

Jetzt können wir uns anhand dieses vermutlichen Kartensitzes ausrechnen wie wir 60 oder mehr Punkte erzielen können.

Zum Beispiel:

4. Stich: Herz B - Herz Ass - Kreuz 7 (22 Punkte)

5. Stich: Karo 10 – Karo Ass – Karo 9 (43 Punkte)

6. Stich: Herz 10 – Kreuz D – Herz 8

Jetzt gibt es noch einen Stich

Pik K – Pik 10 – Karo D (60 Punkte)

Der Alleinspieler würde dieses Spiel verlieren, obwohl die Trümpfe 3-2 sitzen und er Trumpf Ass von der Gegenpartei bekommen hat.

Sein Spiel war in Vorhand:

♣B, ♦B, ♣10, ♣D, ♣9, ♣7, ♠Ass, ♠K, ♠9, ♦9

Gedrückt: ♥K, ♦K

Dieses Spiel sieht auf den ersten Blick gut aus, ist aber gegen zwei versierte Spieler schwer zu gewinnen.

Entscheidend ist hierbei der Fehlstich mit 21 Augen.

Die Konstellation 6x Trumpf, Ass, K, Lusche von einer Farbe und eine Lusche einer dritten Farbe kommt sehr häufig vor.

Fallen auf die Lusche der dritten Farbe 21 Augen, ist ein solches Spiel für den Alleinspieler fast immer verloren.

Wenn Sie im Laufe des Spiels feststellen, dass der Gegner eine solche Karte hält, spielen Sie, egal aus welcher Position, die Zehn einer der beiden verbleibenden Farben auf.

Hat der Alleinspieler das Ass, gewinnt er sowieso.

Null

Das Gegenspiel beim Null ist oft intuitiv zu führen. Es gibt jedoch einige Grundregeln die man beachten sollte.

Ist man am Aufspielen, spielt man die niedrigste Karte seiner kürzesten Farbe.

Hat man eine blanke Karte, spielt man diese schnell auf, hat man die Farbe zu zweit, verzögert man etwas um seinem Mitspieler deutlich zu machen, dass diese Karte nicht blank war.

Sitzt der Alleinspieler in Hinterhand und Sie müssen aufspielen, kann es sinnvoll sein erst seine lange Farbe anzuziehen z.B. von A, K, B, 10.

Möglicherweise kann Ihr Mitspieler sich so direkt von einer Farbe säubern in der Sie z.B. 8,9, D führen.

Wirft Ihr Mitspieler eine Farbe weg in der Sie den Alleinspieler nicht kaputt spielen können, so verzögern Sie das Aufspielen der zweiten Karte dieser Farbe, um deutlich zu machen dass er auf dem Holzweg ist.

Wirft Ihr Mitspieler seine Karte erst nach längerem Zögern weg und ist diese Karte eine Niedrige, so zeigt er Ihnen vermutlich damit an, dass er von der Gegenfarbe seiner weggeworfenen Farbe keine Karte führt.

Spielt der Alleinspieler eine 9 auf und Sie sitzen in Mittelhand mit der 7, dann stehen Sie vor einer schweren Entscheidung. Haben Sie die 7 zu zweit, zu fünft oder zu sechst, legen Sie die 7. Haben Sie die 7 zu dritt oder zu viert, legen Sie die 7 nicht.

Erkennen von Signalen der Gegner

Hier wird die Mimik und Gestik also die nonverbale Ausdrucksweise der Gegner zum eigenen Vorteil genutzt. Jeder Mensch gibt anhand seiner Gesten und seines Verhaltens Informationen über seinen Gemütszustand preis. Hat ein Mitspieler gute Karten auf der Hand steigt der Adrenalin Spiegel. Diese zusätzliche Energie muss sich an irgendeiner Stelle entladen, er setzt sich häufig aufrecht hin und beugt sich etwas nach vorne. Er möchte damit nonverbal andeuten, dass er die Initiative ergreifen möchte. Die Äußerung „ich möchte die Initiative ergreifen“ kann aber auch auf andere Weise erfolgen, z.B. durch „glattziehen der Stirn“, „einen lächelnden Gesichtsausdruck“, „offene oder halboffene Hände zum Stock hin“, „Rötung des Gesichtes“, „Nervosität in jeglicher Form, oft mit Muskelzucken an markanten Stellen wie z.B. im Gesicht, an Händen, an Füßen oder anderen Stellen“, aber auch durch Änderung der Lautstärke oder des Tonfalles beim Reizen.

So kann man schon vor dem Reizvorgang erkennen, ob ein Mitspieler gute Karten auf der Hand hält oder nicht.

Jeder Mensch hat eine individuelle Mimik und Gestik, die Sie als aufmerksamer Beobachter nach wenigen Spielen herausfinden können.

Passen Sie Ihr Reizverhalten den so gewonnenen Erkenntnissen an.

Zeigen beide Mitspieler nonverbal an, dass sie ein schlechtes Blatt haben, können Sie auch mit einem schlechteren Blatt 18 anreizen.

Im schlimmsten Fall verliert man dann ein einfaches Karo oder einen Null.

Einstellen auf den Spielstil der Gegner

Ähnlich wie bei den individuellen Signalen eines Spielers, so hat auch jeder Spieler einen ihm eigenen Spielstil, von dem er nur selten abweicht.

Je länger man mit einem Spieler gespielt hat, desto besser kennt man dessen Stil und desto besser kann man diesen für sich nutzen.

- Spielt er seine lange Farbe an oder eine blanke Karte?
- Spielt er seine Asses auf oder spielt er unter seinem Ass?
- Hält er oft bestellte Zehnen oder drückt er sie und behält eine andere faule Karte?
- Schneidet er die Zehnen seiner Gegner oder legt er eher das Ass?
- Ist sein Reizverhalten eher offensiv oder defensiv?
- Reizt er seine Spiele aus oder hört er eine Anzahl von Reizstufen vorher auf?
- Wenn er vorher aufhört zu reizen, wann?

All diese Informationen können Ihnen helfen Ihre eigenen Spiele besser aufzubauen.

So kann man auch schon einmal Spiele gewinnen oder Schneider spielen, bei denen das sonst nicht möglich wäre.

Umfeld

Man kann selbst viel dazu beitragen, ein gutes Umfeld für sich und andere Skatspieler zu schaffen.

Trinken Sie keinen Alkohol vor oder während des Spielens.

Vermeiden Sie den Konsum von Tabak oder anderen Drogen.

Seien Sie immer freundlich und nett zu Ihren Mitspielern. Sorgen Sie im Rahmen Ihrer Möglichkeiten dafür, dass sich alle Spieler am Tisch wohlfühlen und eine freundliche Atmosphäre vorherrscht.

Sollten Sie dennoch einmal das Pech haben mit einem unflätigen Menschen spielen zu müssen, lassen Sie sich nichts gefallen.

Manche Skatspieler versuchen durch Ihr Verhalten bei anderen Spielern Fehler oder Gefühlsausbrüche zu provozieren. Lassen Sie sich nie auf derartige Spielchen ein, sonst hat das Gegenüber sein Ziel schon erreicht.

In der Regel merken diese Mitspieler sehr schnell, dass man nicht aus der Ruhe zu bringen ist und geben dieses Verhalten auf.

Sollte ein Spieler zu unverschämt werden, drohen Sie erst mit dem Hinzuziehen des Schiedsrichters und rufen Sie ihn im Wiederholungsfall tatsächlich.

Sie, und auch alle anderen Spieler, haben es nicht nötig sich beleidigen oder beschimpfen zu lassen.

Stock schätzen

Über das Thema Stock schätzen wurde lange nur hinter vorgehaltener Hand und mit anderen „Eingeweihten“ gesprochen. Es hat für viele nicht „Eingeweihte“ tatsächlich etwas Magisches an sich, ist aber auch für Spieler, die kein photographisches Gedächtnis haben durchaus in begrenztem Umfang anwendbar und nützlich.

Das Ganze funktioniert so:

Im Idealfall merken sich die Spieler die in Vorhand und Hinterhand sitzen alle im vorangegangenen Spiel gefallenen Karten in der Reihenfolge wie sie übereinander liegen.

Wird nun 3-4-mal durchgemischt, bleiben die Reihenfolgen der Karten, natürlich in begrenztem Umfang, mit hoher Wahrscheinlichkeit erhalten.

Hinterhand kann jetzt anhand der untersten der ersten 3 Karten sagen, welche 2 Karten im vorherigen Spiel unterhalb dieser Karte lagen.

Beispiel: Ein Stich im vorherigen Spiel: Kreuz Bube, Pik Bube, Karo Bube

Die unterste der ersten 3 Karten in Hinterhand ist Kreuz Bube.

Nun kann Hinterhand sagen, dass mit hoher Wahrscheinlichkeit Pik und Karo Bube im Stock liegt.

In Vorhand funktioniert das ähnlich. Hier kann Vorhand anhand der obersten der 4 Karten im zweiten Wurf sagen

welche 2 Karten im vorherigen Spiel oberhalb dieser Karte lagen.

Diese 2 Karten liegen mit hoher Wahrscheinlichkeit im Stock.

Mittelhand hat kaum eine Möglichkeit den Stock zu schätzen, da hierzu 6 Karten in der gleichen Reihenfolge wie im vorherigen Spiel geblieben sein müssten.

Die Wahrscheinlichkeit hierfür ist aber extrem gering.

Jeder kann für sich selbst diesen „Trick“ leicht ausprobieren, indem er ein Kartenspiel steckt, angefangen von Karo Sieben bis Kreuz Ass.

Nun muss gemischt und abgehoben werden.

Schauen Sie nun in Hinterhand die unterste Karte des ersten Wurfes an und schätzen Sie den Stock.

Schauen Sie nun auch in Vorhand die oberste Karte des zweiten Wurfes an und schätzen Sie den Stock.

Das ganze funktioniert bei kurzem Mischvorgang recht gut. Die Trefferquote liegt bei

ca. 70 – 80 % .

Wenn ein Mitspieler sehr lange mischt, die Karten steckt oder fächert, sinkt die Wahrscheinlichkeit stark, und man sollte dann kein zu hohes Risiko eingehen.

Wenn Sie „das Stock schätzen“ üben möchten, fangen Sie am besten damit an, wenn Sie Karten gegeben haben. Da Sie nicht mitspielen, können Sie Ihre gesamte Konzentration darauf richten sich die Stiche und die Reihenfolge der Karten zu merken.

Es gibt zum Glück für die vielen „normalen Skatspieler“ nicht sehr viele Spieler die ein photographisches Gedächtnis haben, ansonsten könnte das Spiel mit diesen sehr frustrierend sein. Aber auch für die „normalen Spieler“ sei zum Trost mitgeteilt:

1. Sich alle Karten in der richtigen Reihenfolge zu merken ist sehr anstrengend und selbst durch die Ruhephasen beim Mischen und beim Sitz in Mittelhand kaum eine ganze Liste durchzuhalten.
2. Für Fälle wie im obigen Beispiel genügt es, sich nur die Karten um den Bubenstich zu merken.
3. Wenn man um diese Möglichkeit weiß, und merkt, dass ein Mitspieler den Stock schätzt, kann man lange und intensiv mischen und dem Mitspieler dadurch das Schätzen erschweren.

ANHANG 1

Überprüfung der Spielstärke

Bed.	Wertigkeit bei > 100 Listen	Selbstein- schätzung	Verbesserungs- potential
Gewinn der eig. Spiele	590 Punkte max.	%	
Selbstdisziplin	180 Punkte max.	%	
Gegenspiel	120 Punkte max.	%	
Signale der Gegner	150 Punkte max.	%	
Einstellung auf Spielstil	100 Punkte max.	%	
Umfeld	60 Punkte max.	%	
Σ	1200 Punkte Max.		

Überprüfung der Spielstärke nach 6 Monaten

Bed.	Wertigkeit bei > 100 Listen	Selbstein- schätzung	Verbesserungs- potential
Gewinn der eig. Spiele	590 Punkte max.	%	
Selbstdisziplin	180 Punkte max.	%	
Gegenspiel	120 Punkte max.	%	
Signale der Gegner	150 Punkte max.	%	
Einstellung auf Spielstil	100 Punkte max.	%	
Umfeld	60 Punkte max.	%	
Σ	1200 Punkte Max.		

Überprüfung der Spielstärke nach 12 Monaten

Bed.	Wertigkeit bei > 100 Listen	Selbstein- schätzung		Verbesserungs- potential
Gewinn der eig. Spiele	590 Punkte max.	%		
Selbstdisziplin	180 Punkte max.	%		
Gegenspiel	120 Punkte max.	%		
Signale der Gegner	150 Punkte max.	%		
Einstellung auf Spielstil	100 Punkte max.	%		
Umfeld	60 Punkte max.	%		
Σ	1200 Punkte Max.			

Überprüfung der Spielstärke nach 18 Monaten

Bed.	Wertigkeit bei > 100 Listen	Selbstein- schätzung		Verbesserungs- potential
Gewinn der eig. Spiele	590 Punkte max.	%		
Selbstdisziplin	180 Punkte max.	%		
Gegenspiel	120 Punkte max.	%		
Signale der Gegner	150 Punkte max.	%		
Einstellung auf Spielstil	100 Punkte max.	%		
Umfeld	60 Punkte max.	%		
Σ	1200 Punkte Max.			

ANHANG 2

Mathematische Betrachtungen und Wahrscheinlichkeiten

Die Berechnung der Wahrscheinlichkeiten für das Finden von mindestens einer guten Karte im Stock wurde folgendermaßen errechnet:

Da sowohl das Finden von einer, als auch das Finden von zwei guten Karten für uns von Interesse ist, berechnet man die Wahrscheinlichkeit für diese beiden Fälle am besten, indem man die Wahrscheinlichkeit für das Finden von zwei schlechten Karten errechnet und dieses Ergebnis von 1 abzieht.

Es ergibt sich also z.B. für die Berechnung der Wahrscheinlichkeit (W) mindestens eine von vier Gewinnkarten (G) im Stock zu finden folgendes:

$$W = 1 - \frac{\binom{22-G}{2}}{\binom{22}{2}} = 1 - \frac{\binom{22-4}{2}}{\binom{22}{2}} = 1 - \frac{\binom{18}{2}}{\binom{22}{2}}$$

$$W = 1 - \frac{\frac{18 \cdot 17}{2 \cdot 1}}{\frac{22 \cdot 21}{2 \cdot 1}} = 1 - \frac{153}{231}$$

$$W = 0,33766$$

Analog erfolgt dies für 1 bis 20 Karten

Tabelle der Wahrscheinlichkeiten für Stockfindung										
Gewinnkarten Anzahl	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Wahrscheinlichkeit %	9	18	26	34	41	48	55	61	66	71
Tabelle der Wahrscheinlichkeiten für Stockfindung										
Gewinnkarten Anzahl	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Wahrscheinlichkeit %	76	80	84	88	91	94	96	97	99	99,6

Tab.2

ANHANG 3

Wahrscheinlichkeiten für den Sitz von vier, fünf, sechs oder sieben beliebigen Karten bei den Gegenspielern. Dies können Trümpfe oder auch Volle sein.

Für vier Karten:

2:2	41,80 %
3:1	49,53 %
4:0	8,67 %

Für fünf Karten:

3:2	69,66 %
4:1	27,09 %
5:0	3,25 %

Für sechs Karten:

3:3	37,15 %
4:2	48,76 %
5:1	13,00 %
6:0	1,09 %

Für sieben Karten:

4:3	65,01 %
5:2	29,26 %
6:1	5,42 %
7:0	0,31 %

Anhang 4

Hier einige Beispiele zum Thema „Bewerten der eigenen Karten“. Wie viele Gewinnkarten gibt es, und wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit mindestens eine davon im Stock zu finden? Die Lösungen stehen in Anhang 5.

- 1) ♣D, ♣10, ♣8, ♣7, ♥K, ♥D, ♥9, ♥8, ♥7, ♦D
Für einen Null- Ouvert.
a) In Vorhand. b) in Mittel- oder Hinterhand.
- 2) ♠B, ♦B, ♣A, ♣10, ♣D, ♣8, ♠A, ♠K, ♠9, ♦10
Als Vorhandspiel für einen Grand, Mittelhand reizt 46.
- 3) ♣B, ♣A, ♣D, ♣9, ♠A, ♠K, ♠8, ♥K, ♦A, ♦8
Als Vorhandspiel für ein Solo.
- 4) ♠B, ♥B, ♣10, ♣8, ♠A, ♠D, ♠8, ♥A, ♦10, ♦K
Als Hinterhandspiel.
a) für ein Solo. b) für einen Grand.
- 5) ♠B, ♦B, ♣10, ♣D, ♣8, ♠10, ♠K, ♠9, ♦A, ♦8
Als Vorhandspiel.
- 6) ♥A, ♥10, ♥D, ♥9, ♥8, ♣A, ♣K, ♣8, ♦A, ♦8
Als Herz-Solo a) in Vorhand b) in Hinterhand.
- 7) ♦B, ♦A, ♦K, ♦9, ♦8, ♥A, ♥D, ♥7, ♠A, ♠K
Als Karo-Solo in Vorhand.
- 8) ♥B, ♦B, ♥10, ♥K, ♥D, ♥7, ♦K, ♦8, ♦7, ♠A
Nenne alle möglichen Spiele und dazugehörige Gewinnkarten in Vorhand.

Anhang 5

Lösung zu 1a)

Es gibt 11 „Gewinnkarten“ für einen Null- Ouvert in Vorhand.

(Alle 4 fehlenden ♣, alle 3 fehlenden ♥, ♠7, ♠8, ♦7, ♦8.)
Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 11 Karten zu finden beträgt 76 %.

Dieses Spiel sollte in jedem Fall bis 46 durchgereizt werden!

Lösung zu 1b)

Es gibt 9 „Gewinnkarten“ für einen Null- Ouvert in Mittel- oder Hinterhand.

(Wie bei 1a, jedoch ohne ♠8 und ♦8.)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 9 Karten zu finden beträgt 66 %.

Dieses Spiel kann man bis 46 durchreizen!

Lösung zu 2)

Es gibt 9 „Gewinnkarten“ für einen Grand in Vorhand.

(♣B, ♥B, ♣K, ♣9, ♣7, ♠10, ♦A, ♥A, ♥10)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 9 Karten zu finden beträgt 66 %.

Dieses Spiel kann man bis 48 durchreizen!

Lösung zu 3)

Es gibt 11 „Gewinnkarten“ für ein Kreuz bzw. Pik-Solo.

(♠B, ♥B, ♦B, ♣10, ♣K, ♣8, ♣7, ♠10, ♠D, ♠9, ♠7)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 11 Karten zu finden beträgt 76 %.

Dieses Spiel sollte in jedem Fall bis 22 durchgereizt werden, jedoch nicht weiter!

Lösung zu 4a)

Es gibt 9 „Gewinnkarten“ für ein Pik-Solo.

(♣B, ♦B, ♣A, ♦A, ♥10, ♠10, ♠K, ♠9, ♠7)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 9 Karten zu finden beträgt 66 %.

Lösung zu 4b)

Es gibt 6 „Gewinnkarten“ für einen Grand in Hinterhand.

(♣B, ♦B, ♣A, ♦A, ♥10, ♠10)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 6 Karten zu finden beträgt 48 %.

Dieses Spiel kann man bis 22 durchreizen, jedoch nicht weiter!

Lösung zu 5)

Es gibt 10 „Gewinnkarten“ für ein Pik- oder Kreuz-Solo.

(♣B, ♥B, ♣A, ♣K, ♣9, ♣7, ♠A für ein Kreuz-Solo und zusätzlich ♠D, ♠9, ♠8 für ein Pik-Solo.)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 10 Karten zu finden beträgt 71 %.

Dieses Spiel kann man bis 22 durchreizen, jedoch nicht weiter!

Lösung zu 6a und 6b)

Es gibt 7 „Gewinnkarten“ für ein Herz-Solo. Ob man bei diesem Spiel in Vorhand oder Hinterhand sitzt ist fast egal. (♣B, ♠B, ♥B, ♦B, ♥K, ♥7, ♠A)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 7 Karten zu finden beträgt 55 %.

Ein Spiel ohne Vieren ist immer ein Risiko.

Um ein solches Spiel „sicher“ zu gewinnen muss man sechs Trümpfe und fünf Volle Karten haben.

Bei einer Gegenreizung kann man getrost davon ausgehen, dass drei Buben zu viert sitzen. Man macht dann oft nur vier Stiche und gibt Trumpf Zehn ab.
18 anreizen ist in Ordnung evtl. noch 20. Dann aber schnell passen!

Lösung zu 7)

Es gibt 8 „Gewinnkarten“ für ein Karo-Solo.

(♣B, ♠B, ♥B, ♦10, ♦D, ♦7, ♣A, ♠10)

Die Wahrscheinlichkeit eine dieser 8 Karten zu finden beträgt 61 %.

Mit diesem Spiel kann man 18 reizen, mehr jedoch nicht.

Würde man 20 reizen könnte man die beiden schwarzen Buben von der Liste der 8 „Gewinnkarten“ streichen und es blieben nur noch 6 „Gewinnkarten“ übrig.

Lösung zu 8)

Es gibt einige Spielansätze:

1. Null- Ouvert bei ♥8 oder ♥9 als Findung.
2. Ein Herz- Solo bei (♠B, ♥A, ♣A, ♦A) als Findung.
3. Ein Karo- Solo bei (♦10) als Findung.
4. Einen Grand bei (♣B) als Findung.

Es gibt insgesamt 8 Gewinnkarten.