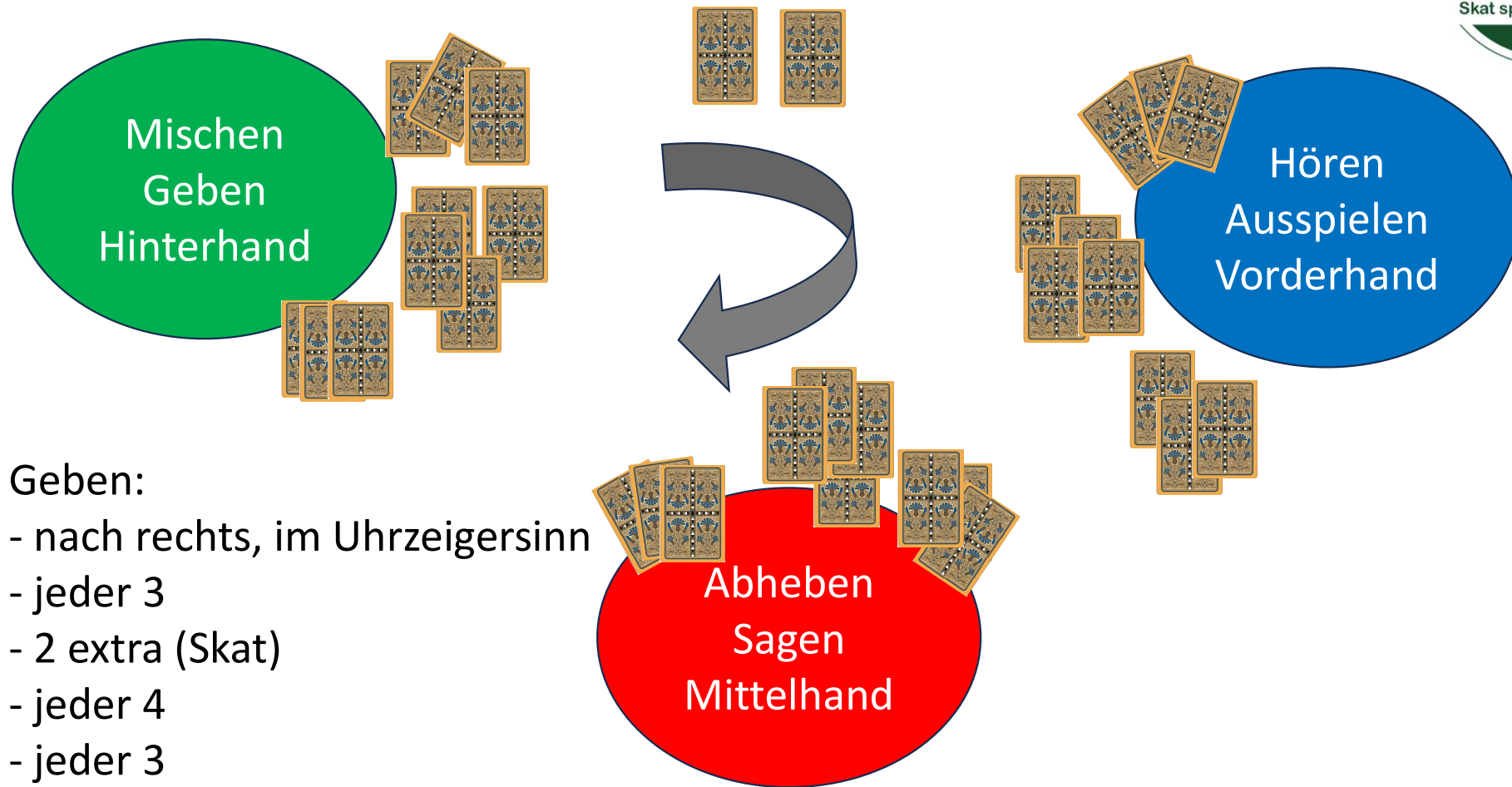


Mischen-Abheben-Verteilen



Geben:

- nach rechts, im Uhrzeigersinn
- jeder 3
- 2 extra (Skat)
- jeder 4
- jeder 3

11 10 4 3 0 0 0 2

Luschen

12



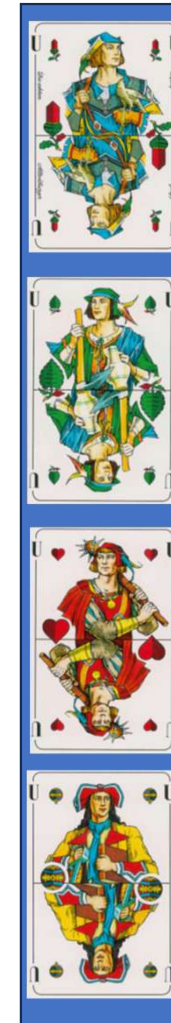
11



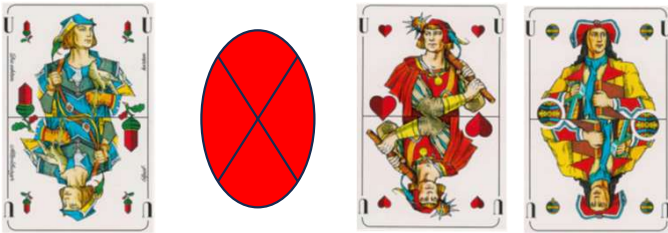
10



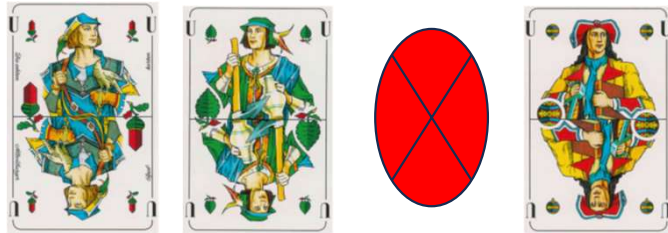
9



Trumpfspiel – die Spitzen mit dem „Alten“



Mit 1 Spiel 2 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =



Mit 2 Spiel 3 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =

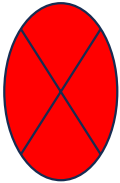


Mit 3 Spiel 4 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =

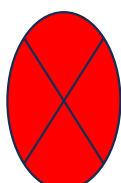
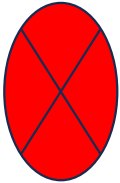


Mit 4 Spiel 5 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =

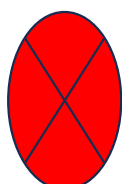
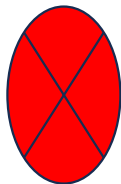
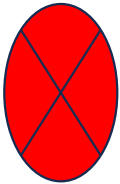
Trumpfspiel – die Spitzen ohne dem „Alten“



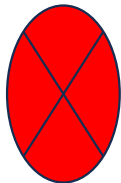
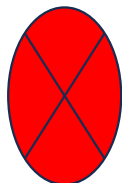
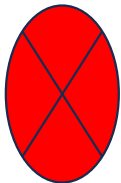
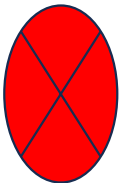
ohne 1 Spiel 2 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =



ohne 2 Spiel 3 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =








































ohne 3 Spiel 4 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =



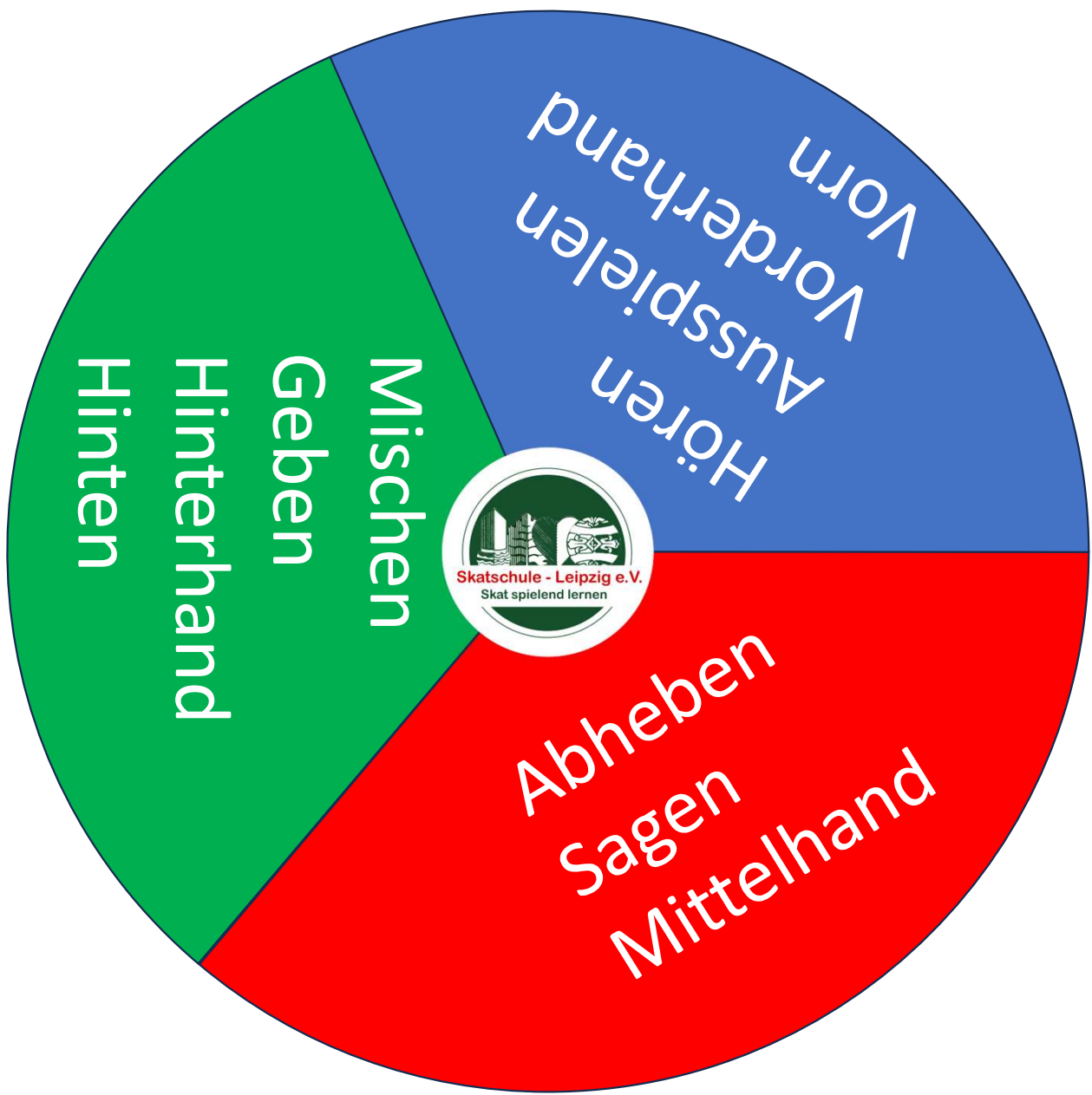
ohne 4 Spiel 5 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =

Wertetabelle

Spielwerttabelle (Skat-deutsches Blatt, Skatschule-Leipzig.e.V.)				mit oder ohne						
					Spiel	24	12	11	10	9
				1	2	48	24	22	20	18
										
										
										
				1	2	48	24	22	20	18
										
										
										
				2	3	72	36	33	30	27
										
				2	3	72	36	33	30	27
										
				3	4	96	48	44	40	36
				3	4	96	48	44	40	36
				4	5	120	60	55	50	45
				4	5	120	60	55	50	45
Null 23		Null Hand 35			Null ouvert 46					
Null Ouvert Hand 59										



18
20
22
23
24
27
30
33
35
36
40
44
46
48
50
55
59
60
...
72
...



...
72
...
69
59
55
50
48
46
44
40
36
35
33
30
27
24
23
22
20
18



DAS ZIEL: Ich will gewinnen!

- Als Einzelspieler gegen zwei Spieler
 - Karten realistisch bewerten
 - Nicht überreizen – (Tabelle ist verbindlich!)
 - Risiko einschätzen

Oder



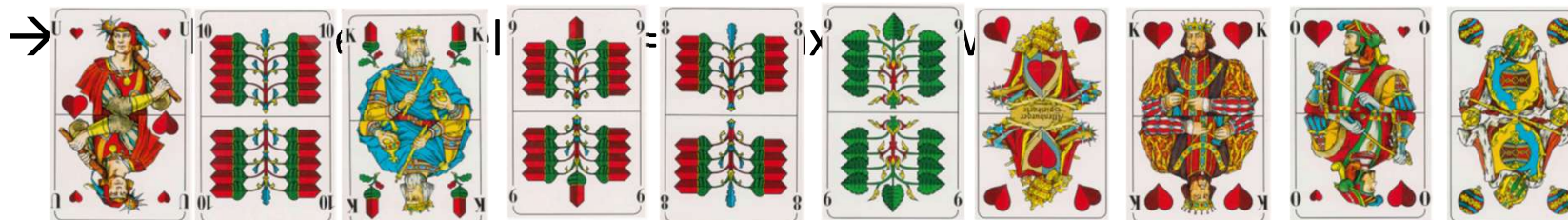
- zu Zweit gegen den Einzelspieler

Kann ich das Spiel gewinnen? 1

- Karten aufnehmen und im Fächer gut sichtbar ordnen, die Unter extra
- Machbarer Spielwert?
 - 6 Trumpfkarten (Unter+Farbe)? → Schellen → ohne 1 Spiel $2 \times 9 = 18$ (max. Reizwert)



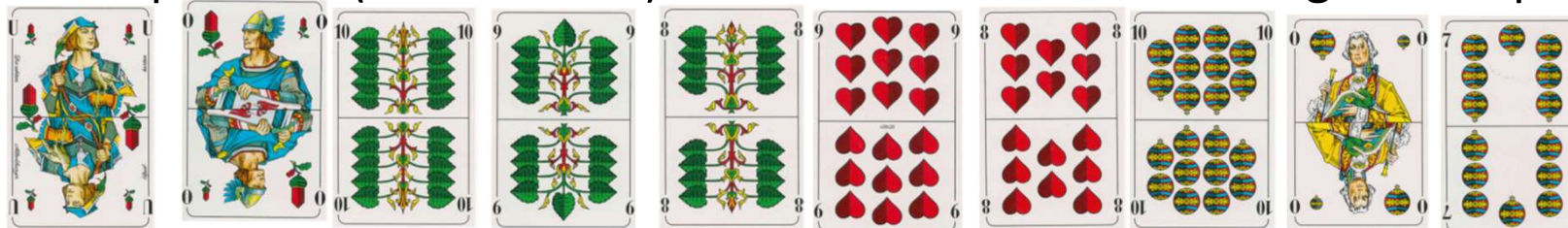
- 5 Trumpfkarten (Unter+Farbe) nur mit starker Beikarte (Asse)?



Kann ich das Spiel gewinnen? 2

- Machbarer Spielwert?

- 4 Trumpfkarten (Unter+Farbe) Ohne Beikarte? → Passe...weg....kein Spiel



- Mindestens 5 „Große“ (Unter+Asse)? → Grand → mit 2 Spiel 3 x 24 = 72 (max. Reizwert)



Kann ich das Spiel gewinnen? 3

- Machbarer Spielwert?

- In Vorderhand 2 Unter und lange Farbe mit Ass → Grand mit 1 Spiel $2 \times 24 = 48$



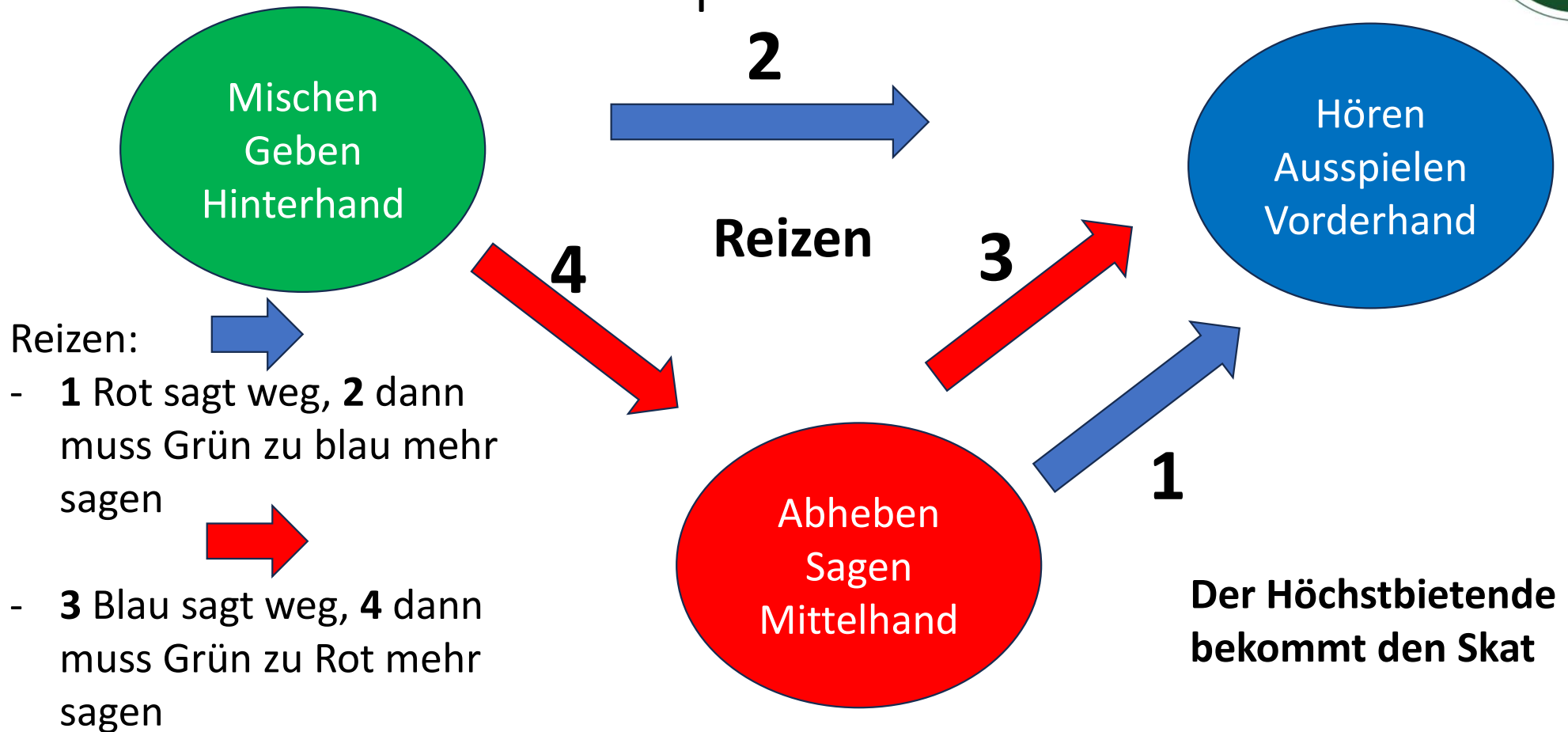
- Achtung: Wenn meine Karte schon sehr gut ist, dann gucke ich nicht in den Skat und spiele Hand, das zählt eins mehr!!!

DAS ZIEL: Ich will gewinnen!

- Als Einzelspieler gegen zwei Spieler
 - Karten realistisch bewerten
 - Nicht überreizen
 - Risiko einschätzen
- Oder zu Zweit gegen den Einzelspieler



Reizen = Wer bekommt den Skat? Wer ist der Einzelspieler?

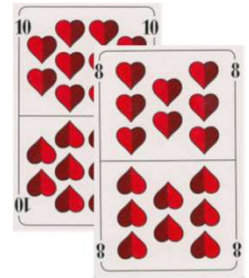
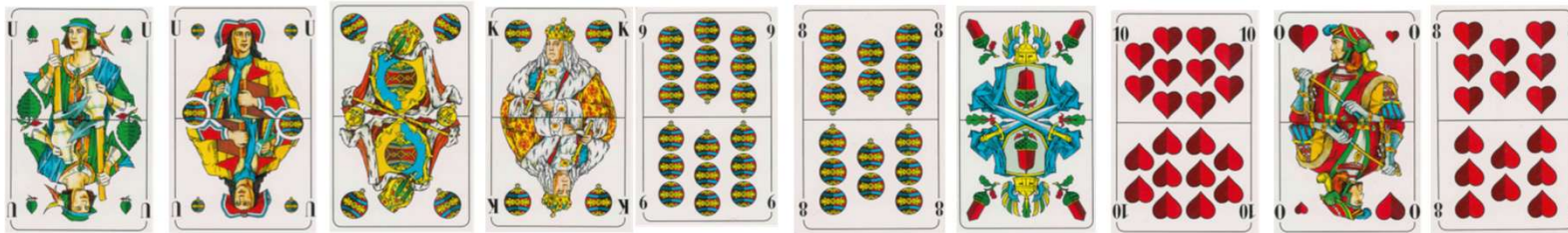


Was muss der Einzelspieler tun?

- Skat aufnehmen



- Trumpf final festlegen (nicht reden) → Schellen
- 2 Karten drücken/ weglegen



- Spiel laut und deutlich ansagen
- Vorderhand spielt aus

Farbspiel - Tipps für Gewinner

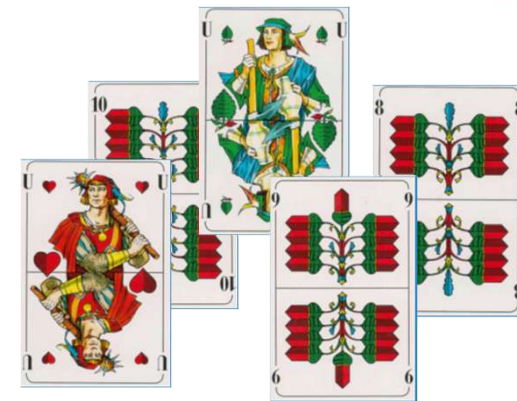
- Einzelspieler
 - Trumpf ist die Seele vom Spiel heißt: schnell ans Anspiel kommen und Trumpf fordern
 - 11 Trumpf...ich habe 6, dann sind 5 draußen, Trumpf angespielt...7...8..., nun sind noch 3 beim Gegner
- Zwei Mitspieler/ Freunde- Gegner
 - Den Freund kurz anspielen
 - Den Gegner/ Einzelspieler lang anspielen (ärgern)
 - Trumpf anspielen, nur wenn der Einzelspieler geschwächt ist und so seine „Kraft endgültig abgeben muß“
 - Nicht miteinander reden und keine Zeichensprache

Trumpfspiel Grand - Tipps für Gewinner

- Einzelspieler
 - Die „Großen“ beim Grand sind die Unter und die Asse, hast du 5, dann reize auf Grand.
 - Immer zuerst die Unter der Gegner abholen!
- Zwei Mitspieler/ Freunde- Gegner
 - Ass anspielen, damit der Einzelspieler seinen Unter opfern muß.
 - Mit der langen Farbe den Einzelspieler ärgern.
 - Ordentlichen „pfunden“, wenn der Mitspieler einen Stich bekommt.
 - Ordentlich „pfunden“, damit der Einzelspieler stechen muß.

Trumpf ist die Seele vom Spiel

Farbspiel Eichel: ich habe 6 Trumpf, $11-6=5$ Trumpf haben die Gegner



Grand: ich 2 Unter, die Gegner haben 2



Mitzählen und Trumpfkraft vom Gegner schwächen

Dem Freunde kurz, dem Gegner lang → Wege zeigen

Einzelspieler



lang

Kurz

Kurz

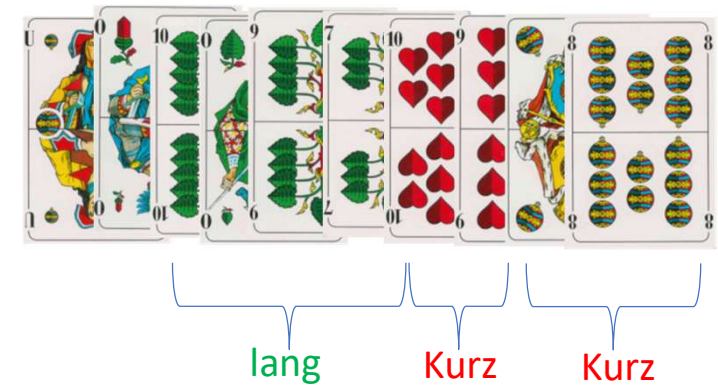
Kurz

lang

Kurz



Dem Freunde kurz, dem Gegner lang → Wege zeigen



Einzelspieler



Den Einzelspieler in die Zange nehmen



Der Hintermann kann buttern oder
wegwerfen oder stechen und hat das
letzte Wort



Unbedingt versuchen, an das Anspiel
zu kommen

Der Einzelspieler kann nicht
wegwerfen oder er sticht ins Leere



Anspielen



Null, wo der Einzelspieler keinen Stich kriegen sull (soll)

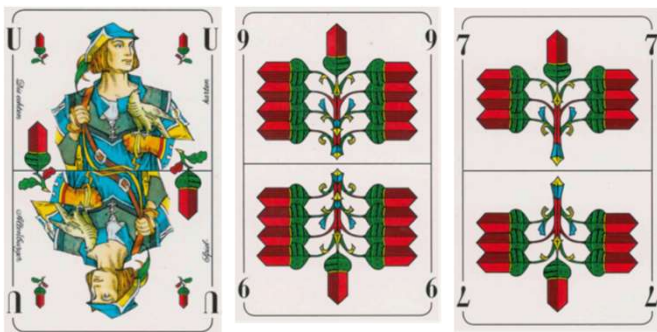
- Achtung es gibt eine andere Karten-Reihenfolge:
 - Die Zehn nach der Neun und vor dem Unter.
 - Der Unter nach der Zehn und vor dem Unter.



- Es gibt keinen Trumpf, es werden keine Augen gezählt.
- Der Einzelspieler gewinnt, wenn er keinen Stich bekommt.
- Reizwerte: 23 = Null mit Skat aufnehmen, 35 = Null Handspiel, 46 Null-Ouvert mit Skat aufnehmen (Einzelspieler muß Karten nach Bekanntgabe des Spiels offen hinlegen, 59 = Null-Ouvert Hand

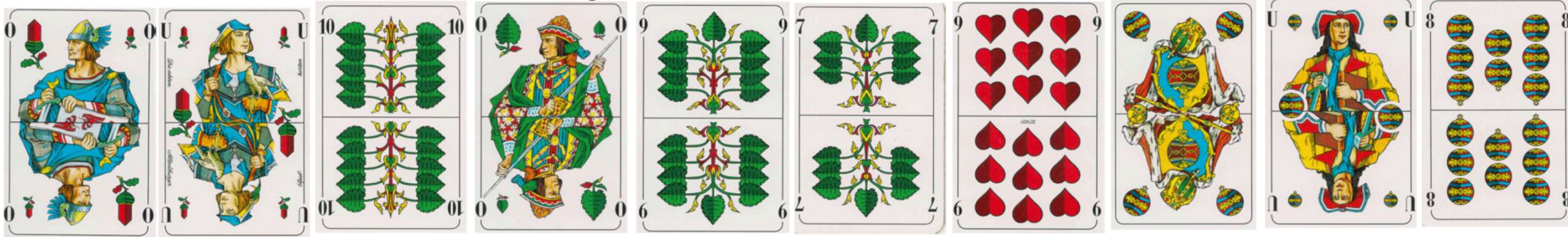
Null - Tipps für Gewinner

- Einzelspieler
 - 7, 9, Unter – keiner geht drunter.
 - Blanke 8 am Anfang ausspielen, das ist die Chance groß, dass beide Spieler die Farbe haben.
 - Maximal zwei Schwachstellen, der Rest muss „astrein“ sein.

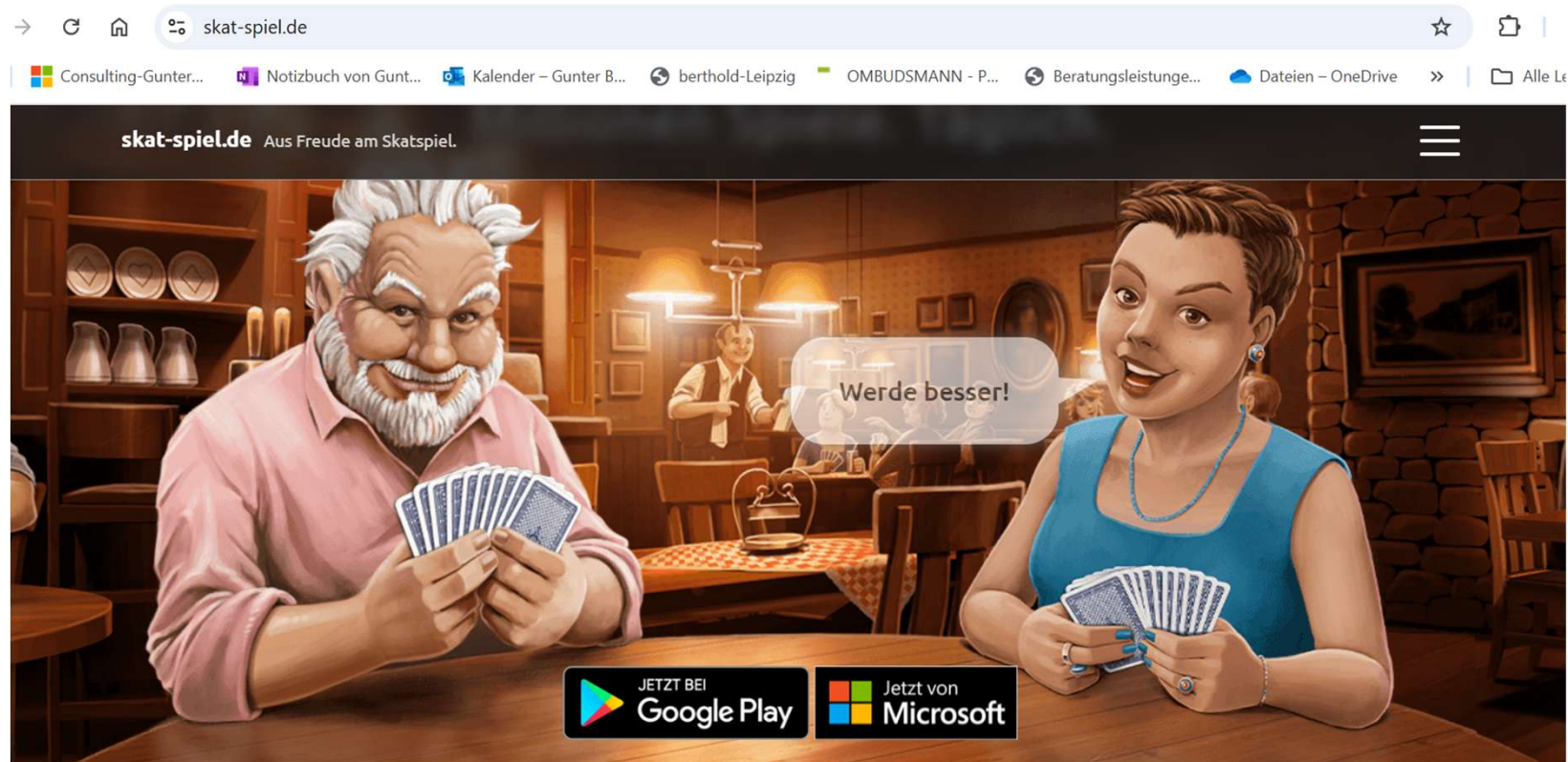


Null - Tipps für Gewinner

- Zwei Mitspieler/ Freunde- Gegner
 - Bei Null oder Null Hand hat der Einzelspieler immer irgendwo eine Fehlstelle.
 - Den Einzelspieler mit einer Lusche von einer kurzen Farbe anspielen.
 - Dem Mitspieler zeigen, wo man Einzelkarten hat, also anspielen oder wegschmeißen. Dann kann der Mitspieler die Idee aufnehmen.
 - 4 Karten von einer Farbe ohne Ass, wenn der Freund die Farbe nicht hat, dann ist der Einzelspieler fällig.



Online Skat spielen - 1



Online Skat spielen - 2

- App Skat (Isar Interactive GmbH) auf Handy via Store installieren
- Personifizieren mit google- oder Apple-Account
- Version kostenlos mit Werbung!



⌕ Erfolge **Profil** Freunde Skat+

Dein Name

Lokales Profil
Datenschutz: Deine Partien gegen den Computer, im Strategie-Trainer und im Rätsel-Forum speichern wir nur lokal in dieser App auf diesem Gerät.

Online Profil
Deine Online-ID

● Anmelden mit Google Du bist über Google angemeldet.

Abmelden

Online Skat spielen - 3



- Einstellungen

