

1

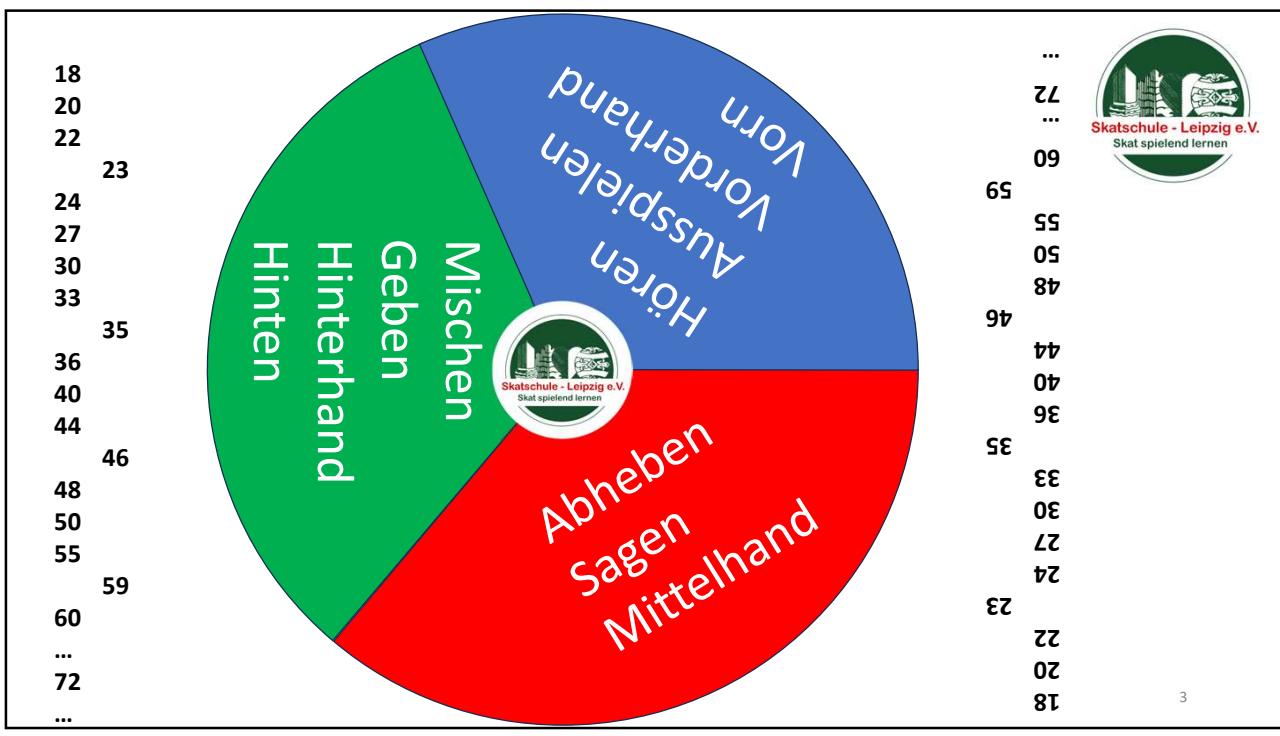
## Wertetabelle

Spielwerttabelle (Skat-deutsches Blatt, Skatschule-Leipzig.e.V.)

mit oder ohne Spiel	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		

2

2



3



3

## 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

4

4

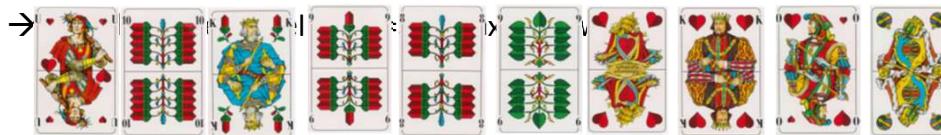


## Kann ich das Spiel gewinnen? 1

- 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)?



5

5



## Kann ich das Spiel gewinnen? 2

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



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



6

6



## 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!!!

7

7

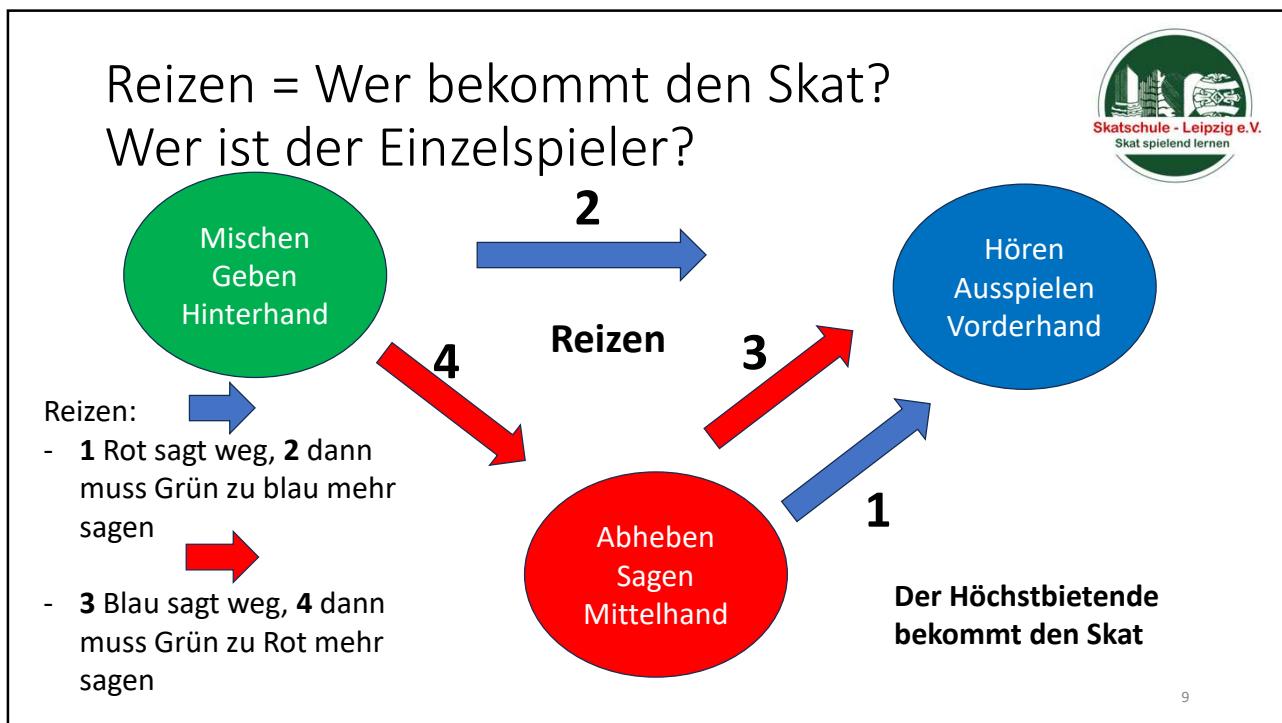


## DAS ZIEL: Ich will gewinnen!

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

8

8



9



10

## 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

11

11

## 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.
  - Ordentlich „pfunden“, wenn der Mitspieler einen Stich bekommt.
  - Ordentlich „pfunden“, damit der Einzelspieler stechen muß.

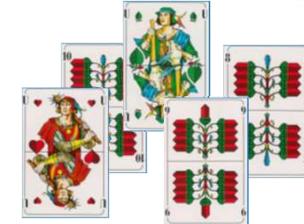
12

12

## 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

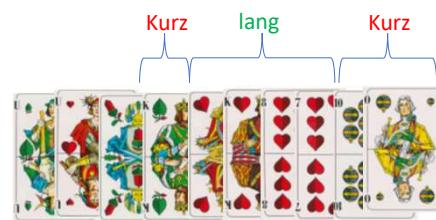
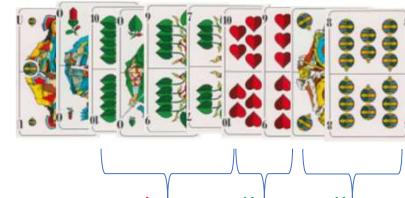
13

13

## Dem Freunde kurz, dem Gegner lang → Wege zeigen



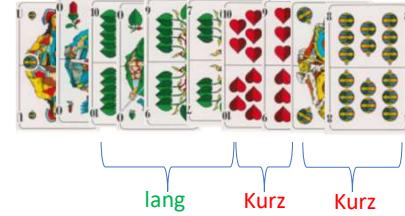
Einzelspieler



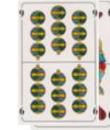
14

14

Dem Freunde kurz, dem Gegner lang  
→ Wege zeigen



Einzelspieler



15

15

Den Einzelspieler in die Zange nehmen

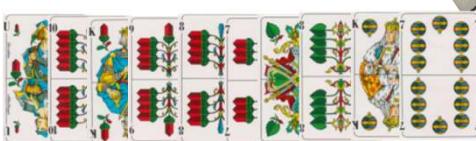


Der Hintermann kann buttern oder wegwerfen oder stechen und hat das letzte Wort



Unbedingt versuchen, an das Anspiel zu kommen

Der Einzelspieler kann nicht wegwerfen oder er sticht ins Leere



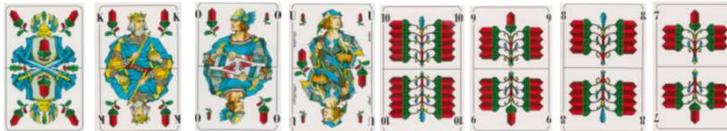
16

16

## Null, wo der Einzelspieler keinen Stich kriegen soll (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

17

17

## 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.

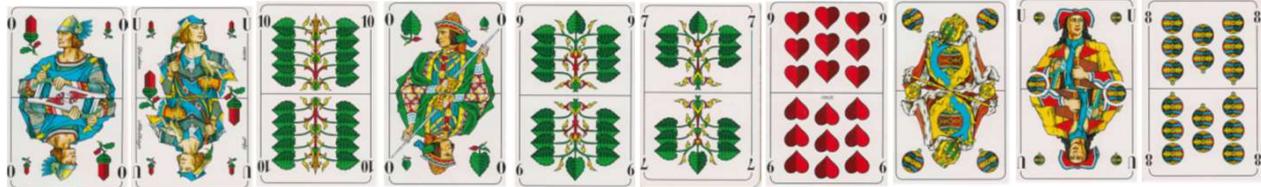


18

## 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.



GTA Skat Schillergymnasium

19

19

## Online Skat spielen - 1



Skatkurs Bibliothek Gohlis Frühjahr 2023

20

20

## Online Skat spielen - 2



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



21

21

## Online Skat spielen - 3



- Einstellungen



22