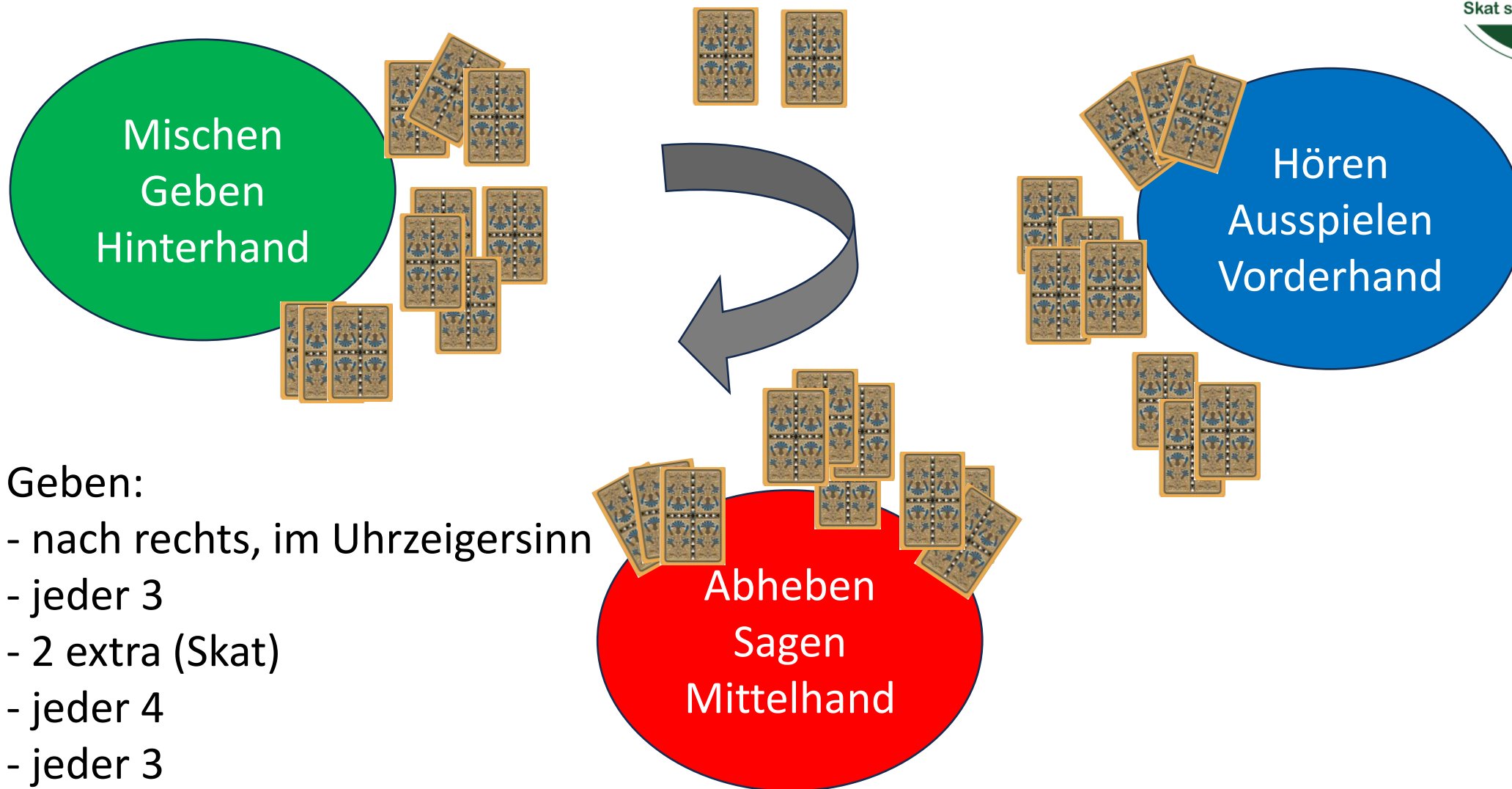







































Mischen-Abheben-Verteilen



Geben:

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

Wertetabelle

Spielwerttabelle (Skat-deutsches Blatt, Skatschule-Leipzig.e.V.)														
Unter-Wenzel-Buben				Hand	Schneider	Schwarz							Wert	
				mit 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 1	Spiel 2	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 2	Spiel 3	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 2	Spiel 3	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 2	Spiel 3	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 2	Spiel 3	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 3	Spiel 4	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				ohne 3	Spiel 4	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				mit 4	Spiel 5	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
				Ohne 4	Spiel 5	plus 1	plus 1	plus 1	mal	12	11	10	9	24
Nullspiele														
Null mit Aufnahme Skat -23				Null Handspiel - 35			Null Ouvert mit Aufnahme Skat -46				Null Ouvert Handspiel -59			
Achtung: Das Spiel aller Spiele ist Grand Ouvert - Spielgrundwert 36														



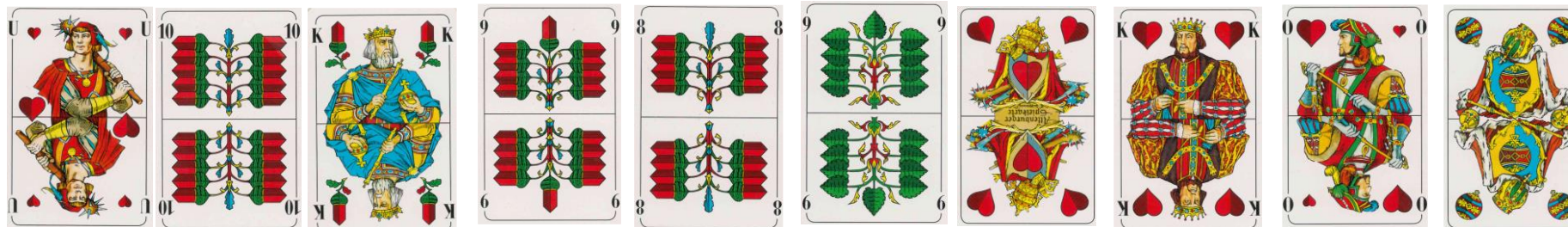
Kann ich das Spiel gewinnen? 1

- 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)?

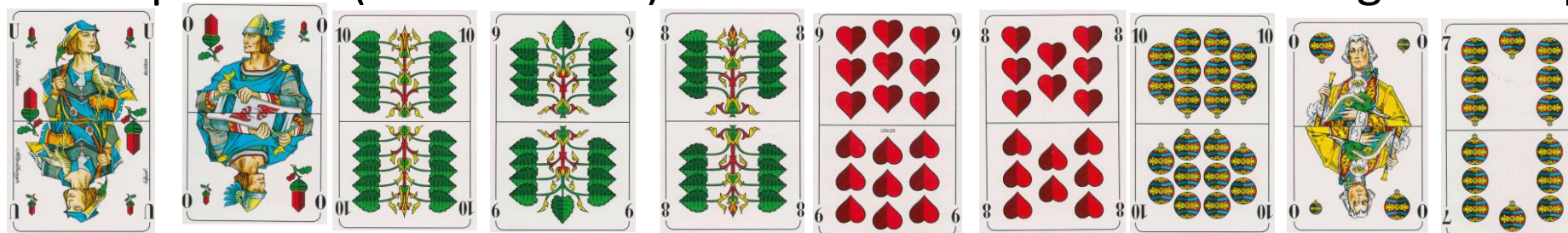
→ Eichel → ohne 2 Spiel $3 \times 12 = 36$ (max. Reizwert)



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)



Kann ich das Spiel gewinnen? 3

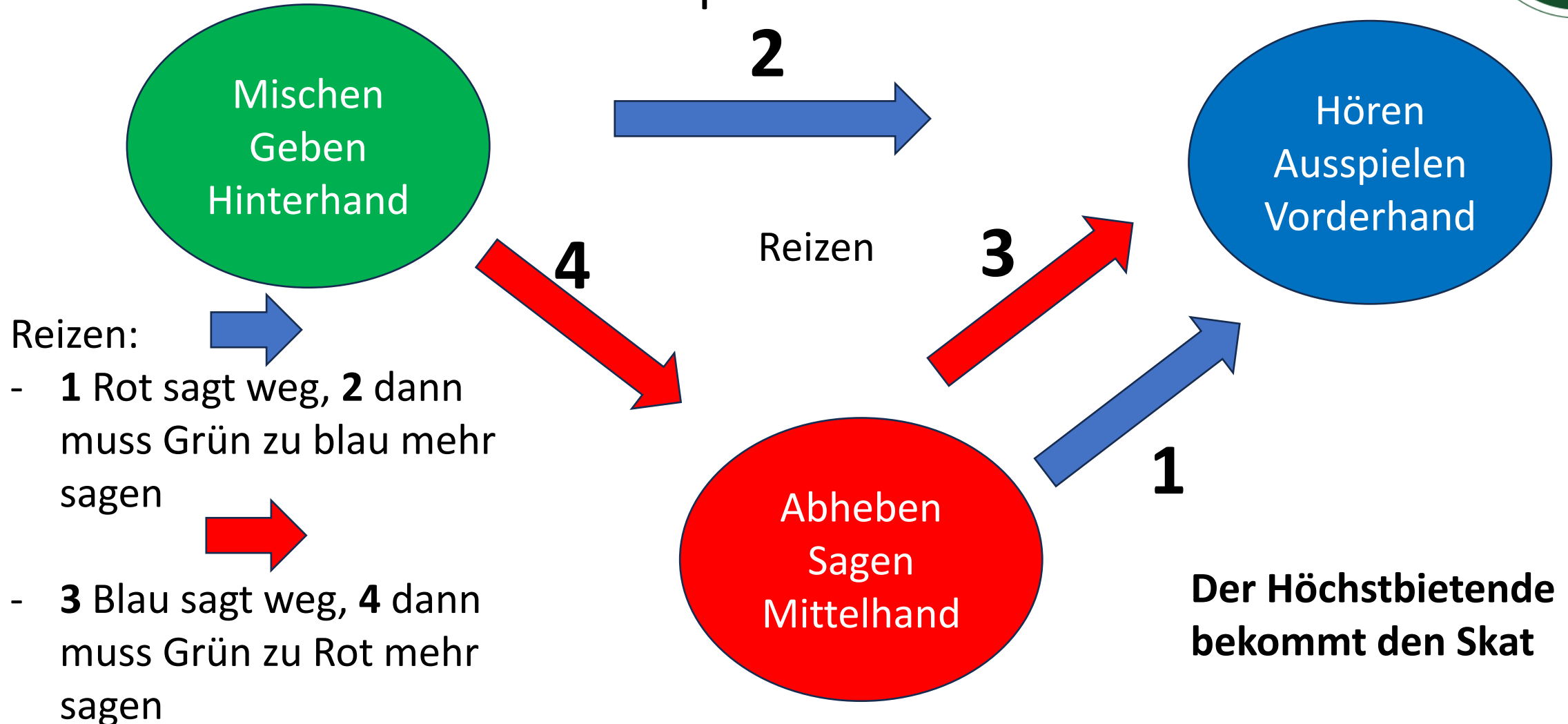
- Machbarer Spielwert?

- 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!!!

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

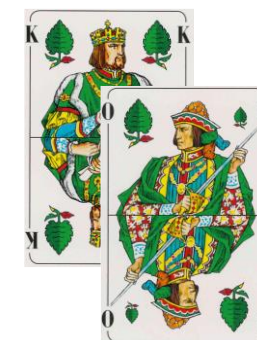
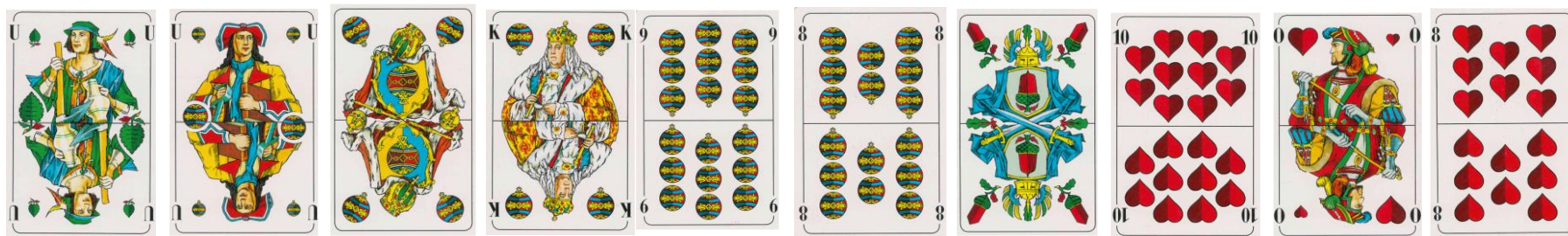
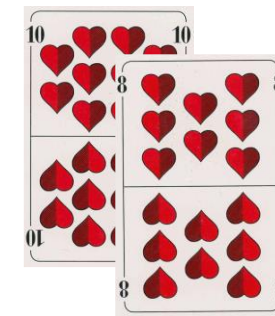


Was muss der Einzelspieler tun?

- Skat aufnehmen



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



- Spiel laut und deutlich ansagen
- Vorderhand spielt aus

Farbspiel - Tipps für Gewinner

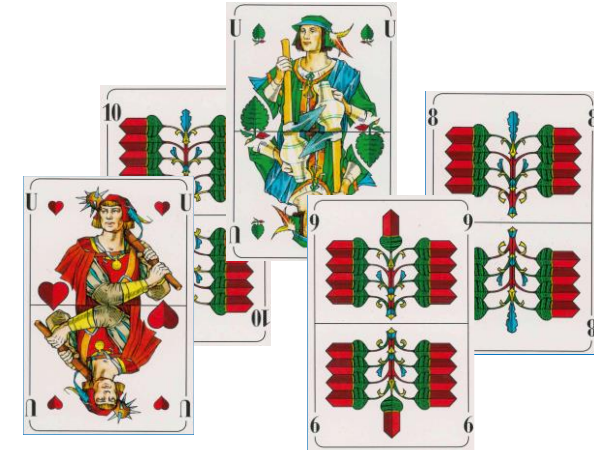
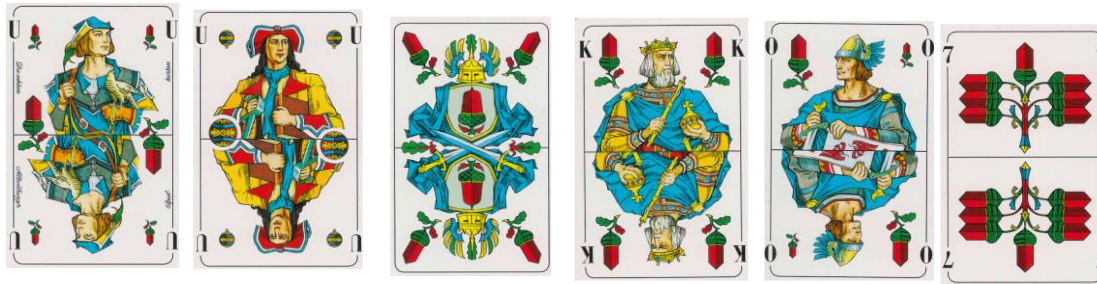
- Einzelspieler
 - Trumpf ist die Seele vom Spiel heißt: schnell ans Anspiel kommen und Trumpf fordern
 - 11 Trumpf...ich habe 6, dann sind 5 draußen, Trumpf angespielt...7...8.., nun sind noch 3 beim Gegner
- Zwei Mitspieler/ Freunde- Gegner
 - Den Freund kurz anspielen
 - Den Gegner/ Einzelspieler 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



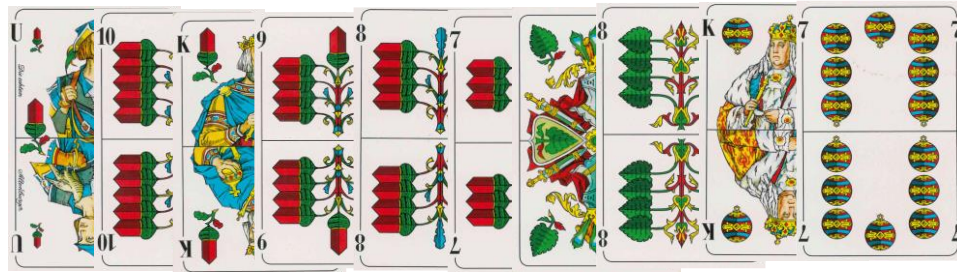
Grand: ich 2 Unter, die Gegner haben 2



Mitzählen und Trumpfkraft vom Gegner schwächen

Dem Freunde kurz, dem Gegner lang → Wege zeigen

Einzelspieler



lang

Kurz

Kurz

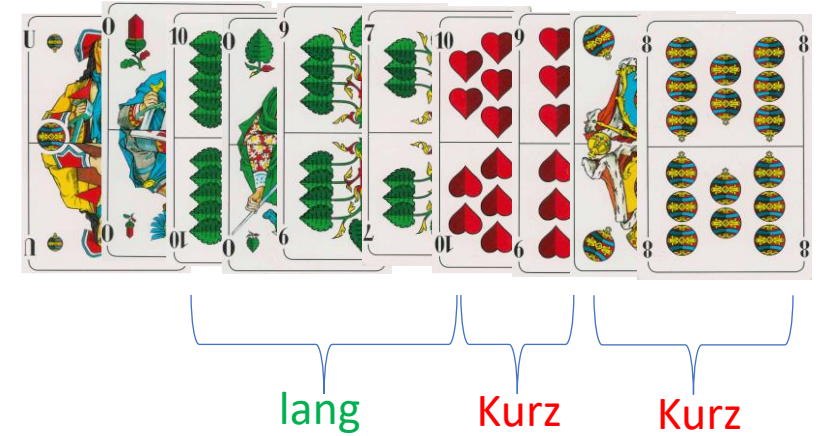
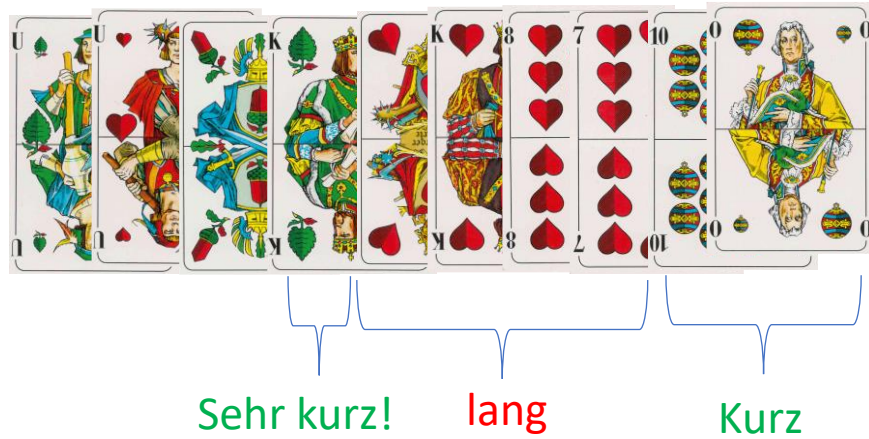
Kurz

lang

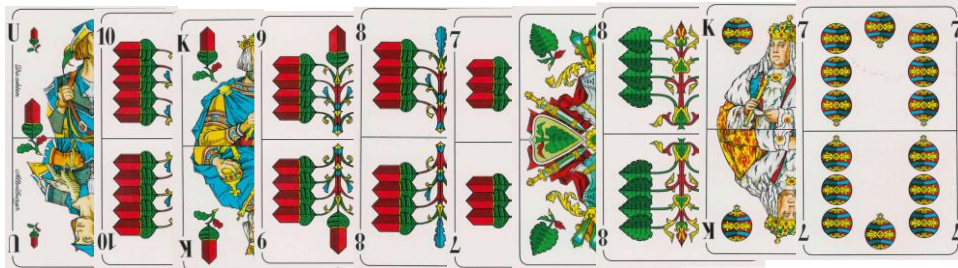
Kurz



Dem Freunde kurz, dem Gegner lang → Wege zeigen



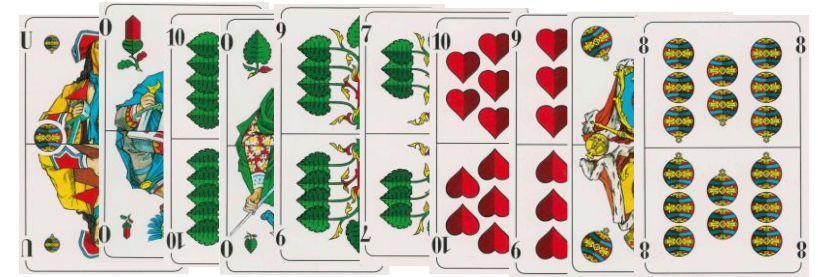
Einzelspieler



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

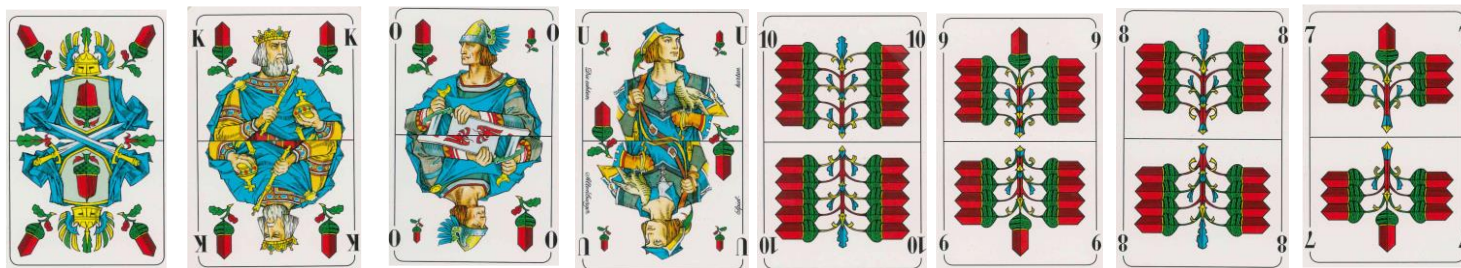


Anspielen



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

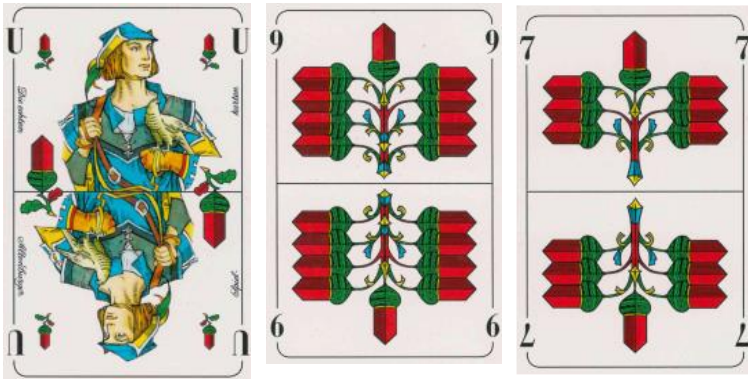
- Achtung es gibt eine andere Karten-Reihenfolge:
 - Die Zehn nach der Neun und vor dem Unter.
 - Der Unter nach der Zehn und vor dem Unter.



- 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.

