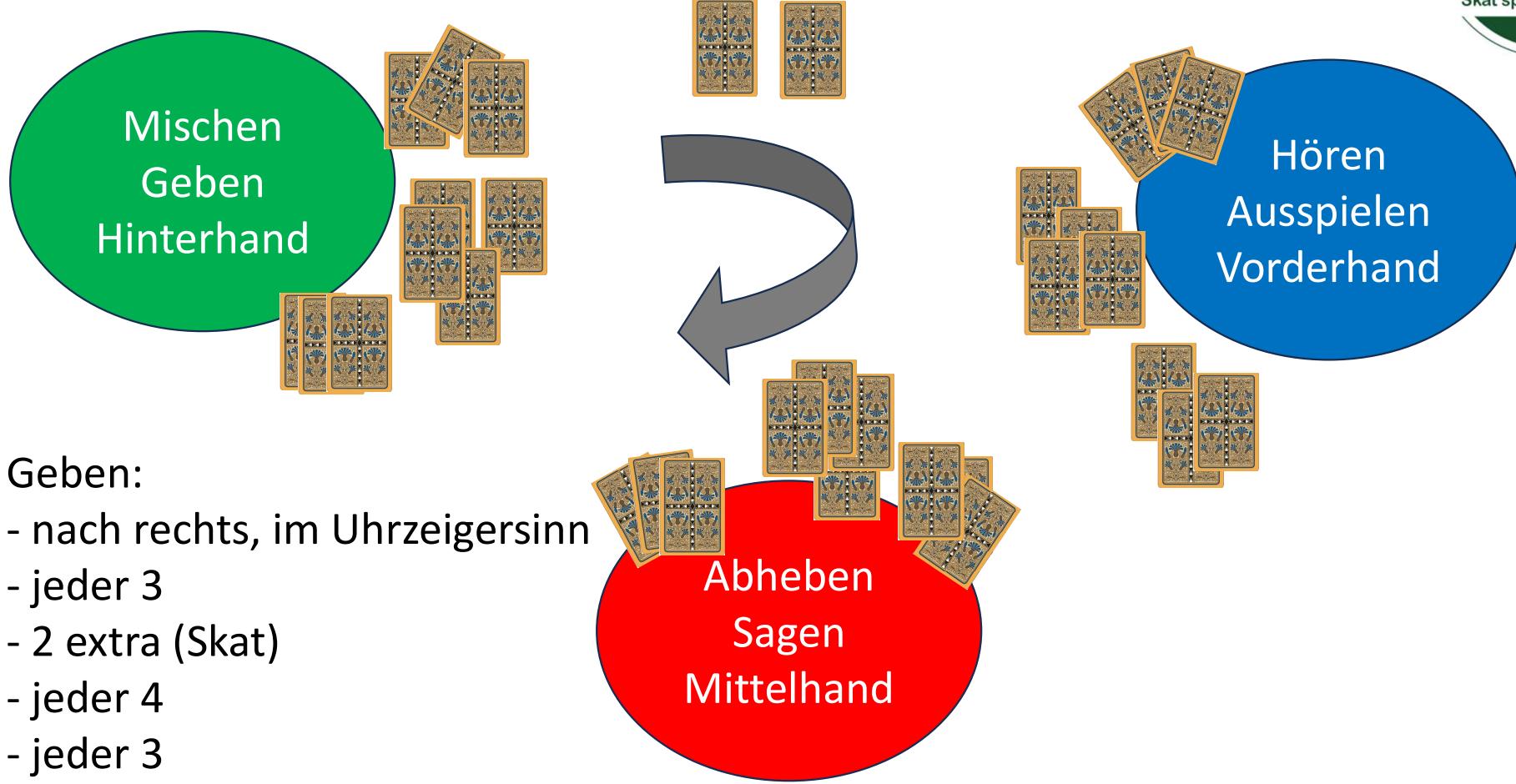


# Mischen-Abheben-Verteilen





11 10 4 3 0 0 0

Luschen

2

12



11



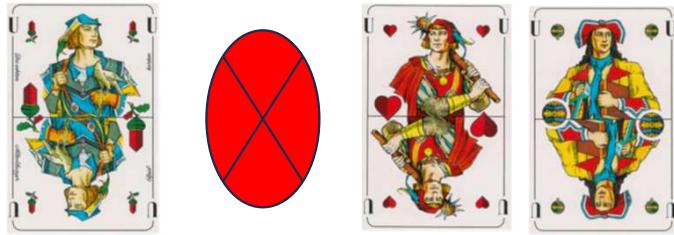
10



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 =

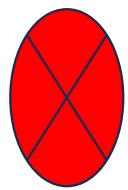


Mit 3 Spiel 4 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =

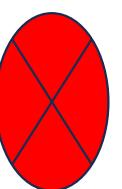


Mit 4 Spiel 5 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =

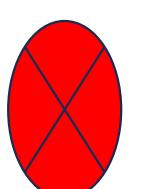
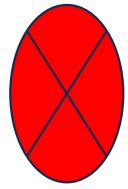
# Trumpfspiel – die Spitzen ohne dem „Alten“



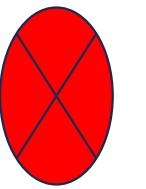
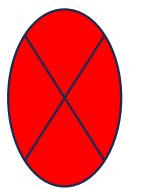
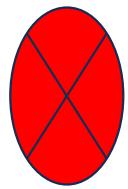
**ohne 1 Spiel 2 mal 9 oder 10 oder 11 oder 12 oder 24 =**



**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 =**

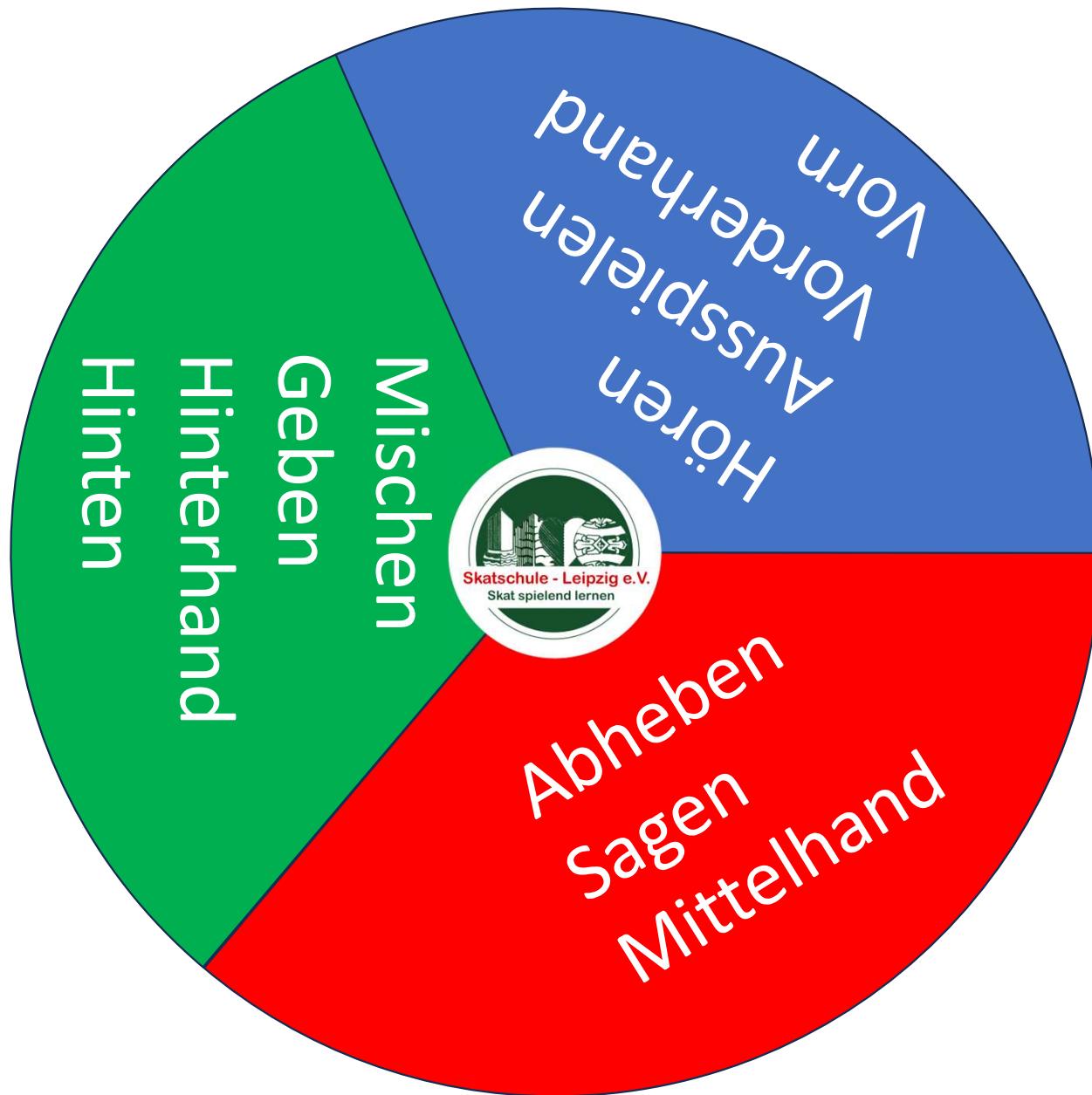
# Wertetabelle

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  
...



# DAS ZIEL: Ich will gewinnen!

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

Oder



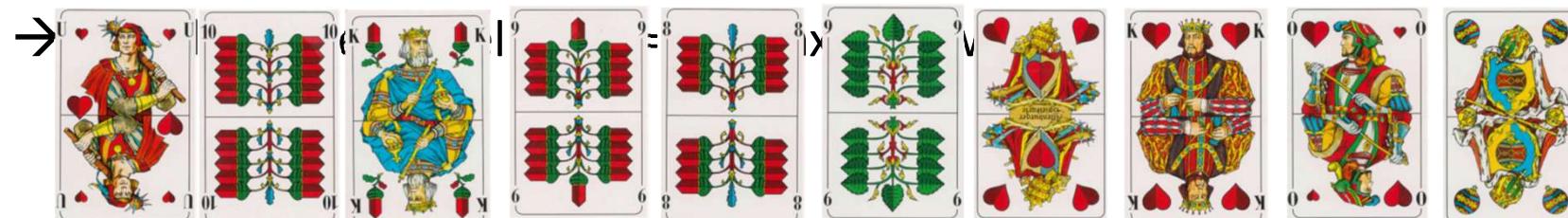
- zu Zweit gegen den Einzelspieler

# 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)

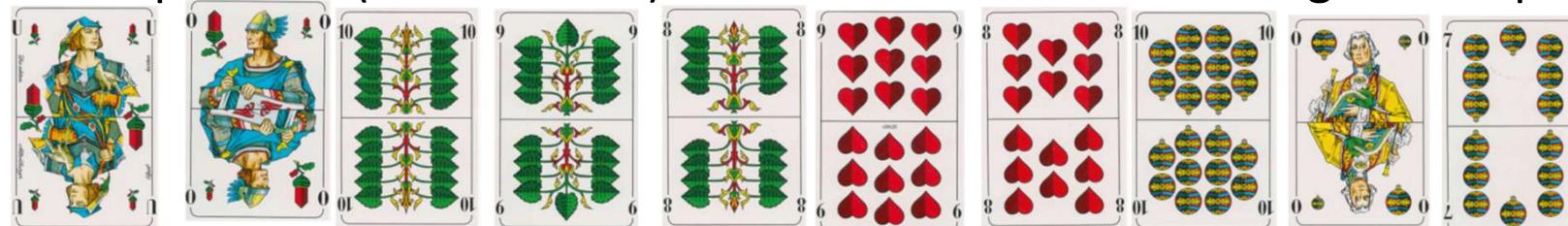


- 5 Trumpfkarten (Unter+Farbe) nur mit starker Beikarte (Asse)?



# 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  $3 \times 24 = 72$  (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!!!

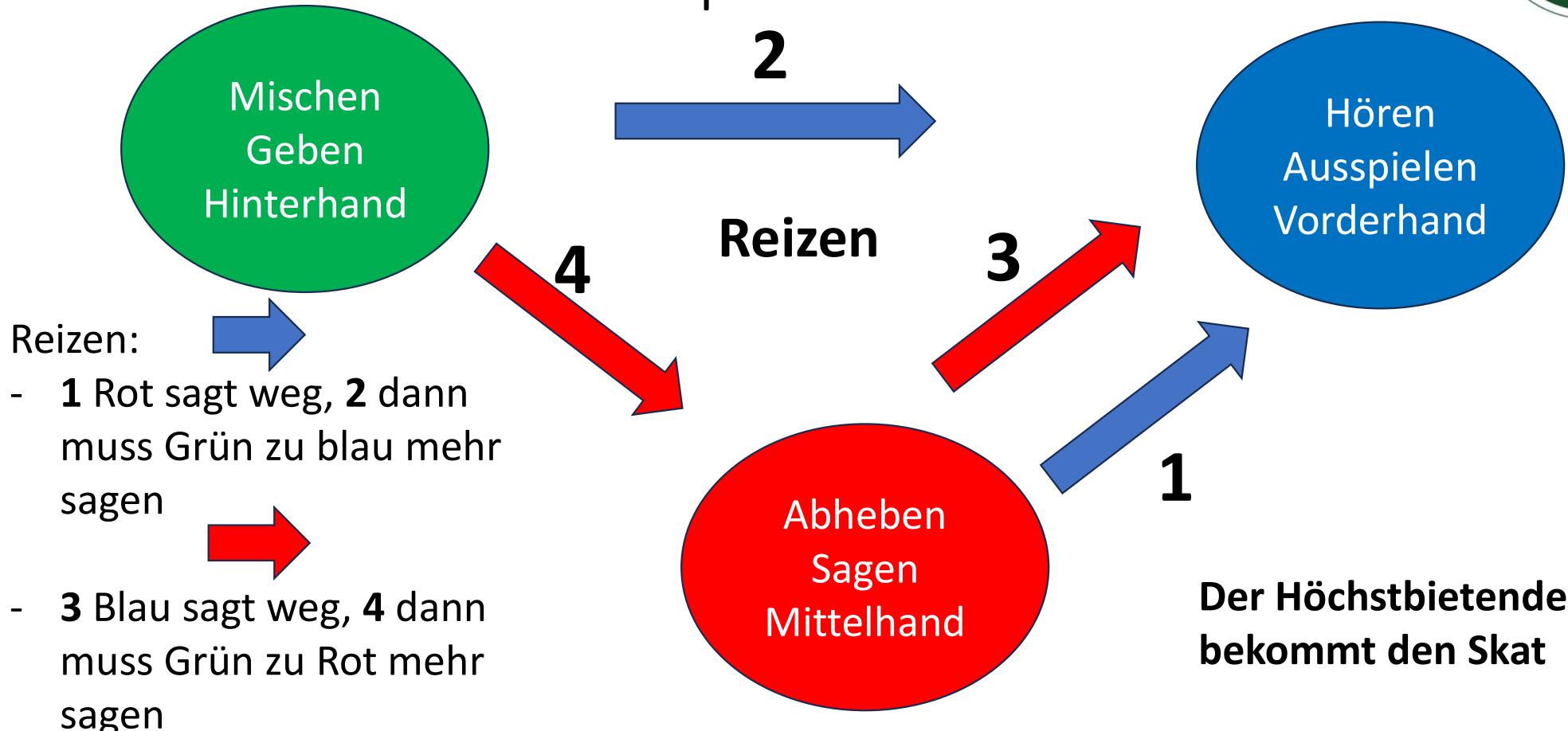


# DAS ZIEL: Ich will gewinnen!

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



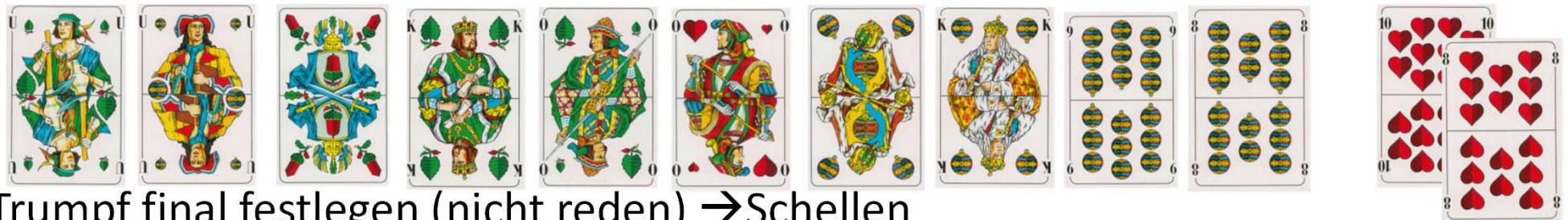
Reizen = Wer bekommt den Skat?  
Wer ist der Einzelspieler?





# 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

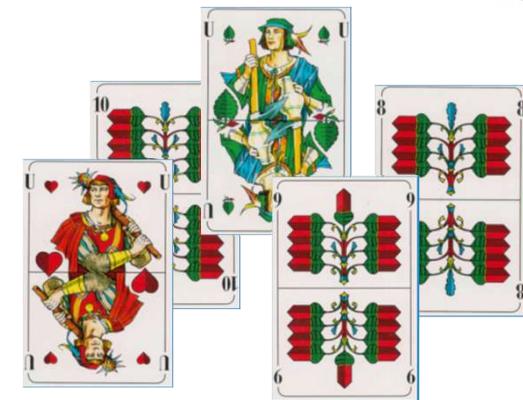
# Trumpfspiel Grand - Tipps für Gewinner



- 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.
  - Ordentlich „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

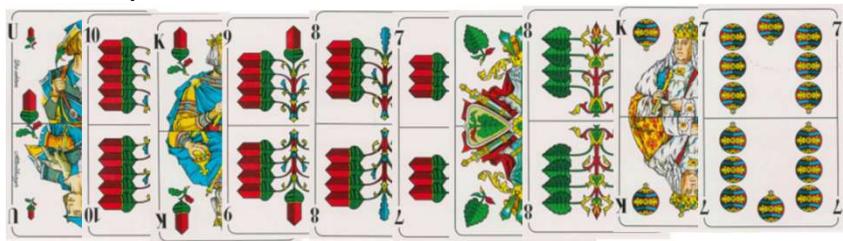


Mitzählen und Trumpfkraft vom Gegner schwächen

Dem Freunde kurz, dem Gegner lang  
 → Wege zeigen

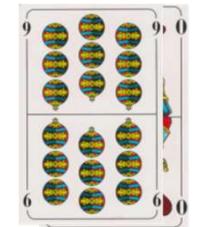


Einzelspieler

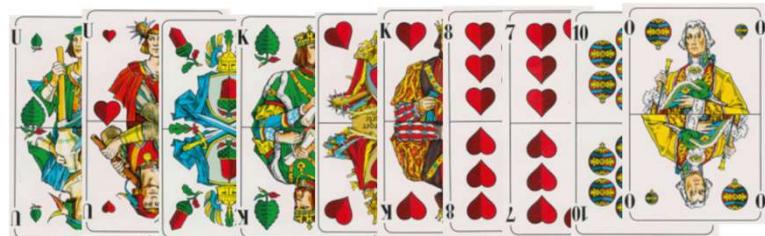


lang      Kurz      Kurz

Kurz      lang      Kurz



Dem Freunde kurz, dem Gegner lang  
→ Wege zeigen

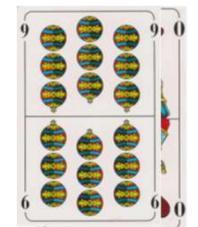


Sehr kurz! lang Kurz



lang Kurz Kurz

Einzelspieler

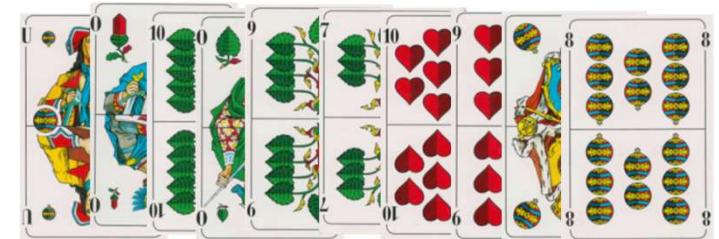


# Den Einzelspieler in die Zange nehmen



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

Der Einzelspieler kann nicht wegwerfen oder er sticht ins Leere



Unbedingt versuchen, an das Anspiel zu kommen



# 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.

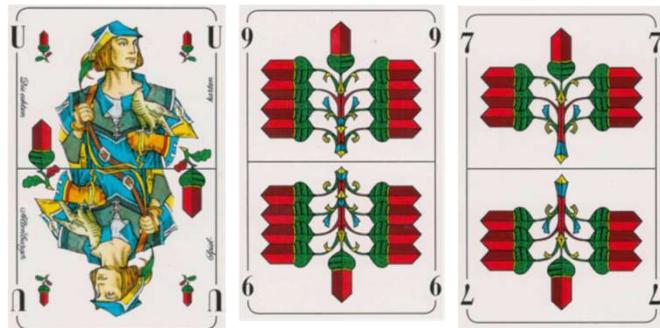


- Es gibt keinen Trumpf, es werden keine Augen gezählt.
- Der Einzelspieler gewinnt, wenn er keinen Stich bekommt.
- Reizwerte: 23 = Null mit Skat aufnehmen, 35 = Null Handspiel, 46 Null-Ouvert mit Skat aufnehmen (Einzelspieler muß Karten nach Bekanntgabe des Spiels offen hinlegen, 59 = Null-Ouvert Hand

# 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



A screenshot of a web browser displaying the website skat-spiel.de. The page features a large, colorful illustration of two people playing cards at a table in a pub. On the left, an older man with a white beard and pink shirt holds a hand of cards. On the right, a woman with short brown hair and a blue top also holds a hand of cards. A speech bubble between them contains the text "Werde besser!". At the bottom of the illustration, there are download links for Google Play and Microsoft Store. The browser's address bar shows "skat-spiel.de", and the top navigation bar includes various links like "Consulting-Gunter...", "Notizbuch von Gunter...", "Kalender – Gunter B...", "berthold-Leipzig", "OMBUDSMANN - P...", "Beratungsleistungen...", "Dateien – OneDrive", and "Alle Le...".



# Online Skat spielen - 2

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

A screenshot of the Skat app's profile screen. At the top, there is a navigation bar with tabs: "Erfolge" (grey), "Profil" (orange, selected), "Freunde" (grey), and "Skatt+" (grey). Below the tabs, the user's name "Gunter7" is displayed next to the placeholder "Dein Name". A section titled "Lokales Profil" contains the text: "Datenschutz: Deine Partien gegen den Computer, im Strategie-Trainer und im Rätsel-Forum speichern wir nur lokal in dieser App auf diesem Gerät." In the "Online Profil" section, the user's online ID "Gunter71" is shown. There is a status indicator showing "Anmelden mit Google" (logged in with Google) with a green dot, and the message "Du bist über Google angemeldet." To the right of this message is a red "Abmelden" (Logout) button. The background of the screen has a textured, light brown paper-like appearance.

# Online Skat spielen - 3



- Einstellungen

Wo möchtest Du spielen?

Wähle Name und Darstellung für Deine Computer-Mitspieler

Links Rechts

Farben

Eichel, ..., Schellen      Schellen, ..., Eichel      Bunt

Blatt

7, ..., Daus, Unter      Unter, Daus, ..., 7

Trumpffarbe bei den Unter