



F R A N K K R I C K H A H N

Skat für Fortgeschrittene

Strategie und Taktik

Frank Krickhahn
Skat für Fortgeschrittene

Frank Krickhahn

Skat für Fortgeschrittene

Strategie und Taktik

3., aktualisierte Auflage

humboldt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86910-174-3

Der Autor: Frank Krickhahn ist Spielleiter des Skatvereins Grand96 Adelsdorf/Aisch und seit vielen Jahren passionierter Skatspieler. Er wurde Vereinsmeister und belegte mehrfach vordere Plätze bei Turnieren des Deutschen Skatverbandes. Dieses Buch ist in enger Zusammenarbeit mit Heinz Jahnke, dem Präsidenten des Deutschen Skatverbandes, entstanden, der dieses Buch auch Korrektur gelesen hat.

Besonderer Dank an Heinz Jahnke, Präsident des Deutschen Skatverbandes,
für die Unterstützung bei diesem Buch.
Deutscher Skatverband e. V. im Internet: www.dskv.de

3., aktualisierte Auflage

© 2010 humboldt

Eine Marke der Schlüterschen Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG,
Hans-Böckler-Allee 7, 30173 Hannover
www.schluetersche.de
www.humboldt.de

Autor und Verlag haben dieses Buch sorgfältig geprüft. Für eventuelle Fehler kann dennoch keine Gewähr übernommen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

Lektorat: Eckhard Schwettmann, Gernsbach
Covergestaltung: DSP Zeitgeist GmbH, Ettlingen
Innengestaltung: akuSatz Andrea Kunkel, Stuttgart
Titelfoto: Fotolia / Bergfee
Satz: PER Medien+Marketing GmbH, Braunschweig
Druck: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, Calbe

Hergestellt in Deutschland.

Gedruckt auf Papier aus nachhaltiger Forstwirtschaft.

Inhalt

Vorwort	8
Einleitung	10
 Teil 1 Spielvorbereitung	14
Bewertung der eigenen Karten	15
Berücksichtigung der Ausspielposition	15
Berücksichtigung der Luschenverteilung	17
Berücksichtigung der Verteilung der Bilder	18
Blender	24
Das Reizen	27
Beurteilung der Erfolgsfaktoren	27
Anreizen eines Spiels	31
Rückschlüsse auf die Verteilung der Buben	32
Rückschlüsse auf die Verteilung der Farben	35
Anwendung von Sprungreizung	37
 Teil 2 Spieldurchführung als Alleinspieler	40
Spieldauswahl	41
Berücksichtigung der Nebenfarbe	41
Nebenfarbe-basierte Spiele	46
Einkalkulieren von Schmierung	49
Null oder Null ouvert	50
Entscheidung bei Notspielen	51
Drücken	53
Farbspiel	54
Grand	72
Null	82

Trumpfspiel	83
Trumpfzug von oben	83
Trumpfzug von unten	96
Verzicht auf Trumpfspiel	104
Schneiden	111
Geplantes Schneiden	111
Ungeplantes Schneiden	113
Schneiden zum Erreichen einer höheren Gewinnstufe . .	114
Leichtsinniges Schneiden	115
Taktik beim Schneiden	117
Unterschneiden	142
Einschub	145
Einschieben des Gegenspielers	145
Vermeiden des gegnerischen Einschubs	148
Abwurf	151
Verhindern von Möglichkeiten zum Schmieren	155
Frühzeitiges Ausspielen der besetzten Zehn	155
Abwerfen einer besetzten Zehn	160
Null	163
Vorhand-Position	163
Abwurf	168
Täuschung der Gegenspieler	171
 Teil 3 Spieldurchführung als Gegenspieler	 178
Rückschlüsse auf die Kartenverteilung	179
Anzeige der Gegenfarbe	179
Signalisieren der Trumpfverteilung	184
Interpretation der Kartenabfolge	186
Rückschlüsse auf die Trumpfkarten des Alleinspielers	191
Vorgehen beim Null	195

Verhalten in Vorhand-Position	203
Alleinspieler in Mittelhand	203
Alleinspieler in Hinterhand	220
Blankes Anspiel	230
Fangen gegnerischer Voller	252
Anspiel der besetzten Zehn	258
Einsatz der Trumpf-Karten	262
Steuerung der Vorhand-Position	262
Spekulieren auf erfolgversprechende Trumpfverteilung	264
Taktisch richtiger Einsatz von Trümpfen	268
Schneiden	275
Entscheidungsfindung	275
Unterstützung bei der Entscheidungsfindung	284
Verhindern der „Einspiel-Falle“	286
Einschub	288
Einschieben des anderen Gegenspielers	288
Einschieben des Alleinspielers	293
Vermeiden des Einschubs durch den Partner	298
Vermeiden des Einschubs durch den Alleinspieler	303

Vorwort

Eine wesentliche Gemeinsamkeit zwischen Skat und Schach ist die Bedeutung von Strategie und Taktik für die erfolgreiche Gestaltung von Spielen. Es gibt einen Grundbestand an Vorgehensmodellen, der immer wieder angewendet werden kann und muss, um erfolgreich an der Spitze mitzuspielen.

Wie lernt man so etwas? Klar, Übung macht den Meister, und Diskussionen sowie das praktische Training mit erfahrenen Spielern sind sehr wichtig. Doch genauso wichtig ist die theoretische Betrachtung von Spielsituationen und -ansätzen. Und hierzu eignet sich wohl am besten das Studium eines Buches, unabhängig davon, ob es nun auf Papier gedruckt ist oder in elektronischer Form vorliegt.

Beim Thema Buch tut sich aber auch schon die größte Diskrepanz zwischen Schach und Skat auf. Schachbücher gibt es zu Hunderten. Aber wie sieht es mit tiefgehenden Büchern zum Thema Skat aus? Das Angebot ist hierzu doch recht übersichtlich, um nicht zu sagen dünn.

Das vorliegende Buch versucht, die existierenden Lücken ein wenig kleiner zu machen und dem interessierten Personenkreis Anregungen zur Spielweise in einer Reihe von Situationen zu geben. Alle hier geschilderten Konzepte habe ich in einer Vielzahl von Turnieren selbst erfolgreich eingesetzt und sozusagen getestet.

Was dieses Buch natürlich nicht beanspruchen kann, ist Vollständigkeit, sowohl bezogen auf die schwierigen Situationen, in die ein Spieler geraten kann, als auch auf die damit verbundenen Lösungswege. Wie in nahezu allen Lebensbereichen gilt auch im Skat der Slogan vom lebenslangen Lernen, und ich kenne keinen Skatspieler, auch nicht aus der deutschen und internationalen

Spitze, der nie Fehler macht, weil er eine Situation falsch eingeschätzt hat.

Mein Wunsch ist, dass dieses Buch Ihnen hilft, Ihre Spielstärke zu steigern und vielleicht in der Zukunft aus einem anderen Blickwinkel auf dieses faszinierende Spiel zu schauen.

Herzogenaurach, im Frühjahr 2010
Frank Krickhahn

Einleitung

Das Buch gliedert sich grundlegend in 3 Bereiche:

- Spielvorbereitung
- Spieldurchführung als Alleinspieler
- Spieldurchführung als Gegenspieler

Die Themen der einzelnen Abschnitte werden hauptsächlich anhand von Beispielen behandelt. Werden in einem Abschnitt mehrere Beispiele verwendet, so sind diese durch die Überschrift

Beispiel [Nummer]

voneinander getrennt, wobei [Nummer] durch die Nummer des Beispiels im Abschnitt ersetzt wird.

Jedes Beispiel basiert auf folgendem Muster: In Abhängigkeit vom Gebiet des Abschnitts erhält der Leser entweder Einblick in die Karten des Alleinspielers oder in die eines Gegenspielers. Diese Karten werden einfach umrahmt dargestellt. Bei Farb- und Grandspielen erfolgt in der ersten Zeile die Auflistung der Buben des jeweiligen Spielers.

♣ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, König, 8, 7
 ♠ 10, 7
 ♥ 7
 ♦ Ass

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Der Skat wird natürlich nur bei Betrachtung eines Beispiels aus der Perspektive des Alleinspielers angezeigt. Geht es um die Spielvorbereitung, so werden unter Umständen 12 Karten benutzt, z. B. wenn die Wahl der zu drückenden Karten Thema ist. Zusätzlich wird der Leser darüber informiert, welche Position der Spieler am Tisch innehat und im Falle, dass sich das Beispiel im Themenkreis der Spieldurchführung bewegt, welches Spiel angesagt wurde. Wenn es relevant ist, erfährt der Leser auch etwas über die Reizgebote der anderen Spieler.

Der Leser hat also erst einmal exakt die gleichen Informationen zur Verfügung wie in einem realen Spiel und kann sich so völlig unbefangen mit der jeweiligen Aufgabe auseinandersetzen.

Die einzelnen Stiche in den Beispielen sind entsprechend der Reihenfolge im Spiel durchnummeriert.

Die Karten werden wie folgt dargestellt: Jede Karte ist in spitze Klammern eingeschlossen <...>.

Darstellung der Farben:

Kreuz 

Pik 

Herz 

Karo 

Direkt hinter der Angabe der Farbe erfolgt die Angabe der Wertigkeit der Karte.

Bube

Dame

Ass

Neun (9)

Zehn (10)

Acht (8)

König

Sieben (7)

Hier einige Beispiele.

Karo-König: <♦ König >

Pik-Zehn: <♠ 10 >

Herz-Bube: <♥ Bube >

Die Reihenfolge der Karten entspricht den gelegten Karten von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand im jeweiligen Stich. Hinter jedem Stich wird die Summe der Augen angegeben, die durch die Partei, die den Stich gemacht hat, bisher erreicht wurden. Zur besseren Lesbarkeit bekommt die Summe der Augen des Alleinspielers ein positives, die der Gegenspieler ein negatives Vorzeichen.

1.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ Dame>	+14
2.	<♣ 10>	<♥ Bube>	<♥ König>	-16
3.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 7>	-30
4.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ Bube>	+30
...				

Wird ein Beispiel aus der Perspektive der Gegenspieler betrachtet, so werden die erreichten Augen des Alleinspielers zunächst nicht angezeigt. Dies entspricht den realen Bedingungen im Spiel. Schließlich wissen die Gegenspieler nicht, was der Alleinspieler gedrückt hat, und können somit auch nicht errechnen, wie viele Augen er zu einem Zeitpunkt innerhalb des Spiels erreicht hat.

Am Ende jedes Beispiels wird das Geheimnis um die Blätter der Mitspieler gelüftet. Vor jedem Blatt wird die Position des jeweiligen Spielers zu Beginn des Spiels angegeben. Handelte es sich um ein Beispiel aus der Perspektive eines Gegenspielers, so wird der Alleinspieler durch das Kürzel „(Alleinsp.)“ unter der Spielerposition angezeigt.

Vorhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♣ Ass, 7
 ♥ Ass, 7
 ♦ König, Dame, 9, 8
 Skat: ♠ 8, ♠ 7

Hinterhand: ♣ 8
 ♠ König, Dame, 9
 ♥ 10, König, Dame, 9
 ♦ 10, 7

Finden am Ende des Beispiels noch Analysen zusätzlicher Spielpfade statt, so werden auch bei Gegenspieler-bezogenen Beispielen die bisher erreichten Augen des Alleinspielers angezeigt.

Gelegentlich soll dem Leser signalisiert werden, dass sich das Spiel an einer entscheidenden Stelle befindet und er einen Lösungsweg finden muss. Solche Stellen sind durch Fragezeichen anstelle der Spielkarte gekennzeichnet. Hier muss Mittelhand z. B. entscheiden, was zu tun ist:

3. <♠ König> ???

So viel zum Stil dieses Buches. Lassen Sie uns jetzt in die Tiefen des Skatspiels eintauchen! Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen dabei!

Teil 1

Spielvorbereitung



Bewertung der eigenen Karten

Nachdem der Kartengeber die Karten verteilt hat, beginnt die erste Phase eines jeden Spiels: Jeder Spieler versucht, seine Karten zu analysieren und zu bewerten, welche Chancen sie ihm bieten. Die richtige Einschätzung des eigenen Blattes ist essentiell für den Spielerfolg, wird hier doch festgelegt, ob und wie weit man reizt und somit, welches Risiko man eingehen möchte. Betrachten wir einmal genauer, welche Aspekte bei der Bewertung des Blattes eine Rolle spielen.

Berücksichtigung der Ausspielposition

Die Ausspielposition ist oft von entscheidender Bedeutung. Was Vorhand ein sicheres Spiel ist, kann Mittelhand oder Hinterhand leicht verloren gehen oder gar nicht erst reizbar sein.

Beispiel 1

- ♣ Bube, ♠ Bube
- ♣ Ass, 10, 8, 7
- ♠ Ass, 10, 7
- ♦ 10

Dieses Blatt ist Vorhand als Grand unverlierbar, ganz egal, was sich im Skat befindet. Der Alleinspieler drückt die $\langle \spadesuit 10 \rangle$ und eine andere Karte. Inklusiv der anderen Vollen sowie der beiden Buben hat er hiermit schon 56 Augen sicher. Da er die beiden Buben vorspielt und somit die beiden verbleibenden fallen, sind es bereits 60 Augen. Aufgrund des Verhältnisses der ausstehenden Luschen zu den 6 Stichen, die der Alleinspieler mit Sicherheit macht, fallen garantiert noch weitere Bilder (er braucht ja nur noch eines), die das Spiel mit Sicherheit gewinnen.

Sitzt der Alleinspieler jedoch Mittelhand oder Hinterhand, ist der Grand nicht spielbar, da beide Buben auf einer Hand sitzen können und der Alleinspieler nur 2 Farben hält. Sogar ein Kreuzspiel ist verlierbar, wenn im Skat beispielsweise 2-mal Herz liegt. In Mittelhand kommt noch das Risiko dazu, dass Vorhand die restlichen 4 Pikkarten dagegen sitzen hat und diese vorspielt. Somit geht ein Pik-Volles plus einem weiteren Pik-Stich an den Gegner, im schlechtesten Fall sogar beide Pik-Volle.

Beispiel 2

♣ Ass, König, 10, 9, 7

♠ Ass, König, 10, 9, 7

Diese Situation ist sicher vielen Spielern schon begegnet. In Mittelhand wie in Hinterhand ist ein Null ouvert Hand unverlierbar. Vorhand ist der Null ouvert, ja selbst ein einfaches Null höchst gefährlich. Von beiden Farben sind nur noch 3 Karten bei den Gegenspielern. Das Spiel geht nicht zu gewinnen, wenn diese bei der angespielten Farbe auf einer Hand stehen. In Anhängigkeit von der Reizung der Mitspieler kann dies leicht der Fall sein.

Fazit: Mit diesen Karten sollte man sich in Vorhand sehr genau überlegen, ob man reizt. Das Risiko ist erheblich.

Beispiel 3

Bleiben wir bei den Null-Spielen.

♣ Ass, König, 10, 9, 7

♠ König, 9, 8, 7

♥ 8

Vorhand kann man ohne weiteres auf Null ouvert Hand reizen, da die Wahrscheinlichkeit, dass jemand alle Herz dagegen

hat, gering ist. Mittelhand oder Hinterhand ist jedoch selbst die Reizung eines Null ouvert gewagt. Hier die Begründung: Der Alleinspieler hat zwei lange Farben. Somit ist die Wahrscheinlichkeit, eine Karte zu diesen hinzuzufinden, um die $\langle \heartsuit 8 \rangle$ zu drücken, recht gering. Muss er die $\langle \heartsuit 8 \rangle$ jedoch behalten und sagt ein offenes Spiel an, ist es gut möglich, dass einer der Gegenspieler den Rest einer langen Farbe dagegen hat und somit für den anderen die Möglichkeit zum Abwurf der Herzkarten besteht.

Mittel- und Hinterhand bietet sich also mit vertretbarem Risiko nur eine Reizung bis Null Hand an.

Berücksichtigung der Luschenverteilung

Häufig ist man für den Gewinn eines Spiels auf die Zugabe von Bildern durch die Gegenspieler angewiesen. Manchmal lässt sich auch hier von vornherein ausrechnen, wie viele Bildern die Gegenspieler zugeben müssen. Die Vorgehensweise ist denkbar einfach: Insgesamt sind 12 Luschen im Spiel. Zieht man von diesen die Anzahl der Luschen ab, die der Alleinspieler führt, ist klar, wie viele Luschen die Gegenspieler noch zur Verfügung haben. Da sie für jeden Stich, der dem Alleinspieler gehört, 2 Luschen zugeben müssen, ergibt sich folgende Rechnung, um die Anzahl der Bilder zu berechnen, die der Alleinspieler von ihnen erhält:

Anzahl der Stiche des Alleinspielers $\times 2 - 12 + \text{Luschen des Alleinspielers}$

Beispiel 1

♣ Bube, ♠ Bube

♣ Ass, 10, 8, 7

♠ Ass, 10, 8, 7

Dieses Spiel ist in Vorhand ein unverlierbarer Grand Hand. Der Alleinspieler ist im Besitz von 46 Augen. Außerdem kommen nach Abzug der Buben 4 Augen dazu, macht 50 Augen.

Der Alleinspieler besitzt 4 Luschen, also finden sich noch 8 bei den Gegenspielern. Da der Alleinspieler 6 Stiche macht, bekommt er außer den beiden bereits berücksichtigten Buben noch mindestens 2 weitere Bilder. Gehen wir davon aus, dass dies zwei Damen sind, hat er jetzt schon 56 Augen sicher.

Nun muss noch der Skat berücksichtigt werden. Hier ist die Überlegung einfach: Liegen Luschen im Skat, haben die Gegenspieler entsprechend weniger Luschen auf der Hand und müssen jeweils mehr Bilder zugeben. Liegen Bilder, erhält der Alleinspieler die Punkte sowieso. Man kann also hundertprozentig 2 weitere Bilder zum Haben des Alleinspielers hinzuzählen. Macht insgesamt mindestens 62 Augen.

Berücksichtigung der Verteilung der Bilder

Nachdem wir die Bedeutung der Luschenverteilung beleuchtet haben, sollten wir nun das Gleiche mit den Bildern tun. Auch hier kann die Verteilung von vornherein Aufschluss über die Gewinnchancen geben.

Beispiel 1

- ♣ Bube, ♠ Bube
- ♣ Ass, 10, König, Dame
- ♠ Ass, Dame, 8, 7

Auch dieses Blatt ist in Vorhand wiederum ein sicher gewonnener Grand Hand.

Der Alleinspieler gibt maximal 3 Stiche ab. Die Gegenspieler können aufgrund dessen, dass sie nur 5 Volle besitzen, wovon

2 Asse und 3 Zehnen sind, und der Alleinspieler nur 1 Dame zugibt, max. 59 Augen erreichen:

2 × Ass	=	22 Augen
3 × Zehn	=	30 Augen
1 × König	=	4 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	59 Augen

Beispiel 2

Im folgenden Beispiel stehen die Chancen für einen Grand, selbst wenn der Alleinspieler den Skat aufnimmt und in Vorhand sitzt, recht schlecht.

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ Dame, 8, 7
 ♦ Ass, 10, König, Dame, 7

Aufgrund der langen Karofarbe ist die Wahrscheinlichkeit recht groß, dass Herz- oder Pik-Bilder und -Luschen liegen, die man dann gleich wieder drücken muss.

Sitzen beide Buben auf einer Hand, kann der Alleinspieler nur von oben ziehen und die letzten 3 Stiche abgeben. Sitzen die 6 Vollen, die die Gegenspieler selbst haben, 3 : 3, so ist das Spiel mit 6 Vollen bei den Gegenspielern für den Alleinspieler verloren:

3 × Ass	=	33 Augen
3 × Zehn	=	30 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	66 Augen

Selbst bei 4 : 2-Verteilung der Vollen gewinnt der Alleinspieler nur, wenn alle 3 Assе auf einer Hand sitzen. Sonst erhalten die Gegenspieler 60 Augen durch Zugabe eines Königs:

3 × Ass	=	33 Augen
2 × Zehn	=	20 Augen
1 × König	=	4 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	60 Augen

Entscheidet sich der Alleinspieler für ein Karospiel, so ist neben der Trumpfverteilung die Verteilung von Kreuz für den Spielgewinn entscheidend. Und dabei müssen die Karten nicht mal völlig auf einer Hand stehen.

1.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ 9>	-11
2.	<♣ 10>	<♣ 8>	<♥ Ass>	-32
3.	<♣ König>	<♣ Dame>	<♥ 10>	-49

Gibt der Alleinspieler noch 1 Volles ab, so ist das Spiel verloren.

Kreuz ist in Vorhand unverlierbar, solange nicht 5 Trümpfe auf einer Hand dagegen stehen. Der Alleinspieler zieht seine 2 Buben, danach Karo von oben. Die Gegenspieler bekommen nur 2 Stiche.

Sitzt der Alleinspieler nicht in Vorhand, kann das Spiel ganz anders ausgehen, falls beide verbleibenden Karo auf einer Hand sitzen und eine davon angespielt wird. Hier ein Beispiel, in dem der Alleinspieler in Hinterhand sitzt:

1.	<♦ 8>	<♣ Ass>	<♦ 7>	-11
2.	<♠ Dame>	<♣ Dame>	<♠ König>	
3.	<♣ Bube>	<♥ Bube>	<♣ 7>	
4.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♣ 8>	
5.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♠ 7>	
6.	<♦ 10>	<♣ 10>	<♠ Ass>	-42
7.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♣ 9>	
8.	<♦ König>	<♣ König>	<♥ 10>	-60

Durch den Einstich mit dem <♣ Ass> erobern sich die Gegenspieler einen dritten Stich, der das Spiel für sie gewinnt.

Beispiel 3

Betrachten wir noch ein Spiel dieser Sorte:

- ♠ Bube, ♥ Bube
- ♣ Dame, 8, 7
- ♦ Ass, 10, König, Dame, 7

Dieses Spiel ist ähnlich gelagert wie das vorhergehende. Da der <♣ Bube> bei den Gegenspielern sitzt, ist ein Kreuz nur in Vorhand spielbar. Der Alleinspieler zieht in diesem Fall einen Buben an, sticht im 2. Stich ein und spielt den zweiten Buben nach. Danach spielt er Karo, um nach Karo-Abstich erneut einzustechen und Karo nachzubringen.

Die Siegchancen stehen jedoch erheblich schlechter als beim vorhergehenden Spiel. Der Grund sind nicht die Trümpfe, sondern die lange Karo-Farbe. Der Alleinspieler verliert, wenn beide restlichen Karo verteilt sind.

1.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♣ Ass>	-15
2.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Dame>	
3.	<♥ Bube>	<♣ 9>	<♦ Bube>	

4.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ 9>	
5.	<♦ 10>	<♣ 10>	<♠ Ass>	-46
6.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♣ 7>	
7.	<♦ König>	<♣ König>	<♥ 10>	-64

Sitzen beide Karo auf einer Hand, stehen die Siegchancen viel besser. Problematisch kann es wiederum werden, wenn der Gegenspieler, der im Besitz der Karo ist, diese anspielt und der andere Gegenspieler einsticht.

1.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-15
2.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♣ 10>	-35
3.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Dame>	
4.	<♥ Bube>	<♠ 7>	<♣ 9>	
5.	<♦ Ass>	<♠ 8>	<♦ 9>	
6.	<♦ König>	<♣ König>	<♠ Ass>	-54
7.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ 7>	
8.	<♦ Dame>	<♦ Bube>	<♥ Ass>	-70

Das Blatt sollte also bei vertretbarem Risiko auf Karo bzw. Karo Hand gereizt werden. Hat der Alleinspieler die Möglichkeit, in den Skat zu schauen, so sollte er dies tun. Liegt eine Kreuz-Karte, wird das Kreuz-Spiel spielbar, liegt ein Bube oder ein Ass, kann es sogar ein Grand werden.

Ist der Alleinspieler allerdings im Besitz des Trumpf-Ass, so stehen die Chancen günstiger. Tauschen wir im oben aufgeführten Beispiel die <♣ 7> des Alleinspielers mit dem <♣ Ass> aus, so gewinnt er:

1.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♣ Bube>	-14
2.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♣ König>	-28
3.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Ass>	

4.	<♥ Bube>	<♠ 7>	<♣ 9>	
5.	<♦ Ass>	<♠ 8>	<♦ 9>	
6.	<♦ König>	<♣ 8>	<♠ Ass>	-43
7.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ Dame>	
8.	<♦ Dame>	<♦ Bube>	<♥ Ass>	-59

Beispiel 4

Folgendes Blatt zeigt, dass man manchmal etwas intensiver über die Spielansage nachdenken sollte und etwas exotische Spiele einfach übersehen werden:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♠ Dame, 8, 7
 ♦ Ass, 10, König

Das Reizen eines Grand ist gefährlich. Die Wahrscheinlichkeit, zwei Bilder auf Karo oder Herz zu finden, die man gleich wieder drücken muss, ist groß. Trotzdem ein Grand anzusagen, kann fatal sein, wenn alle Pik auf einer Hand dagegen stehen und angespielt werden:

1.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♥ Ass>	-22
2.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♥ 10>	-42
3.	<♠ König>	<♠ Dame>	<♣ Ass>	-60

Der Witz an der Sache: Sitzt der Alleinspieler in Vorhand, gibt es ein Spiel, welches hundertprozentig gewonnen ist und noch dazu teurer als der Grand: Pik ouvert!

Mit 4 spielt 5 Hand 6 Schneider 7 angesagt 8 Schwarz 9 angesagt Zehn offen $11 = 11 \times 11 = 121$.

Blender

Manche Spiele sehen nach mehr aus, als sie wirklich sind. Diese auch als „Blender“ bezeichneten Blätter sind manchmal gar nicht so leicht zu erkennen.

Beispiel 1

- ♣ Bube, ♥ Bube
- ♣ Ass, Dame, 7
- ♠ Ass, 7
- ♦ Ass, 8, 7

Zwar hat der Alleinspieler in diesem Fall 2 Buben, dabei sogar den höchsten, und 3 Asse. Das Spiel ist jedoch ohne gute Findung kaum gewinnbar, selbst wenn die Trümpfe 3 : 3 stehen. Die Gegenspieler haben selbst 5 Volle, die Wahrscheinlichkeit, Herz im Skat zu finden, ist groß und der Alleinspieler hat erst mal nur 5 Trümpfe.

Man kann diese Spiele zwar reizen, sie sind jedoch in jedem Fall spekulativ und ohne gute Findung im Skat sowie entsprechende Kartenverteilung nicht zu gewinnen.

Beispiel 2

Mit folgendem Blatt zu reizen setzt sehr viel Optimismus bezüglich des Skats voraus:

- ♣ Ass, 8, 7
- ♠ Ass, 10, König
- ♥ Ass, 10, König
- ♦ König

Der Alleinspieler ist im Besitz von 5 Vollen, dabei 3 Asse, und hat eine gute Chance, nach dem Drücken Karo-frei zu sein.

Trotzdem steht das Spiel auf sehr schwachem Fundament, da kaum Aussicht besteht, eine vernünftige Trumpffarbe zu definieren.

Alles läuft auf ein 4-Trumpf-Spiel hinaus. Findet der Alleinspieler eine Karo-Karte im Skat, so muss er beide Karo, die er dann hat, drücken. Folglich behält er alle Vollen auf der Hand. Man sollte auf dieses Spiel wirklich nicht allzu weit reizen. Es sieht erheblich schöner aus, als es in Wirklichkeit ist. Alles hängt vom Skat ab.

Beispiel 3

Es gibt auch Blätter, bei denen man trefflich streiten kann, ob es sich um einen Blender handelt.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
♣ 10, 8
♠ 8
♥ 10, 8
♦ König, Dame

Bei der Bewertung dieser Karten spielt das Risikoverhalten des jeweiligen Spielers eine große Rolle. Ich würde es z. B. bis 27 reizen und danach wohl passen. Andere Spieler reizen bis 36, wieder andere passen bei 20.

Was lässt sich generell über dieses Spiel sagen? Es ist nicht absehbar, welches Farbspiel sich nach Aufnahme des Skats aus dem Blatt ergeben wird. Andererseits ist sicher, dass man mindestens 6 Trümpfe auf der Hand haben wird, egal was liegt. Und auf einer Farbe kann man sich frei machen.

Da der Spieler die 3 höchsten Buben auf der Hand hat, ist er bei Sitz in Vorhand dazu in der Lage, alle Trümpfe aus dem Spiel zu ziehen, vorausgesetzt sie sitzen nicht 5 : 0 dagegen, was einfach Pech wäre. Ist die Verteilung 3 : 2, so macht er alle Trumpfstiche, bei 4 : 1 gibt er einen ab.

Ein wesentlicher weiterer Erfolgsfaktor dürfte die Position am Tisch sein. Da absehbar ist, dass der Spieler mindestens 1 besetzte Zehn auf der Hand haben dürfte, ist Mittelhand recht problematisch. Hinterhand bieten sich die größten Chancen, entweder die besetzte Zehn frei gespielt zu bekommen oder ein Volles zu stechen. Alles in allem hängt vieles vom Skat ab und das Spiel kann ohne weiteres verloren gehen. Wer beim Skatspiel jedoch nicht bereit ist, ein Risiko einzugehen, wird kaum erfolgreich an Turnieren teilnehmen. Ein Spieler, der seine Serie 8 : 0 abschließt, hat unter Umständen am Ende mehr Punkte als jemand, der 11 : 2 gespielt hat, wobei beide nicht unter den Siegern sein werden. Der Spieler mit 11 : 2 spielt jedoch vielleicht beim nächsten mal 13 : 0 und ist dann vorn mit dabei. Wer ein Risiko eingeht, kann verlieren. Wer keines eingeht, wird nie gewinnen.

Man muss das Risiko natürlich begrenzen. Das ist auch der Grund, nach 27 zu passen. Falls jemand so hoch mitreizt, hat er entweder ein starkes Gegenblatt in einer Farbe oder will Null ouvert spielen und bis 46 kann man eh nicht mithalten. Die geringe Wahrscheinlichkeit, dass Null Hand gespielt werden soll, kann vernachlässigt werden. Null Hand ist das seltenste aller Spiele.

Letztendlich muss man auch sehen, dass der Spieler mit diesem Blatt eine gute Chance hat, das gegnerische Spiel zu Fall zu bringen, was im Turnier 30 oder 40 zusätzliche Punkte bringt, je nachdem ob man am 3er- oder 4er-Tisch sitzt.

Das Reizen

Der Reizvorgang legt nicht nur fest, welcher Mitspieler das Spiel als Alleinspieler bestreitet, sondern liefert auch erste wichtige Anhaltspunkte zur Kartenverteilung. Unter Umständen lassen sich aus dem Reizverhalten auch wichtige Schlüsse auf die im Skat enthaltenen Karten ziehen.

Beurteilung der Erfolgsfaktoren

Ob und wie weit ein Spieler reizen sollte, hängt von mehreren Faktoren ab.

Qualität der eigenen Karten

Hierzu muss man nicht viel sagen. Natürlich ist die Qualität des Blattes ein primäres Kriterium für die Entscheidung, ob und wie weit man reizen möchte.

Position am Tisch

Die überwiegende Anzahl von Spielen wird von Spielern verloren, die das Spiel in Mittelhand gereizt haben. Wir werden uns im Verlauf dieses Buches noch genauer mit den Ursachen dieses Phänomens auseinandersetzen. Auf jeden Fall ist diese Tatsache zu berücksichtigen.

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel beschrieben, besteht generell ein enger Zusammenhang zwischen der Position am Tisch und der Gewinnwahrscheinlichkeit, wobei wir noch sehen werden, dass in Abhängigkeit vom Blatt auch Hinterhand-Positionen vorteilhaft sein können.

Spielverhalten der Mitspieler

Mit entscheidend für die Gestaltung des eigenen Reizverhaltens ist eine Einschätzung der Mitspieler. Und dies gilt in zweierlei Hinsicht. Einerseits hängt die Chance, das eigene Spiel zu gewinnen, direkt von der spielerischen Qualität der Mitspieler ab, andererseits bestimmt das Risikoverhalten der Mitspieler das Reizen. Machen Sie einfach folgendes Experiment: Zeigen Sie einigen Skatspielern aus Ihrem Umfeld dieses Blatt:

♣ Bube, ♦ Bube

♣ Ass, 7

♠ 8, 7

♥ Ass, 7

♦ König, Dame

Fragen Sie diese Personen, wie weit sie damit reizen würden. Nach meiner Erfahrung reicht das Spektrum von „überhaupt nicht“ bis „mindestens 22“.

Gerät man an einen Spieler, der mit solchen Blättern sofort passt (was ich verständlich finde), stehen die Chancen auf den Gewinn eines eigenen Farbspiels schlecht, obwohl man sich beim Passen beider Gegenspieler Hoffnungen auf gute Karten im Skat macht und im Hinblick darauf das Spiel übernimmt.

Andererseits kenne ich Leute, die damit bis 24 gehen. Um bei solch risikofreudigen Mitspielern zum Zuge zu kommen, benötigt man entweder hervorragende Spiele oder muss ab und zu das erhöhte Risiko mitgehen.

Als Steigerungsstufe gibt es dann noch die Spieler, die mehr Freude darüber empfinden, ein gegnerisches Spiel „umzubiegen“, als ein eigenes zu gewinnen. Diese im Volksmund schlicht als Maurer bezeichneten Gesellen haben schon so manchen guten Spieler entnervt. Sie sind eigentlich nie unter den Gewinnern eines Wettkampfes zu finden, sorgen jedoch oft dafür,

dass etwas offensiver eingestellte Spieler ein ums andere Mal ins offene Messer laufen und so ihr Ergebnis ruinieren. Hat man solche Mitspieler am Tisch, ist einige Zurückhaltung geboten.

Ganz wichtig ist eine Einschätzung der spielerischen Qualitäten der Mitspieler auch, um die Wahrscheinlichkeit herauszufinden, mit der diese ein Spiel ausreizen. Nur wenn jemand sein Spiel ausreizt, kann man das Reizgebot schließlich als Anhaltspunkt nehmen, um zu erkennen, welche Farben er hält und wie die Buben verteilt sind. Es ist manchmal höchst erstaunlich mit anzusehen, wie jemand mit durchaus akzeptablem Kreuz-Blatt auf der Hand 20 noch hält, bei 22 jedoch plötzlich ohne erkennbaren Grund aussteigt. Der Grund für so ein Verhalten ist meist spielerische Unsicherheit nach dem Muster „Tu ich’s? Oder besser nicht? Vielleicht doch?“. Bei solchen Mitspielern ist eine Interpretation des Reizverhaltens schwierig.

Art des Wettkampfes

Der eigentlich wichtigste Faktor für die Bestimmung der eigenen Risikobereitschaft ist die Art des Wettkampfes, in dem man sich befindet.

Handelt es sich beispielsweise um ein 2-Serien-Turnier, so ist ein Punktschnitt von 1100 recht wenig hilfreich, da die Preisvergabe erfahrungsgemäß erst ab ca. 1200 Punkten beginnt.

Spielt man hingegen auf einem Großturnier mit 8 Serien, so hat man mit einem Schnitt von 1100 Punkten Chancen auf den Turniersieg.

Bezüglich der Wettkampfmethode gibt es noch einen weiteren zu beachtenden Aspekt: Bei einigen Großturnieren ist man dazu übergegangen, ein Punktesystem auf Basis der Platzierung am Tisch einzuführen. Der Erstplatzierte erhält 4 Punkte, der Zweite

3 usw. Erst bei Punktgleichheit nach Addition der Rundenergebnisse werden die Listepunkte berücksichtigt.

Dieses System führt zu einem erheblichen Wandel bei der Risikobetrachtung, da nicht mehr die in der Liste erspielten Punkte, sondern die Platzierung am Tisch zählt.

Veranschaulichen kann man dies an folgendem Fall: Vor dem letzten Spiel der Serie gibt es folgende Konstellation am Tisch:

Spieler A:	1 100 Punkte
Spieler B:	1 040 Punkte
Spieler C:	860 Punkte
Spieler D:	400 Punkte

Spieler A passt. Für Spieler B stellt sich die Situation wie folgt dar: Er kann ein Spiel mit dem Spielwert 48 verlieren, ohne seine Platzierung am Tisch zu gefährden:

Verloren 96 zuzüglich 50 Punkte für verlorenes Spiel:

$$1\,040 - 96 - 50 = 894$$

Für Spieler C müssen wir 30 Punkte als Bonus für das verlorene Spiel des Alleinspieler hinzuzählen. Er kommt damit auf 890 Punkte, hat also 4 Zähler zu wenig, um Spieler B gefährden zu können.

Geben wir Spieler B folgendes Blatt:

♣ König, Dame
 ♠ Ass, König, 8, 7
 ♥ Dame, 9, 8, 7

Normalerweise würde hiermit niemand 18 sagen. In der dargestellten Situation sollte jedoch notfalls bedingungslos auf Null ouvert gereizt werden. Passt der Skat und der Spieler gewinnt,

so ist er Erster am Tisch. Im Verlustfall bleibt er Zweiter. Es gibt kein Risiko, sich zu verschlechtern.

Anreizen eines Spiels

Jeder Skatspieler kennt folgende Situation: Die Karten sind nicht besonders gut, findet sich im Skat jedoch ein Ass oder ein Bube, wird es ein schönes Spiel.

Vorhand hält:

♣ Bube, ♦ Bube
♣ 10, 7
♠ 10, 7
♥ 10, König, 8
♦ 8

Die Logik ist hier recht einfach: Passen beide Spieler, ohne 18 zu sagen, stehen die Chancen, eine wertvolle Karte im Skat zu finden, recht gut. Reizt jedoch ein Gegenspieler mit, so ist Vorsicht geboten. In diesem Fall dürfte er zumindest 2 Asse und wohl auch beide Buben besitzen oder alternativ 3 Asse und 1 Buben bzw. eine lange Farbe, was die Lage auch nicht besser macht. Geht man also das Risiko ein und hält einer der Mitspieler die gesagten 18, sollte man das Spiel weglassen.

Für Mittelhand, der als Erster mit Reizen an der Reihe ist, ist das Risiko am größten. Sein Gebot mag andere Spieler mit ähnlich schwachem Blatt dazu veranlassen, das Spiel besser wegzulassen. Vorhand ist in der komfortabelsten Situation. Da er als Letzter eine Ansage machen muss, nimmt er das Spiel nur, wenn alle anderen nichts haben.

Rückschlüsse auf die Verteilung der Buben

Manchmal gibt der Reizvorgang wertvolle Aufschlüsse über die Verteilung der Buben. Betrachten wir das an folgendem Beispiel.

Beispiel 1

Mittelhand hält:

- ♥ Bube
- ♣ 10, König, Dame, 9, 8
- ♠ 8, 7
- ♦ Ass, König

Vorhand passt bei 22, Hinterhand passt daraufhin ebenfalls. Mittelhand kann hier mit großer Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass <♣ Bube> und <♠ Bube> getrennt voneinander bei den Gegenspielern verteilt sind, da Vorhand sonst wohl bis 30 gereizt hätte. Dieses Wissen kann spielentscheidend sein.

Im Skat findet Mittelhand <♥ 7> und <♥ 9>. Diese drückt er gleich wieder und spielt Kreuz. Es entwickelt sich folgender Spielverlauf:

1.	<♠ Ass>	<♠ 8>	<♠ König>	-15
2.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♠ Dame>	-28
3.	<♥ Ass>	<♣ 10>	<♥ Dame>	+24
4.	<♣ 8>	<♣ 7>	<♣ Ass>	-39
5.	<♠ 9>	<♣ Dame>	<♦ 7>	+27
6.	<♣ 9>	<♠ Bube>	<♦ Bube>	-43
7.	<♥ König>	<♥ 8>	<♣ König>	+35

Der Alleinspieler hat nur noch 1 Trumpfkarte auf der Hand, die Gegenspieler haben auch 1. Die Trumpfkarte der Gegenspieler ist allerdings mit dem <♣ Bube> die höherwertige.

Als Ergebnis des Reizverlaufs vermutet der Alleinspieler wie vorhin beschrieben, dass <♣ Bube> und <♠ Bube> getrennt sitzen. Da der nach dem 7. Stich in Mittelhand sitzende Spieler den <♠ Bube> bereits gelegt hat, sollte also Hinterhand den verbleibenden Trumpf haben. Da der Spieler in Mittelhand Herz gereizt hatte, besteht eine gute Chance, dass Hinterhand noch 2-mal Karo inklusive der <♦ 10> auf der Hand hat. Der Alleinspieler gewinnt durch Einspiel von Hinterhand:

8.	<♥ Bube>	<♥ 10>	<♣ Bube>	-57
9.	<♦ Dame>	<♦ König>	<♦ 8>	+42
10.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♦ 10>	+63

Falls sich jemand fragt, ob es überhaupt eine Alternative zu dieser Spielweise gab: Der Alleinspieler kann auch auf eine blank sitzende <♦ 10> spekulieren und <♦ Ass> vorspielen. Diese Spielweise bietet sich aufgrund der geringen Erfolgswahrscheinlichkeit jedoch nur dann an, wenn davon auszugehen ist, dass der gleiche Spieler, der den <♣ Bube> führt, auch die letzte Herzkarte, nämlich die <♥ 10>, besitzt.

Beispiel 2

Bleiben wir bei den Buben. Sosehr ein Bube im Skat manchmal Freude auslöst, so sehr stört er ein anderes Mal, insbesondere, wenn man „ohne“ reizt. Das Blatt von Vorhand:

♥ Bube
 ♣ Ass, 10, Dame, 8, 7
 ♥ Ass, König
 ♦ 8, 7

Mittelhand geht bis 22 mit und passt dann. Hinterhand sagt 27 an. Spätestens jetzt müssen bei Vorhand die Alarmglocken

läuten. Da Mittelhand nur bis 22 reizen kann, hat er offensichtlich nur einen der beiden höchsten Buben, sonst könnte er ja bis 33 gehen. Doch Hinterhand scheint seinerseits auch weder <♣ Bube> noch <♠ Bube> zu besitzen, da er bis 27 reizt und ein Handspiel bzw. Null ouvert aufgrund der eigenen Karten und der Reizung von Mittelhand auf Pik unwahrscheinlich ist.

Einer der beiden hohen Buben liegt also mit einiger Wahrscheinlichkeit im Skat. Vorhand sollte überlegen, ob er das Spiel trotzdem weiterreizen möchte. Entschließt er sich dazu, ist ein Handspiel anzuraten, da ein Grand beim Finden von <♠ Bube> sehr schlechte Erfolgsaussichten bietet.

Beispiel 3

Manchmal ist es wichtig herauszufinden, ob beide bei den Gegenspielern befindliche Buben auf einer Hand stehen. Das Blatt von Hinterhand:

♣ Bube, ♦ Bube
♥ Ass, 10, König, Dame, 9
♦ Ass, 8, 7

Vorhand passt bei 23, Mittelhand hält 30. Was tun? Der Grand ist sicher, wenn die Buben der Gegenpartei getrennt sitzen. Vorhand scheint aufgrund seiner Reizung den <♠ Bube> und lang Pik zu führen. Doch wo steckt der <♥ Bube>? Falls Mittelhand sein Spiel durchreizt, findet man es heraus.

Geht Mittelhand höher bis 36, reizt er mit großer Wahrscheinlichkeit „ohne Vieren“. Anderenfalls müsste er ein Handspiel planen. Passt er bei 40, stehen die Chancen gut, dass er den <♥ Bube> hat. Fazit: Hält Mittelhand 40, sollte Vorhand passen. Steigt Mittelhand früher aus, kann man den Grand riskieren.

Rückschlüsse auf die Verteilung der Farben

Natürlich kann man häufig anhand der Reizung auch Rückschlüsse auf die Verteilung der Farben ziehen. Einige Aspekte sollte man dabei beachten.

Der reizende Spieler passt in der Regel, nachdem er den seiner Farbe entsprechenden Wert geboten hat. Der gereizte Spieler passt hingegen häufig eine Stufe zuvor. Der Grund ist einfach: Möchte der Spieler, der ein Gebot abgibt, das gleiche Spiel durchführen wie der Spieler, der das Gebot halten muss, so stehen die Gewinnchancen für beide schlecht. Will der ansagende Spieler aber ein höherwertiges Spiel machen, hat der andere eh keine Chance, es zu bekommen.

Beispiel 1

So ist es z.B. durchaus plausibel, wenn ein Spieler mit folgendem Blatt zwar 24 ansagt, diese selbst jedoch nicht hält:

- ♠ Bube, ♥ Bube
- ♣ 10, König, Dame
- ♠ 8
- ♥ Ass, Dame
- ♦ Ass, 8

Wir waren vorhin auch bereits darauf eingegangen, dass die Ansage von 18 nicht unbedingt bedeutet, dass der Spieler Karo spielen möchte. Vielmehr kann es sich um das spekulative Anreizen eines schwachen Spiels in der Hoffnung auf einen guten Skat handeln.

Beispiel 2

Das gereizte Spiel muss auch nicht zwangsläufig die lange Farbe sein.

♣ Bube, ♥ Bube
♣ Ass, 10
♠ Ass, 10
♥ 9, 8, 7
♦ 7

Vermutlich wird der Spieler hiermit bis 20 reizen. Er hat jedoch weder eine wirklich lange Herzfarbe noch die hohen Karten davon.

Es bleibt also immer auch ein wenig Spekulation, durch das Reizen auf die Kartenverteilung zu schließen. Vor allem muss man die eigenen Karten berücksichtigen.

Beispiel 3

Auch die Reizung auf ein Null ist manchmal gut dazu geeignet, Überlegungen zur Farbverteilung anzustellen. Die Karten von Hinterhand:

♠ Bube, ♦ Bube
♣ 10, 8
♥ 8, 7
♦ 10, König, Dame, 9

Vorhand passt bei 24. Aufgrund der eigenen Karten ist es nicht unbedingt wahrscheinlich, dass er Kreuz spielen wollte und eine Stufe unter Wert das Spiel wegbleibt. Er wollte wohl eher ein Null spielen.

Erst recht wird dies klar, nachdem Mittelhand Kreuz ansagt.

Analysieren wir die Lage: Da Hinterhand sowohl $\heartsuit 8$ als auch $\heartsuit 7$ hält, hat Vorhand vermutlich maximal 1 Herzkarte. Sonst wäre es sehr gewagt gewesen, ein Null ins Auge zu fassen. Es ist naheliegend, dass Vorhand eine lange Pik-Farbe von unten führt, eventuell noch beide verbleibenden Karo-Luschen und 1 oder 2 Kreuzkarten.

Die Schlussfolgerung: Hinterhand sollte Herz nicht anfassen, da diese Farbe offensichtlich eine Stärke des Alleinspielers ist.

Anwendung von Sprungreizung

Mittelhand hat folgendes Blatt:

\clubsuit Bube, \heartsuit Bube
 \clubsuit 10, König, Dame
 \spadesuit Ass, 10, 7
 \heartsuit 8
 \diamondsuit Ass

Bei Vorhand steht folgendes Blatt dagegen:

Vorhand:
 \clubsuit 9, 8
 \spadesuit Dame, 9, 8
 \heartsuit Dame
 \diamondsuit König, Dame, 8, 7

Vorhand passt natürlich sofort. Hinterhand reizt 20. Nachdem Mittelhand dieses Gebot hält, passt Hinterhand.

Im Skat findet Mittelhand $\diamondsuit 7$ und $\heartsuit 7$. Er drückt beide Herz-Luschen und sagt ein Kreuz-Spiel an.

Ganz entscheidend für die Erfolgsaussichten der Gegenpartei ist jetzt das Ausspielen von Vorhand. Aus seinem Blatt kann er allerdings recht wenig Anhaltspunkte für die richtige Vorgehens-

weise entnehmen. Vielmehr hilft ihm dabei das Reizverhalten von Hinterhand. Er reizte 20, hat also vermutlich Herz spielen wollen. Vorhand spielt darum seine blanke <♥ Dame> vor und hat genau den Schwachpunkt des Alleinspielers getroffen.

So weit die Betrachtung aus dem Blickwinkel der Gegenspieler. Die Frage ist, ob der Alleinspieler etwas gegen die beschriebene Art der Informationsübermittlung der Gegenspieler tun kann. Die Antwort ist: ja! Die Skatregeln erlauben die Anwendung sogenannter Sprungreizung. In der Praxis heißt das, dass der reizende Spieler nicht alle Reizstufen der Reihe nach ansagen muss, also „18, 20, 22“, sondern Stufen auslassen darf: „18, 24“ bzw. gleich „24“.

Neben der Abkürzung des Reizvorganges hat das Ganze noch einen anderen Zweck: Hätte Mittelhand sofort 24 zu Vorhand gereizt, wäre Hinterhand die Möglichkeit genommen worden anzuzeigen, dass er Herz spielen will, da die Reizstufe 20 schlichtweg übersprungen wurde.

Bei der Anwendung der Sprungreizung ist jedoch Vorsicht geboten. Wer hat es nicht schon erlebt, dass man eigentlich Kreuz spielen wollte, dann überraschend 2 Herz-Karten im Skat findet und darauf hin die Pläne ändert und Herz spielt.

Man sollte sich darum auch bei der Sprungreizung möglichst viele Optionen offenhalten. Das heißt z.B., mit <♣ Bube> und <♠ Bube> auf der Hand und dem Plan, Kreuz zu spielen, erst 24 anzusagen, statt gleich auf 36 zu gehen. Vielleicht bekommt man ja für dieses Gebot schon das Spiel und bleibt flexibler bei der Spielauswahl.

Um den Gegenspielern während des Reizens möglichst wenig Anhaltspunkte zum eigenen Blatt zu geben, bietet sich als erste Reizung auch 27 an. Man legt hiermit eine falsche Fährte und verunsichert vielleicht so manche Gegenspieler.

Letztendlich funktioniert Sprungreizung sowieso nur dann, wenn man Reizgebote abgeben darf, also primär in Hinterhand und bei Passen des Spielers in Mittelhand. Sie hat aber schon manches Spiel gerettet.

Teil 2

Spieldurchführung als Alleinspieler



Spieldauswahl

Nicht immer ist nach Aufnahme des Skats sofort ersichtlich, welches Spiel mit dem gegebenen Blatt die größten Erfolgschancen verspricht. Wir wollen das Thema der Spieldauswahl darum auf den folgenden Seiten etwas näher betrachten.

Berücksichtigung der Nebenfarbe

Beispiel 1

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ 10, 8
 ♠ Ass, 8, 7
 ♥ König
 ♦ 9, 8

Wer mit diesem Blatt nach dem Drücken von <♥König> und Karo-Lusche Kreuz ansagt, geht ein nicht unerhebliches Risiko ein. Die Gefahr kann in zweierlei Form lauern: Das Spiel ist höchst gefährdet, falls die verbleibenden 5 Trümpfe auf einer Hand dagegen stehen. Aber selbst bei günstigerer Trumpfverteilung kann der Alleinspieler Schiffbruch erleiden, wenn er in Mittelhand sitzt und Hinterhand in Pik frei ist.

1.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♣ Ass>	-25
2.	<♦ Ass>	<♦ König>	<♦ 9>	-40
3.	<♦ 10>	<♦ Dame>	<♣ 10>	+27
...				
	<♠ 8>	<♥ Dame>	<♠ 10>	-53
	<♠ König>	<♠ 7>	<♥ Ass>	-68

Die weitaus weniger riskante Spielentscheidung wäre ein Pik gewesen. Drückt der Alleinspieler $\clubsuit 10$ und \heartsuit König, so müssen die Gegenspieler in den 3 Stichen, die sie machen, 6 Volle einstreichen, um zu gewinnen. Noch dazu hält der Alleinspieler 7 Trümpfe, wobei mit den 4 Buben und dem \spadesuit Ass die 5 höchsten darunter sind. Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist also sehr groß.

Und die Ironie an der Sache: Das Pik ist auch noch mehr wert als das Kreuz. Kreuz mit Vieren = 60 Punkte, Pik mit Fünfen = 66 Punkte.

Beispiel 2

Die Problematik um die Gefahr eines Ass-Abstichs soll im folgenden Beispiel noch klarer untermauert werden.

\spadesuit Bube, \heartsuit Bube, \diamondsuit Bube

\clubsuit 10, König, Dame, 9

\spadesuit Ass, 9, 8, 7

\diamondsuit Dame

Die Wahl fällt zwischen Kreuz und Pik. Ein Kreuz ist selbst in Vorhand fast ungewinnbar, wenn der nach dem ersten Stich in Hinterhand sitzende Gegenspieler in Pik frei ist und diese Farbe auf den Tisch kommt. $\spadesuit 7$ und \diamondsuit Dame wurden gedrückt.

1.	\spadesuit Bube	\clubsuit Ass	\clubsuit Bube	-15
2.	\spadesuit Dame	\spadesuit Ass	\clubsuit 8	-29
3.	\diamondsuit König	\diamondsuit Ass	\clubsuit 10	+28
4.	\heartsuit Bube	\diamondsuit 7	\clubsuit 7	+30
5.	\spadesuit 9	\diamondsuit 10	\spadesuit 10	-49
6.	\spadesuit König	\heartsuit Ass	\spadesuit 8	-64

Mittelhand: ♣ Ass, 8
 ♥ Ass, König, Dame, 9, 8
 ♦ 10, König, 7

Hinterhand: ♣ Bube
 ♣ 7
 ♠ 10, König, Dame
 ♥ 10, 7
 ♦ Ass, 9, 8

Noch schlimmer wird es, wenn in Kreuz alle 4 Trümpfe der Gegner auf einer Hand stehen.

Das Pik-Spiel hingegen ist unverlierbar. Selbst bei ungünstigster Kartenverteilung erhält die Gegenpartei maximal 3 Stiche.

1.	<♠ Bube>	<♠ 10>	<♣ Bube>	-14
2.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♥ Ass>	-36
3.	<♣ 7>	<♣ Dame>	<♠ König>	-43

Die restlichen Stiche gehen an den Alleinspieler.

Es ist also manchmal nicht primär von Bedeutung, das Ass der Nebenfarbe zu haben, sondern möglichst durchgängige Reihen mit wenig Angriffspunkten, besonders auf das Ass. Zehn-König-Dame-Lusche zu haben ist wertvoll und allemal Ass-Lusche-Lusche vorzuziehen.

Beispiel 3

Der Spieler sitzt mit folgendem Blatt in Vorhand.

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ Ass, 10, König, Dame, 9
 ♠ 10, 8, 7
 ♥ König, Dame

Die erste Entscheidung: Grand oder Farbspiel?

Ein Grand ist sehr gewagt. Sitzen beide Buben auf einer Hand, müssen sie abgezogen und danach die Kreuz von oben vorgespielt werden. Die letzten 3 Stiche gehen an die Gegenspieler. Da der Alleinspieler eine Zehn, einen König und eine Dame zum Drücken zur Auswahl hat, muss er die Dame also behalten. 5 Volle befinden sich bei den Gegenspielern, darunter 3 Asses. Es ergibt sich folgende Rechnung:






3 × Ass	=	33 Augen
2 × Zehn	=	20 Augen
1 × König	=	4 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
2 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	60 Augen

Dieses Schicksal lässt sich nur abwenden, wenn die Vollen bei den Gegenspielern 4 : 1 oder 5 : 0 verteilt sitzen. Die Sache ist also wirklich gefährlich.


Haken wir den Grand ab. Welches Farbspiel macht der Alleinspieler nun? Verlockend ist der 7-Trümpfer in Kreuz. Bei genauer Analyse entpuppt sich dieser jedoch aufgrund des schwachen Beiblattes in Kreuz als erheblich riskanter gegenüber dem 5-Trumpf-Spiel in Pik. Das Kreuz dürfte sicher verloren sein, wenn alle restlichen Pik-Karten auf einer Hand dagegen stehen oder die verbleibenden 4 Trümpfe von einem Gegenspieler gehalten werden. Der Alleinspieler würde in letzterem Fall bis zu 5 Stiche abgeben.

Doch selbst weniger dramatische Konstellationen lassen den Alleinspieler verlieren, wenn er an gute Gegner gerät. Hier ein Beispiel mit Pik-Verteilung 3 : 1 und Trumpfverteilung 3 : 1.

Mittelhand:  Bube
 Dame
 10, 9, 8, 7
 Ass, 10, 9, 8

Hinterhand:  Bube
 8, 7
 Ass, König, 9
 Ass
 König, Dame, 7

1. < 9> < Bube> < Bube> -4

Schätzt der nun in Vorhand sitzende Gegenspieler die Trumpfverteilung richtig ein, was aufgrund der Zugabe von < Bube> durch den Mitspieler nicht allzu schwierig ist, und zieht Trumpf nach, so kann Hinterhand seine blanke Pik-Karte abwerfen.

2.	<  7>	<  Bube>	<  Dame>	+12
3.	<  Bube>	<  8>	<  8>	+14
4.	<  7>	<  Ass>	<  9>	-15
5.	<  Ass>	<  Ass>	<  9>	+36
6.	<  8>	<  10>	<  König>	-29
7.	<  Ass>	<  10>	<  10>	-60

Entschließt sich der Alleinspieler, im ersten Stich Pik aufzuspielen, gewinnt er übrigens bei der gegebenen Kartenverteilung.

Wie auch immer, entscheidet er sich anstelle des Kreuz-Spiels für das Pik mit 5 Trümpfen, kann er nur verlieren, wenn mindestens 5 Trümpfe auf einer Hand dagegen stehen, und auch dann nur, wenn die restlichen Kreuz 1 : 1 verteilt sind. Sonst entwickelt sich das Spiel wie folgt:

1. < Bube> < 9> < Dame> +12

Wir werden in einem späteren Kapitel noch darauf eingehen, warum jetzt auf jeden Fall das \clubsuit Ass> gespielt werden muss und nicht etwas weiter Trumpf. Dies verhindert nämlich einen potenziellen Kreuz-Abwurf mit fatalen Folgen.

2.	<♣ Ass>	<♠ Ass>	<♣ 7>	-22
3.	<♦ Dame>	<♦ König>	<♠ 10>	+24
4.	<♣ 10>	<♠ König>	<♣ 8>	-36
5.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♠ 7>	+35
6.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♦ 8>	+39
7.	<♣ König>	<♥ Bube>	<♥ Ass>	-53

Der Rest geht an den Alleinspieler.

Nebenfarbe-basierte Spiele

Beispiel 1

Vorhand hält 20 und passt danach. Hinterhand erhält das Spiel mit folgendem Blatt:

♣ Ass, 10, 8, 7
 ♠ Ass, 10, 8
 ♥ König, Dame, 7
 ♦ Ass, 10

Der Alleinspieler besitzt zwar eine Menge Volle, aber leider keine Standfarbe. Vorhand hält offensichtlich eine lange Herz-Reihe. Hier hilft nur, ein Kreuz- und ein Pik-Volles zu drücken und Herz anzusagen. Somit sind die Herz bei Vorhand wirkungsvoll neutralisiert. Der Alleinspieler hat gar nicht vor, auch nur einen einzigen Trumpfstich zu machen. Die Gegenspieler können aber auf Herz auch keine anderen Farben abwerfen, um diese dann zu stechen, da Herz ja selbst Trumpf ist.

Laufen alle Vollen, so ist das Spiel sicher gewonnen; selbst wenn eines gestochen wird, bestehen noch recht akzeptable Gewinnchancen, falls die Gegenspieler Bilder auf den anderen Farben zugeben müssen.

Als Trumpf wird ganz bewusst die schwache Farbe festgelegt, was zum einen die Stärken der Gegenspieler neutralisiert und zum anderen das Durchbringen der eigenen Vollen ermöglicht.

Beispiel 2

Einen Extremfall dieser Sorte von Spielen habe ich vor einiger Zeit in der Endphase eines 2-Serien-Preisskats erlebt, als es nach dem Prinzip „Hopp oder topp“ ging und ein Spieler unbedingt noch einen Sieg zum Erreichen der Preise benötigte.

Er reizte in Hinterhand mit folgenden Karten:

♣ 9, 8
♠ Ass, 10, 7
♥ Ass, 10, 7
♦ Ass, 10

Vorhand passte bei 50. Nach dem Finden von <♦ Dame> und <♦ 8> im Skat drückte er <♠ Ass> und <♥ Ass> und sagte Kreuz an.

Vorhand glaubte in diesem Moment, sich verhöhrt zu haben. Er hatte folgendes Gegenblatt:

Vorhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, König, Dame, 7
 ♠ König
 ♥ König
 ♦ 9

Nur half ihm das nicht viel. Nach Vorspielen der obersten 2 Buben stand fest, wie das Spiel verlaufen würde.

1.	<♦ 9>	<♦ 7>	<♦ Ass>	+33
2.	<♥ 10>	<♥ König>	<♥ 8>	+47
3.	<♠ 10>	<♠ König>	<♠ 8>	+61

Spiele dieser Art sind in Vorhand natürlich ebenso als Grand spielbar, aber eben nur in Vorhand. In anderer Position ist das Farbspiel die erheblich sicherere Variante und nicht mal so viel billiger.

Beispiel 3

Ein ähnliches, in einigen Aspekten wiederum jedoch auch sehr unterschiedliches Spiel soll nun vorgestellt werden.

- ♠ Bube
- ♣ Ass, 10, 8
- ♠ Ass, 9, 8, 7
- ♥ 10, Dame, 8
- ♦ Ass

Der Spieler bekommt das Spiel bei 18. Was tun mit diesem Blatt? Die Überlegung ist die, dass wenn alle Farben laufen, mindestens 60 Augen erzielt werden. Beide Zehnen werden gedrückt, die 3 Asse gezogen und auf Pik kommen noch mindestens 7 Augen hinzu, da der Alleinspieler die 3 Luschen hat. Macht insgesamt 60.

Falls mit dem Ziehen der Farben kein weiteres Auge eingespielt wird, muss versucht werden, auf Karo ein Bild zu stechen oder den <♠ Bube> durchzubringen. Und schon ist das Spiel gewonnen.

Einkalkulieren von Schmierung

Manchmal vergisst der Spieler bei der Kalkulation seiner Gewinnchancen, die Schmierung durch einen der Gegenspieler einzubeziehen. Dies führt häufig zum bösen Erwachen.

Beispiel 1

Der Alleinspieler sitzt mit folgendem Blatt in Vorhand:

♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 10, König, 9, 8, 7
 ♠ Ass
 ♥ 7

Skat: ♥ König, ♦ 10

Die Freude ist groß! Ein super Grand! Oder vielleicht doch nicht?

1.	<♣ Ass>	<♣ Dame>	<♠ Bube>	-16
2.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 10>	-37
3.	<♦ König>	<♦ Bube>	<♦ 8>	
4.	<♣ 10>	<♦ Ass>	<♣ Bube>	-60

Durch die Schmierung des <♦ Ass> im 4. Stich verliert der Alleinspieler das Spiel. Diese Schmierung hatte er in seiner Rechnung nicht berücksichtigt.

Das Kreuz ohne Zweien Schneider wäre hier die sichere Wahl gewesen.

Beispiel 2

Noch drastischer ist folgende Situation. Wieder befindet sich der Alleinspieler in Vorhand und sagt unverzüglich einen Grand an.

♥ Bube, ♦ Bube
 ♠ Ass, 10, König, Dame, 9, 8, 7
 ♦ 7

Skat: ♦ 10, ♥ 10

Da Vorhand weiß, dass keine Pik-Karte mehr in den Händen der Gegenspieler ist, spielt er die Farbe von unten.

1. <♠ 7> <♣ Ass> <♦ 8>

Er hat die Rechnung allerdings ohne Hinterhand gemacht. Dieser lässt den Stich passieren.

2.	<♠ Ass>	<♣ 10>	<♠ Bube>	-23
3.	<♦ König>	<♦ 7>	<♦ Ass>	-38
4.	<♦ Dame>	<♦ 8>	<♦ Bube>	
5.	<♠ 10>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-61

Obwohl der Bluff im 1. Stich funktioniert hat, kann der Spieler bei entsprechender Verteilung der Vollen nicht gewinnen. Das Pik mit 9 Trümpfen wäre die unverlierbare Alternative gewesen.

Null oder Null ouvert

Nach dem Drücken hat der Alleinspieler folgendes Blatt auf der Hand:

♣ 7, 8, Bube, Ass
 ♠ 7, 8, 9
 ♥ 7, 8, 9

Die Frage lautet: Null oder Null ouvert spielen? Das Ouvert-Spiel ist sicher, wenn nicht alle Kreuz auf einer Hand sitzen. Der Null

hat selbst dann sehr gute Chancen gewonnen zu werden, da das Ass abgeworfen wird, sobald Karo auf den Tisch kommt und die Hemmschwelle bei demjenigen, der die restlichen 4 Kreuz hält, groß sein dürfte, diese vorzuspielen, da es sich durchweg um recht hohe Karten handelt.

Wie sieht es also mit dem Risiko aus? Stellt man die Gewinndifferenz zwischen Null und Null ouvert der Differenz zwischen einem gewonnenen Null und einem verlorenen Null ouvert gegenüber, so ist das Verhältnis 23 : 215. Man muss also 10 solcher Null ouvert gewinnen, bevor man einen verlieren darf, um einen Gewinn aus dem Risiko des Null ouvert gegenüber dem Null zu ziehen. (Ich gehe hierbei davon aus, dass die entsprechenden Null alle gewonnen werden, was zugegebenermaßen etwas gewagt ist. Ich denke aber schon, dass solche Null fast immer gewonnen werden.). Da die Wahrscheinlichkeit, dass alle 4 Karten auf einer Hand sitzen, jedoch bei 12,5 % liegt, fährt man auf lange Sicht mit einem Null besser. Was nicht heißen soll, dass man mit solch einem Blatt bei Bedarf nicht sogar bis 59 auf Null ouvert Hand reizen kann. Im Einzelfall sind die Erfolgchancen sehr hoch. Sie stehen schließlich fast bei 10 : 1.

Entscheidung bei Notspielen

Gerade bei etwas aggressiverem Spiel kommt es immer wieder mal vor, dass man sich plötzlich nach der Skataufnahme mit recht seltsamen Blättern als Alleinspieler wiederfindet. Oder man findet einen Buben im Skat und kann das ursprünglich geplante Spiel nicht mehr durchführen. So erging es dem Spieler in Hinterhand im folgenden Fall. Bei einem Reizwert von 22 fand er den <♠ Bube> im Skat, und die Idee des Karo-Spiels war zunichtegemacht.

- ♠ Bube
- ♣ König, 9, 7
- ♠ Ass, 7
- ♦ Ass, 10, König, 9, 8, 7

Auf den ersten Blick scheint die Spielentscheidung klar: Null. Eine interessante Alternative, wenn auch nicht entscheidend weniger riskant, ist ein Kreuz-Spiel. Gedrückt werden <♦ Ass> und <♦ 10>. Folgender Spielverlauf führt zum Sieg:

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♣ König>	+36
2.	<♦ König>	<♣ Dame>	<♦ Dame>	-10
3.	<♠ 8>	<♠ Dame>	<♠ 7>	-13
4.	<♥ König>	<♣ 7>	<♥ 8>	+40
5.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 10>	+61

Es hängt von den Präferenzen des Spielers ab, für welches der beiden Spiele er sich an dieser Stelle entscheidet. Ich wollte an diesem Beispiel nur zeigen, dass man auch mit solchen Blättern genau analysieren muss, welche Möglichkeiten sich bieten.

Drücken

Hat man sich am Tisch das Recht erkämpft, das Spiel als Alleinspieler durchzuführen, kommt der stets spannende Moment der Skataufnahme (es sei denn, es handelt sich um ein Handspiel).

Jetzt gilt es, anhand der eigenen Karten und der während des Reizens gesammelten Informationen zur gegnerischen Kartenverteilung abzuschätzen, welches Spiel die besten Erfolgchancen bietet, und auf Basis dieser Entscheidung die richtigen Karten zu drücken.

Eigentlich geht es darum, einen Plan zu entwerfen, der festlegt, wie man das Spiel gestalten möchte. Solch ein Gewinnplan bildet das Fundament des Spiels und ist oft entscheidend für die Erfolgchancen des Alleinspielers.

Passen die im Skat gefundenen Karten ins Konzept, das man sich schon während der Kartenanalyse nach dem Austeilen zurechtgelegt hat, ist alles o.k. Dummerweise trifft das nicht immer zu.

In den folgenden Kapiteln sollen unterschiedliche Kartenkombinationen und damit verbundene Modelle zum Drücken betrachtet werden.

Farbspiel

Kombination Zehn-Lusche, Bild/Lusche

Beispiel 1

Hier eine oft auftretende Situation:

♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, König, Dame, 7
 ♠ 7
 ♥ 10, 7
 ♦ Ass, 10, 7

Der Alleinspieler spielt Kreuz. Die Entscheidung über die zu drückenden Karten fällt zwischen $\langle \spadesuit 7 \rangle$, $\langle \heartsuit 10 \rangle$ und $\langle \heartsuit 7 \rangle$. Und diese ist nicht schwer zu treffen. Gedrückt werden $\langle \spadesuit 7 \rangle$ und $\langle \heartsuit 10 \rangle$, da, vorausgesetzt keiner der Gegenspieler ist in einer Farbe frei, auf einen Pik-Stich maximal 21 Augen fallen können; weil der Alleinspieler jedoch selbst im Besitz der $\langle \heartsuit 10 \rangle$ ist, fallen auf Herz mit Ass und König maximal 15 Augen.

Beispiel 2

Tauschen wir die $\langle \heartsuit 7 \rangle$ gegen die $\langle \heartsuit \text{Dame} \rangle$ aus.

♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, König, Dame, 7
 ♠ 7
 ♥ 10, Dame
 ♦ Ass, 10, 7

Hier gilt die gleiche Begründung wie oben geschildert: Neben der $\langle \heartsuit 10 \rangle$ ist die $\langle \spadesuit 7 \rangle$ zu drücken. Die $\langle \heartsuit \text{Dame} \rangle$ bleibt auf

der Hand. Auf einen Herz-Stich können maximal 18 Augen fallen, auf Pik sind es nach wie vor 21. Man sollte also unbedingt dem Drang widerstehen, sich das Blatt „schön zu drücken“.

Kombination Ass-Lusche-Lusche, Ass-Lusche-Lusche

Ändern wir die Situation etwas ab:

- ♠ Bube, ♥ Bube
- ♣ 10, König, Dame, 7
- ♠ Ass, 9, 8
- ♥ Ass, 9, 8

Hier muss man sich entscheiden, entweder beide Luschen einer Farbe zu drücken und somit eine Farbe zu „reinigen“, wogegen die andere unverändert problematisch bleibt, oder aber pro Farbe eine Lusche zu drücken und das Problem auf beiden Seiten etwas zu mildern.

Ich bin extra von der Konstellation Ass-Neun-Acht ausgegangen, um zu zeigen, dass bei solch einer Verteilung das Grundproblem in den zwei Luschen zum Ass besteht und es meist nicht relevant ist, um welche Luschen es sich handelt.

Betrachten wir das Risikopotenzial der einzelnen Strategien:

Hält der Alleinspieler von einer Farbe Ass-Lusche-Lusche, so ist immer die Gefahr des Blattes Zehn-König-Dame auf der Hand eines Gegenspielers gegeben. Selbst Zehn-König-Sieben oder Zehn-Dame-Sieben bergen erhebliche Risiken. Und wir gehen bewusst gar nicht vom schlimmsten Fall aus, wenn ein Gegenspieler alle restlichen Karten der Farbe dagegen stehen hat und der andere somit frei ist.

In Mittelhand ist solch eine Situation für den Alleinspieler besonders heikel. Was soll er tun, wenn die Sieben einer der

Farben auf den Tisch kommt? Schneiden ist äußerst riskant. Der Alleinspieler riskiert den Verlust des Asses

1.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♠ Dame>	- 3
2.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♣ 10>	+24
3.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-18
4.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ 8>	-39
5.	<♥ König>	<♥ Dame>	<♥ Ass>	+42
6.	<♥ Bube>	<♣ 9>	<♥ 7>	+44
7.	<♣ 7>	<♦ Bube>	<♦ 10>	-51
8.	<♠ König>	<♠ 9>	<♥ 10>	-65

In diesem Beispiel gewinnt der Alleinspieler nur, wenn im 6. Stich der <♦ Bube> fällt.

Nimmt der Alleinspieler im ersten Stich das <♠ Ass>, riskiert er wiederum, dass <♠ 10> und <♠ König> Stiche mit Schmierung machen und das Spiel so ebenfalls verloren ist.

Muss der Alleinspieler die Farbe irgendwann selbst anspielen, sieht es nicht viel besser aus. Spielt er vom Ass, gibt er eventuell beide folgenden Stiche mit Schmierung ab. Zieht er von unten, riskiert er wiederum sein Ass.

Kurzum: Ass-Lusche-Lusche auf der Hand zu haben gefährdet die Erfolgchancen in erheblichem Maße.

Wie sieht es im Vergleich dazu mit Ass-Lusche, Ass-Lusche aus? Auf den ersten Blick scheint diese Variante noch größere Risiken in sich zu bergen, könnte es doch sein, dass zu beiden betreffenden Farben die Zehn zu dritt dagegen sitzt. Dies hat jedoch einen entscheidenden Vorteil: Flexibilität. Die Gegenspieler müssen zweimal die schwache Stelle finden. Betrachten wir einige Fall-

beispiele: Der Alleinspieler drückt <♠ 8> und <♥ 8> und sitzt in Mittelhand.

1.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ Dame>	+14
2.	<♣ Dame>	<♣ Ass>	<♣ 8>	-14
3.	<♠ 10>	<♦ Ass>	<♠ 9>	-35

Mit einem bisschen Glück schmiert Hinterhand hier schon die <♥ 10>, was die zweite Fehlfarbe etwas entschärft.

Vorhand wird jetzt wohl darauf spekulieren, dass Mittelhand auch die zweite Lusche von Pik führt, und den <♠ König> nachspielen. Schmiert Mittelhand ein Volles, sticht der Alleinspieler Hinterhand ein, sonst wirft er <♥ 9> ab.

4.	<♠ König>	<♦ 10>	<♣ 10>	+38
5.	<♥ Bube>	<♦ Bube>	<♣ 9>	+42
6.	<♠ Bube>	<♥ 10>	<♣ Bube>	-49
7.	<♥ Dame>	<♥ 9>	<♥ König>	-56

Nimmt der Gegenspieler im 5. Stich mit, übernimmt der Alleinspieler mit <♥ Ass>, da kein Volles zum Schmieren auf die <♥ 10> mehr draußen ist und ein geschmiertes Bild ungefährlich ist.

5.	<♥ Bube>	<♦ Bube>	<♣ Bube>	-41
6.	<♥ König>	<♥ Ass>	<♥ 7>	+53
7.	<♠ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	+55
8.	<♥ 9>	<♦ König>	<♥ 10>	-55
9.	<♥ Dame>	<♣ König>	<♦ 8>	+62

Nicht immer läuft das Spiel jedoch so vorteilhaft für den Alleinspieler wie hier vorgestellt. Wird der in Mittelhand mit der langen Farbe konfrontiert, gewinnt er nur mit Glück:

1.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ Dame>	+14
2.	<♣ Dame>	<♣ 8>	<♣ Ass>	-14
3.	<♠ 10>	<♠ 9>	<♦ Ass>	-35
4.	<♠ König>	<♣ 7>	<♦ Bube>	-41
5.	<♥ Dame>	<♥ König>	<♥ Ass>	+32
6.	<♥ Bube>	<♣ Bube>	<♦ 10>	-55
7.	<♥ 10>	<♥ 7>	<♦ Dame>	-68

Der Abstich im 4. Stich ist doppelt schlimm: Hinterhand versticht seinen letzten Trumpf und kann beim nächsten Trumpfspiel schmieren, außerdem werden zusätzliche Augen bei der Gegenpartei eingefahren.

Die letzte Analyse zeigt, dass auch das Spiel Ass-Lusche, Ass-Lusche gefährlich ist. Trotzdem bietet diese Variante in der Regel mehr Sicherheit für den Alleinspieler als Ass-Lusche-Lusche.

In allen gezeigten Beispielen wurde auch von einer Trumpfverteilung 3 : 2 bei den Gegenspielern ausgegangen. Stehen die Karten 4 : 1, steigt die Verlustrate des Alleinspielers.

Andererseits kann dieser ab und zu, insbesondere wenn sich gezeigt hat, dass die Trümpfe ungünstig sitzen, auch mal auf eine Zehn schneiden. Die Chancen auf einen Erfolg stehen gar nicht so schlecht, außerdem ist es oftmals die letzte Chance, ein Spiel zu gewinnen.

Gibt es auch Situationen, in denen man der Kombination Ass-Lusche-Lusche den Vorzug geben sollte? Das wäre z. B. zu erwägen, wenn einer der Mitspieler durch die Reizung signalisiert hat, dass er eine der Ass-Farben lang hat. Reizt ein Gegenspieler z. B. bis 20, würde ich mein <♥ Ass> blank drücken, da von vornherein absehbar ist, dass sonst bei Nachspiel dieser Farbe gestochen bzw. geschmiert wird.

Kombination König-Lusche, Dame-Lusche

Kommen wir zu einer weiteren recht häufig zu findenden Spielsituation.

- ♠ Bube, ♥ Bube
- ♣ 10, König, Dame, 7
- ♠ Ass, 7
- ♥ König, 7
- ♦ Dame, 7

Oberflächlich neigt man hier dazu, <♥König> und <♥7> zu drücken, da der König 1 Auge mehr als die Dame sichert. Dies erweist sich allerdings bei näherem Hinsehen oft als falsch.

Mit Ass, Zehn und König sind 3 Karten höher als die Dame. Selbst wenn auf den ersten Stich Ass und Zehn fallen, steht der König.

Hält der Alleinspieler König und Lusche einer Farbe, so hält er sich die Chance offen, einen Stich zu machen, falls Ass und Zehn übereinander fallen.

Der Alleinspieler sitzt in Mittelhand, Hinterhand hält <♥10> und <♥Dame>.

1. <♥ Ass> <♥ 7> ???

Gerade wenn dieser Spielzug am Anfang eines Spiels auf den Tisch kommt, kann der in Hinterhand sitzende Spieler kaum einschätzen, was richtig ist. Oft wird er die Zehn legen, schon um sich nicht später der herben Kritik seines Mitspielers aussetzen zu müssen, falls der Alleinspieler doch kein zweites Mal Herz führt und die Zehn sticht. Und schon ist der König hoch.

Mehrere Zehnen einfach besetzt

Als Nächstes soll ein etwas komplexeres Thema behandelt werden: Der Alleinspieler hält nach Aufnahme des Skats zwei Zehnen einfach besetzt auf der Hand.

♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, König, Dame 8
 ♠ 10, 7
 ♥ 10, 7
 ♦ Ass, 7

Hier beim Drücken die richtige Entscheidung zu treffen, hängt von mehreren Faktoren ab. Aber schauen wir uns erst mal an, welche Alternativen sich überhaupt bieten.

Die Wahl fällt zwischen dem Drücken beider Zehnen und dem Freidrücken einer Farbe. Der Alleinspieler hält dementsprechend im Spiel entweder Luschen zweier Farben oder einmal Zehn-Lusche auf der Hand.

Betrachtet man das Blatt des Alleinspielers genauer, so fällt auf, dass er bei Drückung beider Zehnen wohl selbst bei gutem Verlauf 5 Stiche abgeben wird.

1.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♣ 10>	-14
2.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♠ 7>	-28
3.	<♦ Dame>	<♦ 7>	<♦ 10>	-41
4.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 7>	-55
5.	<♥ König>	<♥ 8>	<♣ 8>	+24
6.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♣ Dame>	-62

Es lassen sich auch Verteilungen konstruieren, wo der Alleinspieler eine Lusche abwerfen kann, dafür jedoch 3 Trumpfstiche weggehen. In solchen Fällen bekommen die Gegenspieler sogar 6 Stiche.

Genau betrachtet lässt sich das Spiel nur dann mit akzeptabler Wahrscheinlichkeit gewinnen, wenn der Alleinspieler 5 Volle nach Hause bringt. Um dieses Ziel zu erreichen, muss er ein Volles der Gegenspieler fangen und seine 4 Vollen unterbringen. Es scheint also, als sei etwas Glück notwendig, um hier zu bestehen.

Sehr hilfreich ist es, wenn man einen Eindruck vom Spielverhalten der Gegenspieler hat. Neigen diese z. B. dazu, eine Farbe, die einmal lief, nachzubringen, ist der Abwurf der zweiten Lusche möglich. Das Problem: Nach diesem Abwurf lassen sich gute Gegenspieler selten dazu hinreißen, von der betreffenden Farbe nun das Ass zu spielen. Vielmehr wird ein Bild auf den Tisch kommen. Passiert dies, sollte der Alleinspieler nicht stechen, sondern seine Karo-Lusche entsorgen:

1.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♣ 10>	-14
2.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♠ 7>	-28
3.	<♠ König>	<♥ 7>	<♠ 9>	-32
4.	<♥ König>	<♦ 7>	<♥ Dame>	-39

Hält Hinterhand das <♥ Ass>, verringern sich zwar die Gewinnchancen etwas, es besteht jedoch immer noch die Chance, die <♦ 10> zu fangen. Selbst bei 4:1-Verteilung der Trümpfe gewinnt der Gegenspieler, falls diese bei demjenigen sitzt, der die restlichen Trümpfe hat:

4.	<♥ König>	<♦ 7>	<♥ Ass>	-47
5.	<♥ Dame>	<♥ 8>	<♣ 8>	+23
6.	<♦ Bube>	<♣ 7>	<♦ 8>	+25
7.	<♣ Dame>	<♣ 9>	<♦ 9>	+28
8.	<♣ König>	<♥ Bube>	<♦ König>	-57
9.	<♦ Dame>	<♥ 9>	<♣ Ass>	+42
10.	<♦ Ass>	<♦ 10>	<♠ 8>	+63

Besondere Vorsicht ist angebracht, wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt und Vorhand offensichtlich ein Spiel gereizt hat, von dem der Alleinspieler Zehn-Lusche hält. Hier muss man einige besondere Überlegungen anstellen:

Geht man davon aus, dass Vorhand 4 Karten der betreffenden Farbe hält und der Alleinspieler bekanntermaßen 2, so bleibt für Hinterhand 1 übrig. Vorhand wird vermutlich unter dem Ass anziehen (Hier gilt es wieder, den Mitspieler anhand seiner Spielweise einzuschätzen).

Sich aufgrund dieser Einschätzung auf der betreffenden Farbe frei zu drücken, ist keine so gute Idee. Warum? Gesetzt den Fall, Vorhand hat 20 gereizt und der Alleinspieler in Mittelhand beschließt daraufhin, beide Herz-Karten zu drücken und $\heartsuit 10$, $\heartsuit 7$ zu halten. Folgender Spielverlauf entwickelt sich:

1. \heartsuit König ???

Sticht der Alleinspieler hier ein, hat er viel verloren. Einerseits sind die Karten geklärt. Die Gegenspieler können sich ziemlich sicher sein, dass der Alleinspieler Pik führt. Der Alleinspieler wiederum hat keine seiner Problemkarten beseitigt. Der einzig richtige Spielzug wäre also der Abwurf der $\diamond 7$

1. \heartsuit König $\diamond 7$ $\heartsuit 9$ +24

Dummerweise folgt nun vermutlich

2. \heartsuit Dame ???

Jetzt muss wohl gestochen werden, worauf Hinterhand abwirft. Auch diese Variante scheint nicht optimal. Eine gute Entscheidung des Alleinspielers wäre es deswegen, Herz auf der Hand zu behalten. Hierzu gibt es 3 Varianten.

Der Alleinspieler kann $\heartsuit 10$ und $\heartsuit 7$ behalten und dafür beide Pik-Karten drücken. Tut er dies, muss er auf eine vorgespielte Herz auf jeden Fall mit der 10 rangehen, da er sonst folgenden Verlauf riskiert:

1.	\heartsuit König	$\heartsuit 7$	$\heartsuit 9$	-4
2.	\heartsuit Ass	$\heartsuit 10$	\spadesuit Ass	-36

Die Lage bleibt aber auch beim Spiel der $\heartsuit 10$ problematisch:

1.	\heartsuit König	$\heartsuit 10$	$\heartsuit 9$	+24
2.	\spadesuit Bube	$\clubsuit 10$	\clubsuit Bube	-14
3.	\heartsuit Ass	$\heartsuit 7$	$\diamondsuit 10$	-35

Kommen wir zu Variante 2: Der Alleinspieler drückt beide Zehen und spekuliert nach Vorspiel eines Herz-Bildes durch Vorhand auf Nachspiel des Asses, welches der Alleinspieler mit einem hohen Trumpf stechen muss, da Hinterhand diese Farbe vermutlich nicht mehr hat und anderenfalls übersticht. Diese Strategie bietet sich an, wenn der Alleinspieler den \clubsuit Bube führt oder die höchsten Trümpfe bei Vorhand vermutet.

1.	\heartsuit König	$\heartsuit 7$	$\heartsuit 9$	-4
2.	\heartsuit Ass	\spadesuit Bube	$\diamondsuit 8$	+33

Bringt der Alleinspieler nun noch seine Vollen durch, stehen seine Gewinnchancen nicht schlecht.

Vermutet der Alleinspieler den höchsten Trumpf bei Hinterhand, funktioniert Variante 2 auch nicht. Dann hilft nur noch ein besonders dreistes Spiel. Die Überlegung: Bevor das \heartsuit Ass auf den Tisch kommt, muss der Alleinspieler den hohen Trumpf von Hinterhand aus dem Spiel bringen. Dazu muss der Allein-

spieler in Vorhand kommen. Er drückt hierzu $\heartsuit 10$ und $\heartsuit 7$ und spielt mit der blanken $\heartsuit 10$. Mit etwas Glück und dem \heartsuit Bube bei Vorhand entwickelt sich folgendes Spiel:

1.	\heartsuit König	$\heartsuit 10$	$\heartsuit 9$	+24
2.	\spadesuit Bube	\clubsuit Bube	$\clubsuit 10$	-14
3.	\spadesuit Dame	\spadesuit Ass	$\spadesuit 7$	-28
4.	\heartsuit Ass	\diamondsuit Bube	$\diamondsuit 7$	+37
5.	\clubsuit König	$\clubsuit 9$	\heartsuit Bube	-34
6.	$\diamondsuit 8$	\diamondsuit Ass	$\diamondsuit 9$	+48
7.	\clubsuit Ass	$\clubsuit 8$	\spadesuit Dame	+62

... und nach einem Karo-Stich für die Gegenpartei noch 2 weitere für den Alleinspieler. Auch wenn Variante 3 recht abenteuerlich aussieht, auf diese Weise wurden schon viele Spiele gewonnen.

Sitzt der Alleinspieler in Hinterhand, ist die Lage anders. Hier hat man mit einer besetzten Zehn erheblich bessere Chancen als in einer anderen Position am Tisch. Bringt Vorhand die Farbe auf den Tisch, so ist man auf der Gewinnerstraße. Wird eine andere Farbe angespielt, kann man oft ein Volles stechen oder notfalls schneiden.

Ist der Alleinspieler Vorhand, hängt vieles davon ab, in welcher Situation er sich nach dem Anspiel von Trumpf im ersten Stich befindet. Hält er z. B. als höchste Trümpfe \spadesuit Bube und \diamondsuit Bube, so sollte als erste Karte der \spadesuit Bube gespielt werden, da dieses Anspiel die höchste Wahrscheinlichkeit bietet, in Hinterhand zu kommen, nämlich wenn der zum ersten Stich in Mittelhand sitzende Spieler \clubsuit Bube führt.

Ist der Alleinspieler im Besitz hoher Trümpfe und besteht ein geringes Risiko, dass ihm während des Spiels die Trümpfe knapp

werden, bietet sich ihm in Vorhand noch eine andere Möglichkeit: Er spielt zum ersten Stich eine Lusche der Farbe aus, von der er die Zehn hat. Diese sollte außerdem zu diesem Zeitpunkt möglichst ungeklärt sein. Es sollte also nicht gerade jemand am Tisch diese Farbe gereizt haben. Für den Gegenspieler, der das zugehörige Ass hat, wird es zum Glücksspiel, sich richtig zu verhalten. Anhand der „Schneidefreudigkeit“ der Mitspieler muss der Alleinspieler hier einschätzen, ob er die jeweilige Zehn drückt oder behält. Diese Entscheidung ist maßgeblich für den Erfolg.

Kombination Zehn-König

Dass die Kombination aus Zehn und König besser ist als Zehn und Lusche, bedarf keiner tiefergehenden Erklärung. Da nur noch das Ass höher ist, geht lediglich 1 Stich verloren, falls die zweite Karte nicht gestochen wird. Bei Zehn-Lusche besteht das Risiko, beide Stiche abzugeben. Es gibt aber trotzdem Fälle, die man genauer betrachten sollte.

Beispiel 1

- ♠ Bube, ♦ Bube
- ♣ König, 9, 8, 7
- ♠ Ass, Dame
- ♥ 10, König
- ♦ 10, 7

Zum Drücken stehen die beiden Herz- und die beiden Karo-Karten zur Diskussion. Könnte es einen Grund geben, trotz des eben beschriebenen Vorteils von Zehn-König die Zehn und die Lusche zu halten? Das Problem an Zehn-König ist, dass der Alleinspieler auf jeden Fall 4 eigene Augen, nämlich den König, abgibt. Er muss sich die Frage stellen, ob er sich das ausgehend von seinem Blatt leisten kann.

Probieren wir es aus und drücken wir die Zehn und die Lusche.
Der Alleinspieler ist Vorhand.

1.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♣ Ass>	-21
2.	<♠ 7>	<♠ Dame>	<♠ 10>	-34
3.	<♠ König>	<♠ 8>	<♠ Ass>	+25
4.	<♣ 8>	<♥ Bube>	<♣ Dame>	-39
5.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♥ König>	-54
6.	<♦ Ass>	<♣ König>	<♦ 8>	+40
7.	<♣ 9>	<♣ Bube>	<♦ König>	-60
8.	<♥ 8>	<♥ Dame>	<♥ 10>	+53
9.	<♦ Bube>	<♠ 9>	<♥ 9>	+55
10.	<♠ Bube>	<♦ 9>	<♦ Dame>	+60

Mittelhand: ♣ Bube, ♥ Bube

♣ 10

♠ 10, König, 9

♥ 8, 7

♦ 9, 8

Hinterhand: ♣ Ass, Dame

♠ 8, 7

♥ Ass, Dame, 9

♦ Ass, König, Dame

Trotz alles andere als optimalen Spiels durch die Gegenpartei hat der Alleinspieler verloren, da er den <♥ König> zugeben musste. Wäre die Trumpfverteilung 4 : 1 gewesen oder auf den <♣ Bube> das <♦ Ass> gefallen, hätte er das Spiel eh nicht gewinnen können, doch trotz des eigentlich guten Verlaufs konnte er nicht gewinnen. In der gegebenen Situation half es also wenig, einen sicheren Stich zu machen und die <♥ 10> nach Hause zu bringen. Stattdessen hätte man das höhere Risiko mit <♦ 10>, <♦ 7>

zu spielen eingehen sollen, da hier bei gutem Verlauf die $\heartsuit 10$ durchgebracht wird, ohne dass der Alleinspieler zum Ass eigene Augen zugeben muss.

Beispiel 2

Es gibt natürlich auch eine Reihe von Situationen, in denen das Spielen mit Zehn-König zum Sieg führt. Im folgenden Beispiel sitzt der Alleinspieler in Hinterhand.

\clubsuit Bube, \spadesuit Bube
 \clubsuit Ass, 10, Dame, 8, 7
 \spadesuit Ass
 \heartsuit 10, König
 \diamondsuit 8, 7

Gedrückt werden beide Karo-Luschen. Hier ein für den Alleinspieler schon recht ungünstiger Verlauf:

1.	$\heartsuit 7$	\spadesuit Dame	\spadesuit Ass	+14
2.	\clubsuit Bube	$\heartsuit 7$	$\clubsuit 9$	+16
3.	\spadesuit Bube	$\heartsuit 8$	\clubsuit König	+22
4.	$\clubsuit 7$	$\spadesuit 10$	\diamondsuit Bube	-12
5.	\diamondsuit Dame	\clubsuit Ass	$\diamondsuit 9$	+36
6.	$\heartsuit 10$	\heartsuit Ass	\diamondsuit Ass	-44
7.	$\heartsuit 9$	\diamondsuit König	\heartsuit König	+44
8.	$\clubsuit 8$	$\diamondsuit 10$	\heartsuit Bube	-56
9.	$\spadesuit 9$	$\clubsuit 10$	\heartsuit Dame	+57
10.	\clubsuit Dame	$\spadesuit 8$	\spadesuit König	+64

Vorhand: $\spadesuit 10$, König, 7
 \heartsuit Ass, Dame, 9, 8, 7
 $\diamondsuit 10$, 9

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ König, 9
 ♠ Dame, 9, 8
 ♦ Ass, König, Dame

Wird das <♠ Ass> nicht gestochen, ist das Spiel unverlierbar.

Beispiel 3

Gerade bei schwachen Spielen sollte man aber auch andere Alternativen beim Drücken in Erwägung ziehen. Besonders eignen sich hierzu Konstellationen, in denen ein Spieler Zehn-König sowie Zehn-Lusche führt. Der Alleinspieler drückt hierbei beide Zehnen und hält den König der einen und die Lusche der anderen Farbe blank auf der Hand.

Die Strategie: Mindestens 1 Ass soll gestochen werden, wobei im besten Fall der blanke König zusätzlich einen Stich macht. Um ein Ass zu fangen, muss die betreffende Farbe entweder unterm Ass gebracht oder geschnitten werden. Beides ist umso wahrscheinlicher, je früher im Spiel die Farbe auf den Tisch kommt, da die Gegenspieler dann noch wenig Informationen bezüglich der Kartenverteilung sammeln konnten. Es ist für einen Gegenspieler in Hinterhand meist unangenehm, mit folgender Situation konfrontiert zu werden:

1. <♦ 7> <♦ König> ???

Der König legt nahe, dass auch noch eine weitere Karte der Farbe gehalten wird. In der Erwartung, dass dies die Zehn sein könnte, wird der Spieler zum Schneiden provoziert.

Auch wenn das Ass bei Vorhand sitzt, hat der Alleinspieler eine Chance, wenn beim Anspiel unterm Ass gezogen wird. Das ist dann am wahrscheinlichsten, wenn Vorhand die betreffende Farbe gereizt und somit häufig lang hat.

Selbst wenn das Ass den König sticht, bleibt noch die Chance, das andere Ass zu fangen. Dazu muss irgendwie die Lusche abgeworfen werden. Da die einmal gelaufene Farbe häufig nachgespielt wird, der Alleinspieler diese jedoch nicht mehr hat, bietet sich die Chance zum Abwurf manchmal recht schnell.

Wird zuerst das Ass der mit der Lusche besetzten Farbe gezogen und diese dann nochmals nachgespielt, sollte umgekehrt auch der blanke König entsorgt werden. Damit ist zwar das Blatt ver-raten, aber die Chance, das zugehörige Ass zu stechen, besteht weiterhin, falls sich den Gegenspielern keine Möglichkeit bietet, das Ass zu schmieren.

Beispiel 4

Betrachten wir zum Abschluss noch folgende Situation:

- ♣ Bube, ♦ Bube
- ♣ 10, Dame, 9, 8
- ♠ 7
- ♥ 10, König, 7
- ♦ Ass, König

Geplant ist ein Kreuz-Spiel. Mit der $\langle \spadesuit 7 \rangle$ ist eine der zu drückenden Karten auch schnell gefunden. Aber welche andere Karte sollte gedrückt werden? Zur Auswahl stehen $\langle \heartsuit 10 \rangle$, $\langle \heartsuit 7 \rangle$ und $\langle \diamondsuit \text{König} \rangle$. Das Dumme an der Sache ist, dass es keine pauschal richtige Antwort gibt, welche Wahl die beste ist. In Abhängigkeit von der gegnerischen Kartenverteilung kann jede der Varianten mal richtig und mal falsch sein.

In Hinterhand würde ich wohl die $\langle \heartsuit 10 \rangle$ drücken. Wird Herz oder Karo angespielt, so sieht die Sache gut aus. Im Fall des Anspiels von Pik wird entweder ein Volles gestochen oder wenn keines auf den Tisch kommt $\langle \diamondsuit \text{König} \rangle$ abgeworfen.

Sitzt man in Mittelhand, ist <♦ König> sicher nicht schlecht, um bei Anspiel von Karo nicht in Probleme zu geraten.

Vorhand sollte wie Mittelhand behandelt werden, da nach Trumpfzug von unten der Alleinspieler wahrscheinlich in eine Mittelhand-Position gebracht wird.

Besonders vorsichtig muss man sein, falls einer der Mitspieler Herz gereizt hat. Dann ist die <♥ 10> unter Umständen stark gefährdet, wobei der andere Gegenspieler schmieren kann.

Berücksichtigung der Kartenverteilung

Der Spieler hat nach der Skataufnahme folgendes Blatt auf der Hand:

♠ Bube, ♥ Bube
♣ Ass, König, 8, 7
♠ König, 8
♥ 8
♦ Ass, 10, 8

Beide Gegenspieler haben bei 18 gepasst, es gibt also keinerlei Anhaltspunkte zur Kartenverteilung. Ein sicherer Kandidat zum Drücken ist der <♠ König>. Die Frage lautet, ob man als zweite Karte <♠ 8> oder <♥ 8> legen sollte.

Es gibt ein unscheinbares Argument, welches für die <♠ 8> spricht: Da der Alleinspieler 2 Pik-, aber nur 1 Herz-Karte besitzt, sind mehr Herz- als Pik-Karten in den Händen der Gegenspieler. Zum einen ist somit unwahrscheinlicher, dass einer der Gegenspieler in Herz frei ist. Zum anderen besteht auf Herz durch die größere Anzahl von Karten bei den Gegenspielern auch eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass der Besitzer des Asses die Farbe so lang führt, dass er sich entschließt, unterm Ass zu ziehen.

Spiele mit der blanken Zehn

Manchmal wünscht man sich nach der Aufnahme des Skats, dass man das Spiel nie gereizt hätte.

♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ König, Dame, 8, 7
 ♠ 10
 ♥ Dame, 9
 ♦ 10, König, 7

Bei einem Spiel dieses Kalibers kann der Alleinspieler durchaus selbst Schneider bleiben. Will er sich dennoch eine Siegchance wahren, so muss etwas ungewöhnlich gedrückt werden.

Betrachten wir als Erstes die Augen, die beim Trumpfspiel unter Voraussetzung einer 3 : 2-Verteilung der Trümpfe an die Gegenseite gehen dürften:

<♣ 7>	<♣ 10>	<♣ Ass>	-21
<♣ 8>	<♥ Bube>	<♣ 9>	-23
<♦ Bube>	<♣ Bube>	<♥ 10>	-37

Auf Karo kommt folgender Stich hinzu:

<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 7>	-51
---------	----------	-------	-----

Wie Sie sehen, haben wir bisher recht optimistisch für den Alleinspieler kalkuliert, denn nur bei wirklich gutem Verlauf hat dieser mit den gegebenen Karten überhaupt eine Gewinnchance. Jedoch selbst unter dieser Voraussetzung haben die Gegenspieler bereits mehr als 50 Augen und dürfen kein weiteres Volles mehr unterbringen.

Die Entscheidung über die zu drückenden Karten fällt offensichtlich zwischen $\langle \spadesuit 10 \rangle$, $\langle \heartsuit \text{Dame} \rangle$ und $\langle \heartsuit 9 \rangle$. Da auf Herz sowohl das Ass als auch die Zehn bei den Gegenspielern stehen, ist es sehr unwahrscheinlich, dass im Falle eines Herz-Stichs kein Volles fällt. Die konsequente Entscheidung muss darum dahingehend ausfallen, beide Herz-Karten zu drücken und mit der blanken $\langle \spadesuit 10 \rangle$ zu spielen.

Die Hoffnung beruht darauf, dass entweder unter dem Ass gespielt bzw. das Ass zuvor geschmiert wird.

Es gibt auch noch eine ganze Anzahl weiterer Situationen, in denen man die blanke Zehn auf der Hand behalten sollte. Ein Beispiel wurde bereits im Abschnitt zum Umgang mit besetzten Zehnen geschildert.

Das Spiel mit der blanken Zehn ist riskant, aber gerade bei schwachen Blättern manchmal gewinnbringend. Außerdem werden die Gegenspieler häufig verunsichert. Wer zweimal die lange Farbe unterm Ass spielt und dem Alleinspieler in die blanke Zehn läuft, spielt beim dritten Mal vermutlich das Ass oder wählt ein kurzes Anspiel. Hat der Alleinspieler gerade dann nicht die betreffende Zehn auf der Hand, kann er aus dieser Spielweise vielleicht wieder einen Vorteil ziehen.

Grand

Gewinnen durch Drücken von Bildern

Der grundsätzliche Unterschied zwischen Farbspielen und Grand liegt in der beim Grand begrenzten Anzahl von Trümpfen. Die 4 Buben werden häufig schon in den ersten Stichen gezogen, und das Spiel wird im späteren Verlauf ohne Buben fortgesetzt. Die Gewinnkalkulation erfolgt somit oft auf Basis der Betrachtung, wie viele Augen der Spieler sicher erreicht, wenn nach Ausspielen der Buben die Farben von oben gezogen werden.

Beispiel 1

Der Alleinspieler sitzt in Vorhand:

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ Ass, König, Dame, 8, 7
 ♠ Ass, Dame, 8
 ♥ Ass, 10

Das Spiel ist unverlierbar, wenn der Alleinspieler <♣ König> und eine Dame drückt. Hier der Beweis:

Skat: König + Dame	=	7 Augen
4 × Bube	=	8 Augen
3 × Ass	=	33 Augen
1 × Zehn	=	10 Augen

Der Alleinspieler macht 6 Stiche und besitzt 3 eigene Luschen. Somit müssen die Gegenspieler außer den Buben noch mindestens 1 Bild zugeben, da sie nicht genügend Luschen zum Wegwerfen auf der Hand haben.

1 × Dame	=	3 Augen
gesamt	=	61 Augen

Spekuliert der Alleinspieler darauf, dass beide bei den Gegnern sitzende Kreuz verteilt sind, und drückt daraufhin <♠ Dame> und <♠ 8> in Erwartung eines Schwarz-Spiels, kann es ihm übel ergehen:

1.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♠ 7>
2.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♥ 7>
3.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♥ 8>

Und das Übel nimmt seinen Lauf. Dem Alleinspieler bleibt jetzt nur die Hoffnung, dass die Luschen der Gegenspieler nicht 5 : 4 sitzen und somit mehr als 1 Bild zugegeben werden muss.

Das Einspiel über Kreuz scheidet als Lösungsweg aus, da der Alleinspieler nahezu sicher verliert, wenn 4-mal Karo nachgebracht wird. Da er nur 3 weitere Kreuzkarten abwerfen kann, muss letztendlich ein Volles zugegeben werden, was dem Spiel wohl den Todesstoß gibt.

Beispiel 2

Es gibt sogar Konstellationen, in denen der Alleinspieler einen Buben drücken muss, um das Spiel abzusichern:

Die Gegenspieler passen bei 18. Die Chancen stehen gut, dass niemand in einer Farbe frei ist. Die Position am Tisch ist unerheblich.

- ♦ Bube
- ♣ Ass, 9, 8
- ♠ Ass, 9, 8
- ♥ Ass, 10, 7
- ♦ Ass, 8

Drückt der Alleinspieler <♥ 10> und <♦ Bube> und laufen alle Farben, ist das Spiel unverlierbar. Da er auf Kreuz und Pik das Ass jeweils mit 2 Luschen besetzt hält, fällt auf beide Farben mindestens die Dame. Es ergibt sich folgende Rechnung:

1 × Bube	=	2 Augen
4 × Ass	=	44 Augen
1 × Zehn	=	10 Augen
2 × Dame	=	6 Augen
gesamt	=	62 Augen

Wie Sie sehen, liefert der <♦ Bube> die entscheidenden 2 Augen zum Sieg.

Verhindern von Abstichmöglichkeiten

So mancher im Prinzip sicherer Grand wird von den Gegenspielern dadurch gewonnen, dass einer von ihnen eine Farbe nicht führt und zu Spielbeginn ein Volles des Alleinspielers stehen kann. Nicht immer lässt sich das vermeiden, doch gerade in Hinterhand hat der Alleinspieler oft die Möglichkeit, durch geschicktes Drücken Unheil abzuwenden.

Beispiel 1

Nachdem sowohl Mittelhand als auch Vorhand sofort passen, nimmt Hinterhand den Skat auf. Er hält nun folgende Karten in der Hand:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass, Dame, 9
 ♠ Ass, Dame, 9
 ♥ Ass, 9
 ♦ Ass

Der Alleinspieler entscheidet sich dafür, <♥ 9> und <♠ Dame> zu drücken. Ein Fehler, wie sich bald herausstellen soll:

1.	<♦ 10>	<♦ Bube>	<♦ Ass>	-23
2.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♠ 10>	-33
3.	<♠ König>	<♠ 8>	<♠ Ass>	+17
4.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ 7>	+28
4.	<♣ 9>	<♥ 10>	<♣ 10>	-53
5.	<♥ König>	<♥ Bube>	<♦ 7>	+31
...				
10.	<♣ Dame>	<♦ König>	<♣ König>	-64

Vorhand: ♠ 10, König
 ♥ 10, 8
 ♦ 10, König, Dame, 9, 8, 7

Mittelhand: ♦ Bube
 ♣ 10, König, 8, 7
 ♠ 8, 7
 ♥ König, Dame, 7

Bei oberflächlichem Hinschauen könnte man sagen, der Alleinspieler hat wirklich großes Pech mit der extrem ungünstigen Kartenverteilung gehabt.

Sieht man sich die Sache jedoch genauer an, so stellt sich heraus, dass der Alleinspieler aufgrund seiner Hinterhandposition bei richtiger Drückung ein absolut sicheres Spiel auf der Hand hatte. Was wäre nun die richtige Entscheidung gewesen? Die Gegenspieler haben nur dann eine Gewinnchance, wenn es ihnen gelingt, ein Volles des Alleinspielers zu stechen. Aufgrund der Hinterhandposition des Alleinspielers kann ihnen dies nur im ersten Stich in Karo gelingen, denn hier führt der Alleinspieler das blanke Ass.

Nimmt er der Gegenpartei diese Chance, indem er das <♦ Ass> drückt, und legt dazu noch eine Dame weg, so ist das Spiel für ihn unverlierbar:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass, Dame, 9
 ♠ Ass, 9
 ♥ Ass, 9

Skat: ♦ Ass, ♠ Dame

Der Alleinspieler gibt 4 Stiche ab, wobei er außer der <♣ Dame> nur Luschen zugibt. Im günstigsten Fall erobert die Gegenpartei somit folgende Augen:

4 × 10	=	40 Augen
4 × König	=	16 Augen
1 × Dame	=	3 Augen
gesamt	=	59 Augen

Das Spiel ist also tatsächlich unverlierbar!

Beispiel 2

Im folgenden Beispiel geht es für den Alleinspieler nicht um Sieg oder Niederlage, sondern lediglich um den Gewinn auf der Stufe Schneider oder Schwarz. Trotzdem ist die Analyse interessant.

Mittelhand hat 2 Asses im Skat gefunden und schaut danach völlig verzückt auf folgende Karten:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
♣ Ass, 10, König
♠ Ass, 10, König, Dame
♥ Ass
♦ Ass

Trotz dieses Traumblattes sollte sich der Alleinspieler gut überlegen, was er drückt, um den Gegnern nicht unnötigerweise einen Stich zu ermöglichen.

Die einzige Chance der Gegenpartei, nicht Schwarz zu bleiben, liegt im Verstecken des <♦ Bube> im ersten Stich.

Das Ziel des Alleinspielers muss also darin bestehen, möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten. In der Praxis heißt das, möglichst wenige Farben auf der Hand zu führen. Fazit: Die beiden

blanken Asse gehören in der Skat! Somit haben die Gegenspieler nur noch eine Chance in Kreuz und Pik.

Die gleiche Herangehensweise wäre natürlich richtig gewesen, wenn der Alleinspieler anstelle der zwei blanken Asse eine Farbe gar nicht und von der anderen Ass und Zehn geführt hätte. Hier würden dann diese beiden Karten im Skat verschwinden.

Berücksichtigung von Abwurfsituationen

Manchmal ist es auch der Fall, dass Bilder oder gar Volle gedrückt werden müssen, um nicht in die Verlegenheit zu geraten, diese den Gegenspielern zugeben zu müssen.

Beispiel 1

Der Alleinspieler sitzt in Vorhand und möchte einen Grand spielen:

♣ Bube, ♦ Bube
♣ Ass, 10
♠ Ass, 10
♥ Ass, 9, 8
♦ 9, 8, 7

Das Spiel ist unverlierbar, wenn der Spieler neben einer beliebigen Lusche ein Kreuz- oder Pik-Volles drückt. Warum ist dies so?

Sitzen beide Buben und die 4 verbleibenden Karo auf einer Hand dagegen, so machen die Gegenspieler 5 Stiche. Da der Alleinspieler ein Volles gedrückt und somit 4 Luschen auf der Hand behalten hat, gibt er lediglich den Karo-Buben dazu. Die Gegenspieler besitzen nur 7 Luschen und müssen bei den 5 Stichen des Alleinspielers noch mindestens 2 Bilder zugeben.

Das Spiel würde wie folgt vom Alleinspieler vorgetragen werden:

1. <♣ Bube> <♥ Bube> <♣ 7>

Jetzt erfolgt das Einspiel der Gegenspieler mit dem Buben.

2. <♦ Bube> <♠ Bube> <♥ 10>

Nun zieht der Gegenspieler 4-mal Karo von oben. Hätte der Alleinspieler 2 Luschen gedrückt, müsste er auf die vierte gespielte Karo-Karte ein Volles zugeben und verliert.

Durch Drücken von Vollem und Lusche ergibt sich jedoch aufgrund der oben beschriebenen zwingenden Zugabe vom 2 Bildern durch die Gegenspieler folgende Mindestrechnung:

2 x Bube	=	4 Augen
3 x Ass	=	33 Augen
2 x Zehn	=	20 Augen
2 x Dame	=	6 Augen
gesamt	=	63 Augen

Das Spiel ist sicher gewonnen.

Beispiel 2

Manchmal muss man das Thema der Abwurfmöglichkeiten auch unter einem ganz anderen Aspekt betrachten. Der Alleinspieler sitzt mit folgendem Blatt in Hinterhand:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass, König, 7
 ♠ Ass, 9, 7
 ♥ Ass, Dame
 ♦ 10

Dass die $\langle \spadesuit 10 \rangle$ gedrückt wird, ist klar. Aber welche Karte noch? Es gibt nur eine richtige Antwort: $\langle \clubsuit \text{König} \rangle$.

Manch ein Spieler mag dazu neigen, die $\langle \heartsuit \text{Dame} \rangle$ zu drücken, um Herz zu säubern. Das kann jedoch fatale Folgen haben. Falls Vorhand Herz lang führt und darum Herz ausspielt und Mittelhand mit dem $\langle \spadesuit \text{Bube} \rangle$ einsticht, geht das Ass verloren. Da weitere 4 Stiche abgegeben werden, ist das Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr zu retten. Behält der Alleinspieler das Ass jedoch besetzt auf der Hand, gibt es für die Gegenspieler keine Chance, ein Ass zu fangen.

Drückt man sich in Hinterhand also ein Ass blank, erhöht sich das Spielrisiko, falls die Gegenspieler im Besitz von Buben sind. Aber wie steht es mit der Behauptung, das Spiel wäre sicher, wenn neben der $\langle \spadesuit 10 \rangle$ der $\langle \clubsuit \text{König} \rangle$ gedrückt wird? Schließlich bekommen die Gegenspieler immer noch 4 Stiche. Rechnen wir es doch: Auf den Händen der Gegenspieler befinden sich noch 4 Volle, genauer gesagt 1 Ass und 3 Zehnen. Als nächsthöhere Bilder haben sie 3 Könige. Außerdem gibt der Alleinspieler noch die $\langle \heartsuit \text{Dame} \rangle$ ab. Im günstigsten Fall bekommen die Gegenspieler also folgende Karten in den 4 Stichen:

1 × Ass	=	11 Augen
3 × Zehn	=	30 Augen
3 × König	=	12 Augen
2 × Dame	=	6 Augen
3 × Lusche	=	0 Augen
gesamt	=	59 Augen

Sie können also tatsächlich nicht gewinnen.

Aufbau von Flexibilität

Der Alleinspieler sitzt mit folgendem Blatt in Mittelhand und plant einen Grand:

- ♣ Ass, 10, König, 7
- ♠ Ass, Dame
- ♥ Ass, König, 8, 7
- ♦ Ass, 8, 7

Mit diesem Blatt sollte zum Grand <♣ 10> und <♥ König> gedrückt werden.

Das Drücken der Zehn anstelle des zugehörigen Asses macht die Verteilung der Karten für die Gegenspieler nicht sofort offensichtlich. So weiß der eine nicht, ob der Alleinspieler die Zehn besitzt, und der andere ist sich im Unklaren, ob sie gedrückt ist. Noch wichtiger ist aber, die <♠ Dame> zu halten. Diese ermöglicht es, auf Pik zu schneiden, falls dies notwendig ist, um die Siegchance aufrechtzuerhalten.

Das wäre z. B. der Fall, wenn zuvor ein Volles gestochen wurde und die somit verlorenen Augen kompensiert werden müssen.

1.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♦ Bube>	-13
2.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Dame>	-20
3.	<♣ Dame>	<♣ König>	<♥ Bube>	-29

Hinterhand sticht in diesem Fall, da er keine blanke Farbe zum Abwerfen hat.

1.	<♦ 9>	<♦ Dame>	<♦ Ass>	+28
2.	<♠ Ass>	<♠ 8>	<♠ 10>	+49
3.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 9>	+63

Die Chance, dass das Spiel nach dem Abstich des <♣ Ass> so günstig verläuft, ist zwar gering, auf dem anderen Weg geht sie jedoch gegen null. Selbst wenn anstelle der <♥ Dame> die <♥ 10> gefangen wird, reichen die Augen nicht zum Sieg.

Drückt sich der Spieler ein Ass blank, muss er sich darüber im Klaren sein, dass er Flexibilität einbüßt, die ihm in einigen Situationen vielleicht den Sieg rettet.

Null

Beim Null sind Ziele wie auch Strategien naturgemäß gegenüber den bisher vorgestellten Überlegungen verschieden. Es geht primär darum, eigene Schwachstellen möglichst geschickt zu tarnen, die Möglichkeiten zum Abwerfen störender Karten zu erhöhen und die Anzahl von Angriffspunkten zu minimieren.

Berücksichtigung des gegnerischen Reizverhaltens

Mittelhand reizte bis 20 und passte dann. Hinterhand passt ebenfalls. Vorhand hat nach der Aufnahme des Skats folgendes Blatt auf der Hand.

♣ 7, 8, 9, 10, Dame, König

♠ 7, Dame

♥ König

♦ 7, 8, Ass

In dieser Situation gehört sicher eine Portion Glück dazu, das Spiel zu gewinnen. Man kann jedoch mit etwas Geschick die Wahrscheinlichkeit erhöhen. Ich würde jedenfalls <♦ Ass> und <♠ Dame> drücken und ein Null ansagen. Da Mittelhand Herz gereizt hat, dürfte er diese Farbe recht lang haben. Außerdem haben die Gegenspieler alle niedrigen Herz-Karten. Diese Fakten kennen auch die Gegenspieler. Es ist somit nicht wahrscheinlich, dass die Spieler ihr Glück zuerst mit Herz versuchen werden. Vielmehr könnten sie auf die Idee kommen, es mit Pik oder Karo zu probieren, was den Abwurf des blanken <♥ König> ermöglichen würde.

Trumpfspiel

Wie und ob der Alleinspieler seine Trumpfkarten ausspielt, hängt von einer ganzen Reihe von Faktoren ab. Da wäre einerseits als wesentliches Kriterium die Art der Trümpfe zu nennen, die er auf der Hand hat. Dann muss natürlich auch die Anzahl der Trümpfe Berücksichtigung finden. Wir werden aber auch darauf zurückkommen, dass manchmal die Art des Beiblattes ganz entscheidend sein kann.

Trumpfzug von oben

Ausnutzen von Trumpfstärke

Trümpfe von oben zu ziehen ist immer dann besonders sinnvoll, wenn der Alleinspieler trumpfstark ist.

So lässt sich folgendes wirklich nicht besonders toll aussehende Blatt bei Trumpfzug von oben und einer 3 : 2-Verteilung der gegnerischen Trümpfe ohne Probleme gewinnen, ja im Optimalfall sogar Schneider spielen.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

♣ Dame, 9, 8

♥ Ass, 7

♦ 9, 8

Skat: ♠ 8, ♦ 10

Selbst bei einer Verteilung von 4 : 1 bleiben die Gewinnchancen durchaus akzeptabel.

1.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♣ 7>	+22
2.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♦ Bube>	+26
3.	<♦ 9>	<♦ König>	<♦ Ass>	-15
4.	<♦ Dame>	<♦ 8>	<♠ Ass>	-29
5.	<♠ 10>	<♣ Dame>	<♠ 7>	+39
6.	<♥ Bube>	<♥ 9>	<♣ König>	+45
7.	<♣ 9>	<♥ 10>	<♣ Ass>	-50

Da die Gegenspieler kein Volles mehr haben und nur noch 1 Stich machen, ist das Spiel für sie nicht zu gewinnen.

8.	<♥ König>	<♥ 7>	<♠ König>	-58
9.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♠ 9>	+59
10.	<♣ 8>	<♠ Dame>	<♥ 8>	+62

Vermeidung von Abstichmöglichkeiten

Manchmal ist der Trumpfzug von oben sogar zwingend notwendig, will man den Erfolg des Spiels sicherstellen.

Beispiel 1

Mit dem folgenden Blatt ist ein Kreuz in Vorhand bei Trumpfverteilung 3 : 2 bzw. 4 : 1 unverlierbar, vorausgesetzt der Spieler zieht zuerst die Buben an.

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ Dame, 9, 8, 7
 ♠ Ass, 10
 ♦ Ass, 7

Skat: ♥ Dame, ♥ König

Die Gegenspieler machen maximal 3 Stiche, wobei sie vom Alleinspieler nur Luschen bekommen und somit 6 eigene Volle

zum Sieg benötigen. Da der Alleinspieler selbst 3 Volle hält, bekommen sie jedoch nur 5 und können somit nicht gewinnen.

1.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♣ König>	+15
2.	<♠ Bube>	<♦ 8>	<♥ Bube>	+19
3.	<♣ 7>	<♥ Ass>	<♣ 10>	-21
4.	<♥ 7>	<♣ Dame>	<♥ 8>	+22
5.	<♣ 8>	<♥ 10>	<♣ Ass>	-42
6.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ 8>	+33
7.	<♦ 7>	<♦ 10>	<♠ König>	-56

Die restlichen Karten gehen an den Alleinspieler.

Das Spiel kann jedoch einen ganz anderen Verlauf nehmen, wenn der Alleinspieler auf die Idee kommt, die Trümpfe von unten zu ziehen. Die Gegenspieler halten folgende Karten:

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ 10, König
 ♥ 9, 8, 7
 ♦ 10, Dame, 9

Hinterhand: ♣ Ass
 ♠ König, Dame, 9, 8, 7
 ♥ Ass, 10
 ♦ König, 8

1.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♣ Ass>	-21
2.	<♠ König>	<♠ 10>	<♣ König>	-39
3.	<♥ 7>	<♥ 10>	<♣ Dame>	+20

Der Abwurf der Karo-Lusche verliert natürlich sofort durch Nachspielen von Pik mit Abstich.

4.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♦ 8>	+24
5.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♦ König>	+32
6.	<♦ 7>	<♦ 10>	<♥ Ass>	-60

Versucht der Alleinspieler, durch Vorziehen der Karo-Lusche vor dem Trumpfabzug seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen, verliert er wie folgt:

4.	<♦ 7>	<♦ Dame>	<♦ König>	-46
5.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♦ Bube>	-62

Nimmt Mittelhand statt der <♦ Dame> die <♦ 10>, so gewinnt der Alleinspieler. Ein guter Spieler wird diesen Fehler jedoch wohl kaum machen, da klar ist, dass Hinterhand noch Karo haben dürfte und somit der Stich allein nicht zum Sieg reicht, weshalb der Versuch unternommen werden muss, Hinterhand mit Pik ans Spiel zu bringen.

Beispiel 2

Bezüglich der Verhinderung von Abstichmöglichkeiten muss noch eine weitere Kategorie von Situationen beachtet werden.

Hinterhand spielt Kreuz mit folgendem Blatt:

♠ Bube
 ♣ Ass, König, Dame, 8, 7
 ♠ Ass, König, 7
 ♥ 8

Skat: ♥ 10, ♦ 8

In ersten Stich ergibt sich folgende Kartenfolge:

1.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ König>	+14
----	-------	-------	-----------	-----

Der Alleinspieler muss jetzt davon ausgehen, dass der Ausspieler Pik blank vorgespielt hat. Kommt der Spieler mit den restlichen Pik an den Zug, wird das Pik-Ass verloren und ein weiterer Pik-Stich abgegeben. Rechnet man dann noch den Stich ab, der auf die $\heartsuit 8$ abgegeben wird, und addiert die durch mindestens 1 Trumpf-Stich hinzugewonnenen Augen zum Guthaben der Gegenspieler hinzu, kann der Alleinspieler das Spiel beerdigen. Schafft es der Alleinspieler jedoch, die Trümpfe des in Pik freien Spielers aus dem Spiel zu ziehen, bevor dieser das Pik-Ass stechen kann, so besteht Hoffnung. Dazu muss aber zuerst vermieden werden, dass der andere Spieler in Vorhand kommt und Pik bringen kann.

Dieses Ziel erreicht der Alleinspieler mit ein wenig Glück und Trumpfzug von oben, also indem der \spadesuit Bube vorgespielt wird. Hat nämlich der in Pik freie Spieler nur 2 Trumpf und ist einer davon der \clubsuit Bube, so muss er übernehmen. Bringt er dann Karo nach, sticht der Alleinspieler und zieht den zweiten Trumpf ab. Oder es kommt Herz Ass, womit der Spieler vorn bleibt. Auch damit bleiben die Chancen des Alleinspielers gewahrt. Man sieht schon, dass einige Sachen zueinander passen müssen, damit dieses Vorgehen funktioniert. Aber anders besteht überhaupt keine Hoffnung.

Spielen wir den skizzierten Verlauf einmal bei folgender Verteilung nach:

Vorhand:

- \clubsuit Bube
- \clubsuit 10
- \spadesuit 8
- \heartsuit Ass, 9, 7
- \diamondsuit 10, Dame, 9, 7

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube

♣ 9

♠ 10, Dame, 9

♥ König, Dame

♦ Ass, König

2.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♣ 9>	-4
3.	<♦ 7>	<♦ König>	<♣ König>	+22
4.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♦ Bube>	-16
5.	<♥ König>	<♥ 8>	<♥ Ass>	-31
6.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♠ 7>	-42
7.	<♥ Dame>	<♣ Dame>	<♥ 7>	+28
8.	<♣ 8>	<♦ 10>	<♥ Bube>	-54
9.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♥ 9>	+42
10.	<♣ Ass>	<♦ Dame>	<♠ 10>	+66

Der Versuch, mit Trumpfspiel von unten zum Erfolg zu kommen, scheitert wie folgt:

2.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♦ Bube>	-12
3.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ Bube>	-35
4.	<♥ Ass>	<♥ König>	<♥ 8>	-50
5.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♣ Dame>	+28
6.	<♠ Bube>	<♥ 7>	<♣ 9>	+30
7.	<♣ 8>	<♦ 10>	<♥ Bube>	-62
8.	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♦ Dame>	-68
9.	<♥ Dame>	<♣ Ass>	<♥ 9>	+44
10.	<♣ König>	<♦ 7>	<♦ König>	+52

Falls übrigens jemand glaubt, die Ursache für die Niederlage liegt im Mitnehmen des 1. Stichs: Hier ist der Gegenbeweis.

1.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ 7>	-0
2.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ 10>	-31
3.	<♥ Ass>	<♥ König>	<♥ 8>	-46
4.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ König>	+17
5.	<♣ 7>	<♣ Bube>	<♦ Bube>	-50
6.	<♥ 9>	<♦ König>	<♣ Dame>	+24
7.	<♠ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	+26
8.	<♣ 8>	<♦ 10>	<♥ Bube>	-62
9.	<♦ Ass>	<♣ Ass>	<♦ 9>	+48
10.	<♠ König>	<♦ Dame>	<♠ Dame>	+58

Verhindern von Trumpfkürze

Jede geringer die Bandbreite starker Karten in unterschiedlichen Farben ist, desto häufiger wird das Einstechen mit Trumpfkarten erforderlich und somit das potenzielle Risiko einer im Spielverlauf auftretenden Trumpfchwäche erhöht.

Um in solchen Fällen erfolgreich zu sein, muss der Alleinspieler also vermeiden, zu oft einstechen zu müssen, um Trümpfe zu schonen. Er erreicht dies, eine relative Stärke in den Trümpfen vorausgesetzt, durch Trumpfzug von oben.

Befindet er sich z. B. mit folgendem Blatt in Vorhand, so haben die Gegenspieler selbst bei einer Trumpfverteilung von 4:1 keine Gewinnchance. Voraussetzung ist allerdings, dass die Trümpfe von oben gezogen werden.

Gespielt wird Kreuz.

♠ Bube, ♦ Bube

♣ Ass, Dame, 8, 7

♠ Ass, 10, König, Dame

Skat: ♥ Dame, ♦ 8

1.	<♦ Bube>	<♣ König>	<♥ Bube>	-8
2.	<♥ König>	<♣ Dame>	<♥ 7>	+10
3.	<♠ Bube>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-23
4.	<♥ 8>	<♣ 7>	<♦ 7>	+10
5.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ 8>	+21
6.	<♠ 10>	<♠ 9>	<♦ 9>	+31
7.	<♣ Ass>	<♦ Dame>	<♣ 9>	+45
8.	<♠ König>	<♦ Ass>	<♣ 10>	-48
9.	<♥ 10>	<♣ 8>	<♦ König>	+59
10.	<♠ Dame>	<♦ 10>	<♥ 9>	+72

Mittelhand: ♣ König
 ♠ 9, 7
 ♥ Ass, 7
 ♦ Ass, 10, König, Dame, 7

Hinterhand: ♣ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, 9
 ♠ 8
 ♥ 10, König, 9, 8
 ♦ 9

Falls sich einige Leser jetzt fragen, warum im 5. Stich nicht gleich das <♣ Ass> gezogen wird: Der Pik-Zwischenzug verhindert ein Abwerfen von Pik durch die Gegenspieler. Auch wenn im vorliegenden Fall selbst dies den Erfolg des Alleinspielers nicht gefährdet hätte, da die Gegenspieler dadurch auf maximal 54 Augen kommen. Auf die Verhinderung von Abwurfmöglichkeiten soll aber später noch genauer eingegangen werden. Zieht der Alleinspieler im ersten Stich Trumpf von unten, so kann die ganze Angelegenheit schnell im Desaster enden.

1.	<♣ 7>	<♣ König>	<♣ 10>	-14
2.	<♥ König>	<♣ Dame>	<♥ 7>	+10
3.	<♦ Bube>	<♥ Ass>	<♥ Bube>	-29
4.	<♥ 8>	<♣ 8>	<♦ 7>	+10
5.	<♠ Bube>	<♦ Ass>	<♣ Bube>	-44
6.	<♥ 10>	<♣ Ass>	<♠ 7>	+31
7.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 8>	+42
8.	<♠ 10>	<♦ König>	<♣ 9>	-58
9.	<♥ 9>	<♠ König>	<♦ 10>	-72
10.	<♦ 9>	<♠ Dame>	<♦ Dame>	-78

Sitzt der Alleinspieler übrigens nicht in Vorhand, so gewinnt er das Spiel auch, falls die Trumpfe bei den Gegenspielern 3 : 2 sitzen. Voraussetzung: Trumpfzug von oben.

Selbst wenn der Alleinspieler anstelle der Reihe Bube-Bube-Ass die Reihe Bube-Bube-Zehn hält, lohnt sich der Anzug der hohen Trumpfe. Steht das Trumpf-Ass blank bzw. nur einfach besetzt, so fällt es auf einen der Buben, und die Zehn steht. Es gibt sogar bei Bube-Bube-König ein Fünkchen Hoffnung: Stehen Ass und Zehn auf der einen und Bube-Bube-Lusche in Trumpf auf der anderen Hand, ergibt sich folgendes Szenario:

1.	<♦ Bube>	<♣ Ass>	<♥ Bube>
2.	<♥ König>	<♣ 7>	<♥ 7>
3.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♣ Bube>

Und plötzlich ist der König die höchste Trumpfkarte im Spiel, und die Gegenspieler bleiben sogar Schneider.

Fangen spielentscheidender Trumpfkarten

Manchmal ist ein Spiel so schwach, dass es faktisch nur dann gewonnen werden kann, wenn beim Ziehen der Trumpfe von

oben entweder ein Trumpf-Volles oder ein entscheidender Bube, meist der <♠ Bube>, gefangen wird bzw. die Trümpfe der Gegner so gut verteilt sind, dass sie alle samt aus dem Spiel gezogen werden.

Beispiel 1

Der Alleinspieler spielt Vorhand zum Kreuz auf.

♣ Bube, ♠ Bube

♣ Dame, 9, 8

♠ Ass, König, Dame

♥ Ass, 9

Skat: ♦ 10, ♦ Dame

Hier die Blätter der Gegenspieler:

Mittelhand: ♦ Bube

♣ 10

♠ 7

♥ 10, Dame, 8, 7

♦ Ass, 9, 8

Hinterhand: ♥ Bube

♣ Ass, König, 7

♥ König

♦ König, 7

♠ 10, 9, 8

Mit diesem Blatt kann man durchaus unterschiedliche Strategien verfolgen. Man kann z. B. versuchen, das <♦ Ass> zu fangen. Das Problem: Die Gegenspieler werden den Alleinspieler vermutlich bei Trumpfanspiel von unten in Mittelhand nehmen, wenn möglich schon mit Zugabe von <♣ 10> und <♣ Ass>. Kommt

dann eine Karo- oder Herz-Lusche bzw. ein Bild dieser Farben auf den Tisch, wird es schwierig, die Sache zu einem erfolgreichen Ende zu bringen

1.	<♣ 8>	<♣ 10>	<♣ Ass>	-21
2.	<♥ König>	<♥ 9>	<♥ 10>	-35
3.	<♥ Dame>	<♣ König>	<♥ Ass>	-53
...				
	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♠ 10>	-66

Nimmt der Alleinspieler den 2. Stich mit <♥ Ass> mit, wird die Lage nicht wirklich besser.

2.	<♥ König>	<♥ Ass>	<♥ 8>	+28
3.	<♣ 9>	<♦ Bube>	<♣ König>	-27
4.	<♥ 10>	<♦ König>	<♥ 9>	-41
5.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♠ König>	+32
6.	<♠ Bube>	<♥ 8>	<♣ 7>	+34
7.	<♣ Bube>	<♥ Dame>	<♥ Bube>	+41
8.	<♠ Ass>	<♦ 8>	<♠ 8>	+52
9.	<♣ Dame>	<♦ 9>	<♦ 7>	+55
10.	<♠ Dame>	<♦ Ass>	<♠ 10>	-65

Auch der Trumpfabzug von oben bringt im 3. Stich nicht viel.

3.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♣ 7>	+32
4.	<♣ Bube>	<♠ 7>	<♥ Bube>	+36
5.	<♠ Dame>	<♦ 8>	<♠ 8>	+39
6.	<♠ König>	<♦ Ass>	<♠ 10>	-46
7.	<♣ König>	<♣ 9>	<♥ 10>	-60

Zieht der Alleinspieler hingegen sofort seine beiden Buben an, gestaltet sich der Spielverlauf für ihn sehr viel positiver.

1.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♣ 7>	+25
2.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♥ Bube>	+29
3.	<♣ 8>	<♦ Ass>	<♣ Ass>	-22
4.	<♦ König>	<♦ 7>	<♣ Dame>	+36
5.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ König>	+51
6.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ 9>	+62

Sogar der Trumpfzug gewinnt auf 5. bei der gegebenen Verteilung, da der Alleinspieler sofort wieder eingespielt wird. Kommt Pik auf den Tisch, bekommt er sogar zusätzlich seinen <♠ König> nach Hause.

Das Spiel wurde also letztendlich dadurch gewonnen, dass ein Trumpf-Volles gefangen werden konnte. Zwar musste der Alleinspieler zusätzlich einige Bilder einsammeln, aber diese allein wären zum Sieg nicht ausreichend gewesen.

Beispiel 2

Der Alleinspieler sitzt mit folgendem Blatt in Hinterhand und spielt Herz:

♣ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass
 ♥ König, Dame, 9, 8
 ♦ 10, Dame, 7

Skat: ♠ 10, ♣ Dame

Das Spiel beginnt aus seiner Sicht recht positiv.

1.	<♦ Ass>	<♦ König>	<♦ 7>	-15
2.	<♦ 8>	<♦ 9>	<♦ 10>	+23

Dennoch verliert der Alleinspieler, wenn er jetzt Trumpf von unten zieht und die Verteilung der Trümpfe 4 : 1 ist. Die Gegenspieler bekommen nämlich noch 3 Trumpf-Stiche inklusive bei-der Trumpf-Vollen und 2 Vollen durch Schmierung.

3.	<♥ 8>	<♥ 10>	<♥ Ass>	-36
4.	<♠ König>	<♥ König>	<♠ 7>	+31
5.	<♥ 9>	<♠ Ass>	<♦ Bube>	-49
6.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ 8>	+42
7.	<♣ Bube>	<♠ 8>	<♥ 7>	+44
8.	<♥ 8>	<♣ 10>	<♠ Bube>	-61

Vorhand: ♣ 10, 9, 8
 ♠ Ass, Dame, 8, 7
 ♥ 10
 ♦ Ass, 8

Mittelhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ König, 7
 ♠ König, 9
 ♥ Ass, 7
 ♦ König, 9

Eine Gewinnchance hat der Spieler nur, indem er den Kreuz-Buben anzieht. Fällt ein Trumpf-Volles oder der <♠ Bube>, so hat er gewonnen.

Durch Abfangen des <♠ Bube> machen die Gegenspieler nur noch 2 statt zuvor 3 Trumpf-Stichen. Somit können sie nicht gewinnen. Wird ein Trumpf-Volles erobert, machen sie zwar weiterhin 3 Trumpf-Stiche, es sind jedoch nicht mehr genügend Volle zum Schmieren im Spiel.

3.	<♣ Bube>	<♥ 10>	<♥ 7>	+35
4.	<♥ 8>	<♣ 10>	<♥ Ass>	-36
5.	<♠ König>	<♥ König>	<♠ 7>	+43
6.	<♥ 9>	<♠ Ass>	<♦ Bube>	-49
7.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ 8>	+54
8.	<♥ Bube>	<♠ Dame>	<♠ Bube>	-56
9.	<♣ König>	<♥ Dame>	<♣ 9>	+61
10.	<♦ Dame>	<♠ 8>	<♠ 9>	+64

Trumpfzug von unten

Falls nun jemand aufgrund der bisher betrachteten Fälle den Eindruck gewonnen hat, in der Mehrzahl der Spiele würden die Trümpfe von oben gezogen, so ist dieser falsch. Im Gegenteil, es gibt eine Menge Szenarien, in denen die Sache anders angepackt werden muss.

Nehmen wir z. B. den Trumpfzug von unten. Wann ist dieser einzusetzen und welche Vorteile bietet er?

Verhindern von Schmierung

Beispiel 1

Vorhand hat ein Kreuz-Spiel.

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ 10, König, 9, 8
 ♠ Ass, König, 7
 ♥ 8

Skat: ♦ Dame, ♦ 8

Trumpfzug von oben verliert.

1.	<♣ Bube>	<♥ Bube>	<♣ 7>	+7
2.	<♠ Bube>	<♥ 7>	<♣ Dame>	+12
3.	<♣ 8>	<♥ Ass>	<♣ Ass>	-22
4.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♥ Dame>	-35
5.	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♠ 10>	-48
6.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ Ass>	+23
7.	<♣ 9>	<♦ 10>	<♦ Bube>	-60

Hier die Karten der Gegenspieler:

Mittelhand: ♥ Bube
 ♠ 10, 8
 ♥ Ass, König, Dame, 9, 7
 ♦ 10, König

Hinterhand: ♦ Bube
 ♣ Ass, Dame, 7
 ♠ Dame, 9
 ♥ 10
 ♦ Ass, 9, 7

Wird das Spiel hingegen mit einer Trumpf-Lusche eingeleitet, so gewinnt der Alleinspieler.

1.	<♣ 8>	<♥ Bube>	<♣ Ass>	-13
2.	<♥ Ass>	<♥ 10>	<♥ 8>	-34
3.	<♦ König>	<♦ Ass>	<♣ 10>	+28
4.	<♣ Bube>	<♥ 7>	<♣ 7>	+30
5.	<♠ Bube>	<♥ 9>	<♣ Dame>	+35
6.	<♣ 9>	<♦ 10>	<♦ Bube>	-46
7.	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♠ 10>	-59
8.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ Ass>	+46
9.	<♠ König>	<♥ Dame>	<♦ 7>	+53
10.	<♣ König>	<♥ König>	<♦ 9>	+61

Obwohl die Gegenspieler hier sogar <♥ Ass> und <♥ 10> erobert haben, konnten sie doch nicht gewinnen. Worin liegt der Grund für die unterschiedlichen Ergebnisse?

Das Problem für den Alleinspieler ist die ungleiche Verteilung der Trümpfe. Diese ermöglicht es dem Spieler, der nur 1 Trumpf führt, 2-mal Volle zu schmieren. Bei einer Verteilung der Trümpfe von 3 : 2 gewinnt der Alleinspieler in jedem Fall.

Der Weg zum Spielgewinn führt für den Alleinspieler also über die Lösung der Frage, wie er die Schmierungsmöglichkeiten für die Gegenspieler reduziert. Und das schafft er durch Trumpfspiel von unten, denn im ersten Stich muss der mit nur 1 Trumpf ausgestattete Spieler diesen zugeben und kann nicht schmieren. Da die folgenden Trumpfstiche vom Alleinspieler mit den beiden hohen Trümpfen eingestrichen werden, ergibt sich also nur noch 1 Gelegenheit zum Schmieren, und damit ist das Spiel für den Alleinspieler gerettet.

Außerdem verbaut sich der Alleinspieler nichts durch diese Eröffnung. Er gibt auf Trumpf ja sowieso einen Stich ab. Stehen die Trümpfe 3 : 2, gehen eben die letzten beiden Trumpf-Stiche an ihn.

Beispiel 2

Dieses Prinzip funktioniert auch, wenn der Alleinspieler lediglich im Besitz des <♣ Bube> ist und die Trümpfe bei den Gegenspielern 3 : 2 sitzen. Durch zweifachen Anzug von Trumpf-Luschen entfällt die Möglichkeit zu schmieren, womit die Gegenspieler nicht gewinnen können. Der Alleinspieler sitzt in Mittelhand und spielt Pik.

♣ Bube

♣ 9

♠ 10, Dame, 9, 8, 7

♥ Ass, König

♦ Ass

Skat: ♣ König, ♠ Dame

1.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♣ 10>	-21
2.	<♥ 7>	<♥ König>	<♥ 10>	-35
3.	<♥ 8>	<♥ 9>	<♥ Ass>	+18
4.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Ass>	-50
5.	<♦ Dame>	<♦ Ass>	<♦ 7>	+32
6.	<♠ 8>	<♦ Bube>	<♥ Bube>	-54
7.	<♦ König>	<♠ 9>	<♦ 9>	+36
8.	<♣ Bube>	<♣ 8>	<♠ Bube>	+40
9.	<♠ Dame>	<♥ Dame>	<♦ 8>	+46
10.	<♠ 10>	<♦ 10>	<♣ 7>	+66

Die Kartenverteilung bei den Gegenspielern war wie folgt:

Vorhand:

- ♠ Bube, ♥ Bube
- ♣ Ass, 7
- ♠ Ass
- ♥ 9, 7
- ♦ König, Dame, 8

Hinterhand:

- ♦ Bube
- ♣ 10, 8
- ♠ König
- ♥ 10, Dame, 8
- ♦ 10, 9, 7

Entschließt sich der Spieler jedoch dazu, im ersten oder zweiten Trumpfstich zum Anspiel des <♣ Bube>, so verliert er, da die Gegenspieler auf Trumpf einmal schmieren können.

1.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♣ 10>	-21
2.	<♥ 7>	<♥ König>	<♥ 10>	-34
3.	<♥ 8>	<♥ 9>	<♥ Ass>	+18
4.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♥ Bube>	+24
5.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Ass>	-49
6.	<♦ Dame>	<♦ Ass>	<♦ 8>	+38
7.	<♠ 8>	<♦ 10>	<♠ Bube>	-61

Der zweifache Trumpfzug von unten gewinnt sogar dann, wenn der Alleinspieler anstelle des <♣ Bube> nur den <♠ Bube> besitzt, der <♣ Bube> aber in der Hand des Gegenspielers ist, der nur 2 Trumpf führt. Somit muss dieser den <♣ Bube> im zweiten Trumpfstich zugeben, und der <♠ Bube> ist im dritten hoch.

Beispiel 3

Manchmal hilft ein Trumpfzug von unten auch, um die Gegenspieler im Schneider zu halten. Im folgenden Beispiel hat Vorhand ein Pik angesagt.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

♣ Ass, 10, König

♠ 10, Dame, 7

♦ 7

Skat: ♦ 10, ♥ 9

Wird Trumpf von oben gespielt, so riskiert der Spieler, dass die Gegenspieler aus dem Schneider kommen, falls das <♠ Ass> mit 3 weiteren Trümpfen besetzt ist, da in diesem Fall irgendwann Stiche in folgender oder ähnlicher Art an die Gegenseite abgegeben werden:

<♠ 7>	<♠ Ass>	<♥ 10>	-21
<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ 7>	-32

Zieht der Spieler hingegen im ersten Trumpfzug von unten, so ergibt sich folgende Rechnung:

<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ König>	-15
<♦ Ass>	<♦ König>	<♦ 7>	-30

Falls sich übrigens jemand fragen sollte, ob dieses Vorgehen den Gegenspielern bei entsprechender Kartenverteilung nicht unnötige Siegchancen durch das Einstechen in Kreuz einräumt: Die Gegenspieler können nur bei einem Trumpfstand von 5 : 0 gewinnen und dann ist es auch unproblematisch, zuerst einen kleinen Trumpf zu ziehen.

Stehen die Trümpfe 4 : 1 oder 3 : 2, so entwickelt sich für den Alleinspieler schlimmstenfalls folgende Abfolge:

1.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Ass>	-15
2.	<♣ Dame>	<♣ König>	<♦ Bube>	-24
3.	<♦ König>	<♦ Ass>	<♦ 7>	-39
4.	<♣ 9>	<♣ 10>	<♠ 8>	-49

Mehr gibt es für die Gegenspieler nicht zu holen. Aber eines zeigt das Beispiel: Der Alleinspieler ist gut beraten, vor der Entscheidung, ob er Trumpf von oben oder von unten spielen wird, die aus einem Spiel von unten eventuell resultierenden Risiken auszuloten. Wandeln wir die Karten des Alleinspielers z. B. dahingehend ab, dass wir ihm anstelle des <♣ König> die <♣ 9> geben, so erlebt er bei leichtsinnigem Spiel unter Umständen sein blaues Wunder.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass, 10, 9
 ♠ 10, Dame, 7
 ♦ 7

Skat: ♦ 10, ♥ 9

1.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Ass>	-15
2.	<♣ Dame>	<♣ 10>	<♦ Bube>	-30
3.	<♦ König>	<♦ Ass>	<♦ 7>	-45
4.	<♣ König>	<♣ Ass>	<♠ 8>	-60

Bei Trumpfzug von oben ist das Spiel unverlierbar, falls die Trumpfverteilung 4:1 ist. Und stehen die Trümpfe 5:0 dagegen, richtet ein Trumpfzug von oben auch keinen Schaden an.

Eine kurze Bemerkung übrigens noch zu diesem Beispiel: Man kann mit dem gegebenen Blatt natürlich auch einen Grand spielen, muss sich aber im Klaren darüber sein, dass dieser bei ungünstiger Verteilung ohne weiteres verloren gehen kann. Drückt der Alleinspieler beide Zehnen, so führt er alle Farben. Stehen dann noch die Pik auf einer Hand dagegen, wird es unangenehm. Schließlich sind die Gegenspieler im Besitz von 4 Vollen und haben gute Chancen, auch tatsächlich alle nach Hause zu bringen.

Gegner in Zugzwang bringen

Manche Spieler scheinen auf den ersten Blick geradezu nach Trumpfzug von oben zu schreien, und dennoch werden sie genau dadurch verloren. Hier ist so ein Fall. Vorhand spielt Kreuz.

♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ 10, Dame, 7
 ♠ Ass, 10, König
 ♦ Dame

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Da er 3 Buben führt, beschließt der Spieler, die Trümpfe von oben zu ziehen. Vielleicht ist ja ein Schneider drin. Aber es kommt ganz anders.

1.	<♠ Bube>	<♣ König>	<♣ 9>	+13
2.	<♥ Bube>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-15
3.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ 8>	+17
4.	<♦ Bube>	<♥ 7>	<♣ 8>	+19
5.	<♣ 7>	<♥ 10>	<♣ Ass>	-36
6.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 10>	-60

Mittelhand: ♣ König
 ♠ Dame, 8
 ♥ Ass, 10, 9, 7
 ♦ 10, König, 9

Hinterhand: ♣ Bube
 ♣ Ass, 9, 8
 ♠ 9, 7
 ♥ 8
 ♦ Ass, 8, 7

Wie konnte dieses Spiel verloren gehen? Ok, wenn 5 Trümpfe auf einer Hand dagegen sitzen kann es passieren, aber bei der Verteilung 4:1?

Der Grund für die Niederlage ist schnell gefunden: Hinterhand lässt den 1. Stich weg. Da ein Bube angespielt wurde, riskiert er dabei nichts und macht mit seinem <♣ Bube> und dem <♣ Ass> immer noch 2 sichere Trumpf-Stiche. Dazu kommt noch der 24-Augen-Stich in Karo, und das Spiel ist kaputt.

Das ganze Dilemma lässt sich vermeiden, indem Vorhand mit der <♣ 7> aufspielt. In diesem Fall muss Hinterhand sein <♣ Ass> schon im 1. Stich bedienen, da es sonst aufgrund der noch auf der Hand des Alleinspielers befindlichen 3 Buben abgezogen wird. Auf diese Weise kann Mittelhand auf das Ass nicht schmieren, und der Alleinspieler gewinnt sicher.

1.	<♣ 7>	<♣ König>	<♣ Ass>	-15
2.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ 8>	+11
3.	<♠ Bube>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-30
4.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 10>	-54
5.	<♦ 7>	<♣ 10>	<♦ 9>	+21
6.	<♥ Bube>	<♥ 7>	<♣ 8>	+23
7.	<♦ Bube>	<♠ Dame>	<♣ 9>	+28
8.	<♣ Dame>	<♦ König>	<♠ 9>	+35
9.	<♠ Ass>	<♥ 9>	<♦ 8>	+46
10.	<♠ 10>	<♥ 10>	<♥ 8>	+66

Kritiker werden vielleicht anmerken, dass auch diese Spielweise ein gewisses Risiko beinhaltet, da man den Gegenspielern auf alle Fälle 2 Trumpf-Stiche zugesteht und dies unter Umständen, z. B. wenn einer der Spieler keine Pik führt, zum Spielverlust führen kann. Das stimmt, ist aber aufgrund der vielen Faktoren, die hierzu passen müssen, erheblich unwahrscheinlicher als der doch recht einfache Gewinnweg über das Weglassen des 1. Trumpf-Stichs.

Verzicht auf Trumpfspiel

Vermeiden von Abwurfmöglichkeiten

Es gibt sogar eine Reihe von Fällen, in denen Spiele unverlierbar sind, wenn auf das Anspiel von Trumpfkarten am Spielanfang völlig verzichtet wird. Dies betrifft meist Spiele, in denen der Alleinspieler viele Trumpfkarten hält, Trumpf von oben zieht und ein Gegenspieler trumpffrei ist und somit Karten abwerfen kann, um in der jeweiligen Farbe später bei Einstich des Mitspielers zu schmieren.

Beispiel 1

Grand in Vorhand:

♣ Bube, ♥ Bube
 ♠ Ass, 10, Dame
 ♥ Ass, 10, König, Dame
 ♦ Dame

Skat: ♦ König, ♣ König

1.	<♣ Bube>	<♥ 7>	<♦ Bube>	+12
2.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ 9>	+23
3.	<♥ 10>	<♣ Ass>	<♠ Bube>	-23
4.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 10>	-47
5.	<♣ 7>	<♥ Bube>	<♣ 8>	+25
6.	<♥ König>	<♠ 9>	<♦ 8>	+29
7.	<♥ Dame>	<♦ 9>	<♦ 7>	+32
8.	<♠ Ass>	<♣ 9>	<♠ 7>	+43
9.	<♠ 10>	<♣ Dame>	<♠ 8>	+56
10.	<♠ Dame>	<♣ 10>	<♠ König>	-64

Mittelhand: ♣ Ass, 10, Dame, 9, 8

♠ 9

♥ 8, 7

♦ 10, 9

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube

♣ 7

♠ König, 8, 7

♥ 9

♦ Ass, 8, 7

Zieht der Alleinspieler vor dem <♣ Bube> beide Herz-Vollen durch, ist das Spiel unverlierbar. Das gilt sogar dann, wenn ein Bube auf Karo einen zusätzlichen Stich macht.

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 9>	+19
2.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♦ Bube>	-12
3.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 10>	-36
4.	<♦ 9>	<♥ Bube>	<♠ Bube>	-40
5.	<♣ Ass>	<♣ Dame>	<♠ Dame>	-57

Mehr gibt es nicht zu holen. Verlieren könnte der Alleinspieler nur, falls im 5. Stich ein Kreuz-Volles angespielt wird und Hinterhand in Kreuz frei ist sowie den <♠ Bube> besitzt. Da Vorhand somit 6 Kreuz halten müsste, sind diese Umstände recht unwahrscheinlich. Eine nicht so gute Idee wäre es übrigens, im 4. Stich statt zu stechen die <♠ Dame> abzuwerfen. Diese Taktik könnte wie folgt enden:

4.	<♦ 9>	<♠ Dame>	<♣ Ass>	-50
5.	<♠ 7>	<♠ 10>	<♠ Bube>	-62

Beispiel 2

Vertiefen wir das Thema anhand eines Farbspiels. Vorhand spielt Kreuz.

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ 10, 9, 8, 7
 ♠ Ass, 10, König, Dame
 Skat: ♥ 8, ♦ 9

Das Spiel ist unverlierbar, wenn vor den Buben die Pik-Vollen gezogen werden. Ich will das beweisen. Betrachten wir hierzu zuerst den schlimmstmöglichen Spielverlauf beim Spiel über die Buben. Hierbei ist übrigens egal, ob die Buben beim ersten oder zweiten Trumpfzug auf den Tisch kommen.

1.	<♣ Bube>	<♠ 7>	<♣ Dame>	+5
2.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 8>	+16
3.	<♠ 10>	<♦ Ass>	<♣ Ass>	-32
4.	<♦ Dame>	<♣ 10>	<♦ 7>	+29
5.	<♠ Bube>	<♦ 8>	<♦ Dame>	+34
6.	<♣ 7>	<♦ 10>	<♣ König>	-46
7.	<♥ 9>	<♣ 9>	<♥ 7>	+34
8.	<♠ König>	<♥ 10>	<♥ Bube>	-62

Und dies waren die Karten der erfolgreichen Gegner:

Mittelhand: ♠ 9, 7
 ♥ 10, König, 7
 ♦ Ass, 10, König, 8, 7

Hinterhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, König, Dame
 ♠ 8
 ♥ Ass, Dame, 9
 ♦ Dame

Wie stehen die Chancen der Gegner bei Einleitung des Spiels über die Pik-Vollen und für die Gegenspieler optimaler Kartenverteilung, was in diesem Fall 3 : 2-Verteilung der Trümpfe und Freiheit in jeweils einer Farbe heißt?

1.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♣ Ass>	-22
2.	<♥ Ass>	<♣ 7>	<♣ König>	-37
3.	<♠ 8>	<♣ Dame>	<♠ Dame>	-43
4.	<♥ 10>	<♣ Bube>	<♠ 9>	+12
5.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♥ 7>	+16
6.	<♣ 8>	<♥ Bube>	<♦ Ass>	-56

Und damit wären alle Trümpfe der Gegenspieler aus dem Spiel und die restlichen Karten gehen an den Alleinspieler. Es gab also tatsächlich keine Chance für die Gegenspieler, bei Aufschlag mit der starken Nebenfarbe zu gewinnen.

Absicherung von Trumpf-Vollen

Spiele mit weniger als 5 Trümpfen sind immer Gratwanderungen und werden nur mit etwas Glück gewonnen. Man kann seine Chancen durch geschickte Spielweise jedoch wesentlich erhöhen. Vorhand riskiert folgendes Herz-Spiel:

- ♣ Bube
- ♠ Ass, 10, König
- ♥ 10, Dame, 7
- ♦ Ass, 10, König

Skat: ♣ König, ♣ 7

Trumpfspiel schwächt in diesem Fall eher das eigene als das Blatt der Gegenspieler. Ein Schlüssel zum Gewinn des Spiels ist die Sicherung der Trumpf-Zehn. Wird diese verloren, kann der Spieler das Spiel kaum noch erfolgreich abschließen. Man muss sich schließlich vor Augen führen, dass einer der Gegenspieler ebenfalls mindestens 4 Trümpfe auf der Hand führt und dass 3 Buben draußen sind. Im Fall, dass doch Trumpf gespielt wird, kann sich schnell folgendes Szenario entwickeln:

1.	<♥ 7>	<♥ König>	<♥ Ass>	-15
2.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ 8>	+15

Und was jetzt? Wir sind genau wieder da, wo wir herkamen. Die Trumpf-Zehn ist immer noch im Spiel, der Alleinspieler hat lediglich seine Trumpfkarte geschwächt. Führt er dieses Spiel weiter, wird seine Position nicht besser.

3.	<♥ Dame>	<♥ 8>	<♦ Bube>	-20
4.	<♦ 7>	<♦ Ass>	<♦ 9>	+26

Die Sache wird immer schwieriger. Jetzt ist das Spiel nur noch durch Anspiel des <♣ Bube> und dem Hoffen auf eine 4 : 3-Verteilung der Trümpfe zu gewinnen. Stehen diese jedoch 5 : 2 verteilt, ist das Spiel wohl verloren.

5.	<♣ Bube>	<♥ 9>	<♣ 8>	+28
6.	<♠ 10>	<♥ Bube>	<♠ Dame>	-35
7.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♥ 10>	-58
8.	<♣ 10>	<♣ Dame>	<♦ König>	-75
9.	<♣ 9>	<♦ Dame>	<♠ König>	-82
10.	<♦ 8>	<♠ 9>	<♦ 10>	+38

Das Spiel endet für den Alleinspieler also in einer mittleren Katastrophe und er muss froh sein, aus dem Schneider zu kommen. Und dabei waren die Karten bei den Gegenspielern gar nicht mal so ungünstig verteilt.

Mittelhand: ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, 9
 ♠ 8
 ♥ König, 9, 8
 ♦ 9, 8

Hinterhand: ♦ Bube
 ♣ Ass, Dame, 8
 ♠ Dame, 9, 7
 ♥ Ass
 ♦ Dame, 7

Was geschieht, wenn das Spiel über die Nebenfarben vorgetragen wird?

1.	<♠ Ass>	<♠ 8>	<♠ 7>	+15
2.	<♠ 10>	<♥ König>	<♠ Dame>	-17
3.	<♦ 8>	<♦ 7>	<♦ Ass>	+26
4.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♦ Dame>	+39
5.	<♠ König>	<♣ 9>	<♠ 9>	+43
6.	<♥ 7>	<♥ 8>	<♥ Ass>	-28

Wird jetzt Kreuz angespielt, ist das Spiel gewonnen.

7.	<♣ 8>	<♣ 10>	<♥ 10>	+63
----	-------	--------	--------	-----

Verkomplizieren wir also die Sache und lassen wir die Gegenspieler Trumpf ziehen.

7.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♥ Dame>	-35
8.	<♥ 9>	<♥ 10>	<♣ 8>	+53
9.	<♣ Bube>	<♣ Dame>	<♠ Bube>	+60
10.	<♦ König>	<♣ 10>	<♣ Ass>	+85

Was für ein Wandel! Statt 38 Augen erspielt der Alleinspieler nun 85! Sicher, die Kartenverteilung war trotz 5 : 2 günstig für ihn. Der Schlüssel zum Erfolg lag jedoch im Vortrag über die Nebenfarben. Neben dem Schonen der eigenen Trümpfe hat der Spieler durch das Anspiel der Nebenfarben nämlich noch etwas erreicht: Die Variationsmöglichkeiten wurden für die Gegenspieler immer mehr eingeschränkt. Zum Schluss waren sie gezwungen, Kreuz oder Trumpf zu spielen und somit im Interesse des Alleinspielers zu handeln.

Schneiden

Schneiden gehört zum Skat wie das Salz in die Suppe. Wohl kaum ein anderes Instrument entscheidet so wesentlich über Sieg und Niederlage. Und dies im positiven wie auch im negativen Sinn. Schneiden im falschen Moment kann ein Spiel genauso verlieren lassen wie Nichtschneiden. Dabei sind die zu berücksichtigenden Aspekte bezogen auf Alleinspieler und Gegenspieler durchaus unterschiedlich. Betrachten wir das Thema zunächst unter dem Blickwinkel des Alleinspielers.

Gerade beim Alleinspieler gibt es eigentlich zwei unterschiedliche Arten des Schneidens: geplantes und ungeplantes Schneiden. Wie wir noch sehen werden, kommt genau genommen noch das leichtsinnige und unnötige Schneiden hinzu.

Geplantes Schneiden

Wenn der Alleinspieler von vornherein plant, in einer Farbe zu schneiden, so ist diese Absicht eigentlich immer aus der Not geboren. Das Spiel ist auf anderem Weg einfach nicht zu gewinnen.

Ein Beispiel:

♣ Ass, Dame, 9, 8, 7

♠ Ass, König, 7

♥ Ass, König

Skat: ♦ König, ♦ Dame

Will man diese Strategie mit größtmöglichen Erfolgchancen durchführen, müssen folgende Dinge beachtet werden:

- Der Alleinspieler sollte in Hinterhand sitzen. Zwar kann man natürlich auch in Mittelhand schneiden, jedoch sind die Chancen, auf diese Weise eine Zehn zu fangen, um einiges geringer.
- Niedrige Reizwerte der Gegenspieler erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass die Farben recht gleichmäßig auf deren Händen verteilt sind. Blanke Karten oder gar Freiheit in Farben sind nun mal der Feind des Schneidens.

Geplantes Schneiden dient dazu, zusätzliche Augen einzufahren. Dabei gibt es durchaus unterschiedliche Qualitäten. Manchmal genügt es dem Alleinspieler, seinen mit einem Ass besetzten König und ein zusätzliches Bild des Gegners nach Hause zu bringen. Im folgenden Szenario spielt der Alleinspieler Karo:

♣ Ass, König
 ♠ Ass, König
 ♥ Ass, König, 7
 ♦ König, 8, 7

Skat: ♥ 10, ♦ 10

Er muss hier zusätzlich zu seinen Vollen 3 Bilder oder 1 Zehn einspielen.

1.	<♣ 7>	<♣ 8>	<♣ König>	+24
2.	<♦ 7>	<♦ Dame>	<♦ Ass>	-14
3.	<♣ Dame>	<♣ Ass>	<♣ 9>	+38
4.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ 9>	+49
5.	<♥ König>	<♦ 9>	<♥ Dame>	-21
6.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♠ König>	+53
7.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 10>	+74

Gewonnen!

Vorhand: ♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ 9, 7
 ♠ Dame, 9, 7
 ♥ 8
 ♦ Dame, 9

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ 10, Dame, 8
 ♠ 10, 8
 ♥ Dame, 9
 ♦ Ass

Aber man sollte sich nicht täuschen lassen. Nicht immer gehen solche Aktionen glimpflich aus. Was, wenn die Herz-Karten andersherum verteilt sind und der Alleinspieler im 5. Stich im Mittelhand gerät. Wird dann Kreuz gebracht und die <♣ 10> steht bei Hinterhand, so ist es um das Spiel wohl geschehen.

Ungeplantes Schneiden

Manchmal entwickelt sich ein Spiel in etwas unangenehmer Weise. Folgender Grand des Alleinspielers soll dies verdeutlichen.

♣ Ass, König, 9
♠ Ass, 8
♥ Ass, 10
♦ Ass, 8, 7

Skat: ♠ Dame, ♦ König

Der Spieler ist clever genug, nicht den <♣ König> zu drücken. Somit behält er die Option, im Notfall in Kreuz schneiden zu können. Das kann ausschlaggebend für den Spielerfolg sein.

1.	<♠ König>	<♠ Ass>	<♦ Bube>	-17
2.	<♣ 7>	<♣ Dame>	<♣ König>	+14
3.	<♣ Ass>	<♣ 8>	<♣ 10>	+35
4.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 8>	+46
5.	<♥ 10>	<♥ 9>	<♥ Dame>	+59
6.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♦ Dame>	+73

Vorhand:

- ♣ Bube
- ♣ 10, Dame
- ♠ 10, König, 9, 7
- ♥ Dame, 8
- ♦ Dame

Hinterhand:

- ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
- ♣ 8, 7
- ♥ König, 9, 7
- ♦ 10, 9

Schneiden zum Erreichen einer höheren Gewinnstufe

Manchmal ist der Sieg sicher, bei günstiger Kartenverteilung und geschicktem Spiel kann der Gegner aber zusätzlich noch Schnei-der oder Schwarz gespielt werden. Hierbei hilft das Schneiden auch recht häufig weiter. Grand in Mittelhand:

- ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
- ♣ Ass, 10, König, Dame
- ♠ Ass, 7
- ♥ 7

Skat: ♥ 10, ♥ Dame

Das Spiel ist übrigens unverlierbar. Selbst in der schlimmstmöglichen Konstellation können die Gegenspieler auf maximal 59 Augen kommen:

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♦ Ass>	-22
2.	<♠ König>	<♠ Ass>	<♦ Bube>	-39
3.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ 8>	
4.	<♠ 7>	<♠ 10>	<♦ 10>	-59

Bei etwas günstigerer Verteilung ist aber ein Schneider-Spiel drin:

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ König>	-15
2.	<♠ König>	<♠ 7>	<♠ 10>	-29
3.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♠ 8>	

Der Schnitt im 2. Stich sichert den Schneider. Sollte der <♦ Bube> im 3. Stich das <♠ Ass> stechen, ist das Spiel trotzdem gewonnen.

Leichtsinniges Schneiden

Manchmal führt der Versuch, einen Gegner durch Schneiden im Schneider zu halten, aber auch zum Verlust des Spiels.

Hinterhand hält ein Kreuz mit Vieren in der Hand:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ 9, 8
 ♠ Ass, 7
 ♦ Ass, König

Skat: ♥ König, ♥ Dame

1.	<♠ 9>	<♠ König>	<♠ 7>	-4
2.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ Ass>	-36
3.	<♥ 9>	<♥ Ass>	<♦ König>	-51
4.	<♦ 10>	<♦ Ass>	<♣ 10>	-82

Dieses Spiel war für den Alleinspieler schneller vorbei, als es ihm lieb war. Und das hatte er nur durch seine Dummheit verschuldet. Übernimmt er den 1. Stich, so kann ihm absolut nichts passieren. Hier das Blatt der Gegenspieler:

Vorhand: ♣ Ass, 10, König, Dame, 7
 ♠ 9
 ♥ 10, 9, 8, 7

Mittelhand: ♠ 10, König, Dame, 8
 ♥ Ass
 ♦ 10, Dame, 9, 8, 7

Und so verläuft das Spiel bei Übernahme des 1. Sticks durch den Alleinspieler:

1.	<♠ 9>	<♠ König>	<♠ Ass>	+22
2.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♦ 7>	+24
3.	<♠ Bube>	<♣ Dame>	<♦ 8>	+29
4.	<♥ Bube>	<♣ König>	<♦ 9>	+35
5.	<♦ Bube>	<♣ 10>	<♠ 8>	+47
6.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♥ Ass>	-22
7.	<♥ 10>	<♠ Dame>	<♣ 9>	+61
8.	<♦ Ass>	<♥ 7>	<♦ Dame>	+74
9.	<♦ König>	<♥ 8>	<♦ 10>	-36
10.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♥ 9>	-46

Gier ist meist ein schlechter Ratgeber. Der Spieler hat, einschließlich Berücksichtigung der 50 Punkte pro Sieg und Niederlage in der Liste, unnötigerweise 105 Pluspunkte in 160 Minuspunkte verwandelt. Und das alles für 11 Punkte, die das Schneider-Spiel mehr gebracht hätte als der Sieg ohne Schneider!

Taktik beim Schneiden

Nachdem wir nun die Chancen und Risiken des Schneidens im Allgemeinen betrachtet haben, sollen nun einige Aspekte in Abhängigkeit von der Kartenverteilung erörtert werden.

Einfach besetzteASSE

Ist ein Ass nur mit 1 Lusche bzw. 1 Bild besetzt, so stehen die Chancen, dass in beiden betreffenden Farbstichen die Gegenspieler die Farben mit haben, recht gut. Die Wahrscheinlichkeit hierfür hängt natürlich auch stark von den Reizwerten ab. Wurde beispielsweise bis 24 gereizt, so ist das Risiko, <♣ Ass> und <♣ 7> auf der Hand zu halten, erheblich größer als bei sofortigem Passen beider Gegenspieler.

Wovon sollte man es also abhängig machen, ob man bei einem Anspiel in der Farbe das Ass nimmt oder schneidet?

Kombination Ass-König

Ass und König einer Farbe auf der Hand zu haben ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits bietet diese Kombination eine gute Basis, um 2 Stiche in dieser Farbe zu machen. Andererseits gibt man 4 eigene Augen in den Stich der Gegenspieler hinzu, falls deren Zehn einen Stich macht. Diese können ohne weiteres über Sieg und Niederlage entscheiden.

Nehmen wir folgenden Fall, wo das Schielen auf Schneiderspielen der Gegner zum Spielverlust führt. Vorhand spielt Kreuz:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

♣ König, Dame, 9, 8

♠ 8

♥ Ass, König

Skat: ♠ König, ♠ 7

Statt den <♥ König> zu drücken und anstelle dessen die <♠ 7> auf der Hand zu behalten, was, wie wir noch sehen werden, das Spiel unverlierbar macht, spekuliert der Spieler darauf, auf den <♥ König> einen Stich zu machen und somit die Gegenpartei im Schneider zu halten. Eine fatale Fehlentscheidung!

1.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♦ 7>	+6
2.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♠ Ass>	-21
3.	<♦ König>	<♣ 9>	<♦ 8>	+10
4.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♠ 9>	+14
5.	<♥ Bube>	<♣ 10>	<♠ Dame>	+29
6.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♦ Ass>	-43
7.	<♦ 10>	<♦ Dame>	<♣ Dame>	+45
8.	<♥ König>	<♥ Dame>	<♥ 10>	-60

Mittelhand: ♦ Bube

♣ Ass, 10, 7

♠ 10

♥ Dame, 7

♦ 10, 9, 8

Hinterhand: ♠ Ass, Dame, 9

♥ 10, 9, 8

♦ Ass, König, Dame, 7

Drückt er anstelle der <♠ 7> den <♥ König>, so ist das Spiel nur zu verlieren, wenn einer der Gegenspieler von Spielbeginn an in Pik frei ist. Sonst ist nichts zu machen.

1.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♠ Ass>	-21
2.	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♦ Ass>	-35
3.	<♠ 9>	<♣ 8>	<♦ 7>	+8
4.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♦ 8>	+10
5.	<♣ 9>	<♣ Ass>	<♥ 10>	-56

Im nächsten Stich sticht der Alleinspieler ein und zieht die restlichen Trümpfe von oben ab.

Neben dem Drücken des <♥ König> war in diesem Spiel natürlich auch wichtig, zu Beginn eine Pik-Lusche zu ziehen, um einen Pik-Abwurf auf Trumpf und somit zweifaches Schmieren in dieser Farbe zu verhindern.

Falls man dazu gezwungen ist, mit Ass und König zu spielen, sollte man natürlich aufpassen, dass der daraus resultierende potenzielle Stich der Gegner nicht gar zu üppig ausfällt. Im Klartext heißt das, sich bei Anspiel mit der Dame in Mittelhand gründlich zu überlegen, ob man das Risiko des Schneidens eingeht und somit riskiert, dass Hinterhand die Zehn hat und 17 Augen im Stich mitnimmt, oder ob die Übernahme der Dame mit dem Ass nicht vielleicht schon gewinnt.

Kombination Ass-Dame

Mit Ass und Dame lässt sich wohl in der Regel nur 1 Stich machen. Es gibt jedoch eine ähnliche Herausforderung wie bei Ass-König: Der Alleinspieler muss gerade bei etwas schwächerem Blatt versuchen zu vermeiden, dass der Stich, der an die gegnerische Seite geht, neben der Zehn noch König und Dame enthält. Er sollte nach Möglichkeit etwas billiger werden.

Kombination Ass-Lusche

Hier ist es im Prinzip wieder dasselbe. Da der Alleinspieler zum Farbstich, der an die Gegner geht, jedoch selbst keine Augen dazu gibt, ist die Lage bei geschickter Spielweise etwas weniger gefährlich. Der Spieler darf nur nicht den Fehler machen, auf eine vorgespelte Lusche das Ass zu legen.

Vorhand spielt Kreuz:

♣ Bube, ♥ Bube

♣ König, Dame, 8, 7

♠ Ass, 10

♥ Ass, 7

Skat: ♦ König, ♦ Dame

1.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♣ Ass>	-21
2.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♥ 9>	+18
3.	<♣ 8>	<♦ Ass>	<♦ Bube>	-34
4.	<♥ Dame>	<♥ 7>	<♥ 10>	-47
5.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♠ Ass>	+29
6.	<♣ Bube>	<♥ König>	<♣ 9>	+35
7.	<♥ Bube>	<♦ 10>	<♠ Bube>	-61

Das Blatt der Gegenpartei:

Mittelhand: ♣ 10
♠ König, Dame, 7
♥ 10, König, 9
♦ Ass, 10, 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 9
 ♠ 9, 8
 ♥ Dame, 8
 ♦ 9, 8

Schneidet der Alleinspieler im 2. Stich, so geht die Sache anders aus:

2.	<♥ 8>	<♥ 7>	<♥ 10>	-31
3.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♠ Ass>	+18
4.	<♣ 8>	<♦ Ass>	<♦ Bube>	-44
5.	<♠ 9>	<♠ Dame>	<♠ 10>	+31
6.	<♣ Bube>	<♥ König>	<♣ 9>	+37
7.	<♥ Bube>	<♦ 10>	<♠ Bube>	-58

Zweifach besetzte Ass

Kombination Ass-Lusche-Lusche

Durch ein mit 2 Luschen besetztes Ass als Beiblatt kann ein Spiel schnell verloren gehen. Diese Konstellation ist hoch gefährlich und sollte nach Möglichkeit vermieden werden. Kommt es doch dazu, gilt es, die Entscheidung, ob geschnitten werden sollte oder nicht, sehr gut abzuwägen. Manchmal ist das Stechen des jeweiligen Asses durch einen der Gegenspieler weniger problematisch als das potenzielle Schmieren von Vollen, nachdem das Ass im ersten betreffenden Stich gelegt wurde und die anderen Stiche in der Farbe an die Gegenpartei gehen. Zum Stechen benötigt man schließlich einen Trumpf, der damit aus dem Spiel ist.

Der Alleinspieler in Vorhand sagt Karo an:

♦ Bube
 ♣ Ass, 8, 7
 ♠ Ass
 ♦ 10, König, 9, 8, 7
 Skat: ♥ Dame, ♥ 9

1.	<♦ 7>	<♦ Dame>	<♦ Ass>	-14
2.	<♥ König>	<♦ 10>	<♥ 8>	+17
3.	<♦ 8>	<♥ Bube>	<♠ Bube>	-18
4.	<♣ König>	??		

Entscheidet sich der Alleinspieler hier zu schneiden, hat er das Spiel sicher gewonnen.

4.	<♣ König>	<♣ 7>	<♣ 9>	-22
5.	<♣ 10>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-45
6.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♠ Ass>	+28
7.	<♣ 8>	<♣ Dame>	<♥ Ass>	-59

Mehr gibt es für die Gegenspieler nicht zu holen. Nimmt der Alleinspieler den 4. Stich hingegen mit, wird das Ganze zum Glücksspiel.

4.	<♣ König>	<♣ Ass>	<♣ 9>	+32
5.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ 8>	+43

Der Sinn dieses Spielzugs liegt in der Verhinderung eines möglichen Einspiels durch die Gegenspieler, womit das Spiel sicher verloren wäre. Später mehr dazu.

6.	<♦ 9>	<♥ 10>	<♣ Bube>	-30
7.	<♠ 9>	??		

Jetzt beginnt das Glücksspiel. Sitzen $\langle \spadesuit 10 \rangle$ und $\langle \heartsuit \text{Ass} \rangle$ bei Hinterhand, ist der Abwurf richtig, anderenfalls, muss eingestochen werden.

7.	$\langle \spadesuit 9 \rangle$	$\langle \clubsuit 7 \rangle$	$\langle \spadesuit 10 \rangle$	-40
8.	$\langle \clubsuit 10 \rangle$	$\langle \heartsuit \text{Ass} \rangle$	$\langle \clubsuit 8 \rangle$	-61

Betrachtet man die Problematik des Schneidens bei Ass-Lusche-Lusche einmal etwas abstrakter, sieht man noch deutlicher, dass das Schneiden hier der günstigere Weg ist:

Mit Schnitt:

9	Dame	7	-3 Augen
10	Ass	Bube	-26 Augen
König	8	Ass	-41 Augen

Ohne Schnitt:

9	Dame	Ass	+14 Augen
10	7	Ass	-21 Augen
König	8	10	-35 Augen
Bube	7	Ass	-48 Augen

Wie gesagt: Das Modell geht davon aus, dass die Gegner zum Stechen einen Trumpf verwenden müssen, der sonst noch einen Stich mit Schmierung gemacht hätte. Ist der Alleinspieler allerdings trumpfstark und kann den Trumpf der Gegner abholen, so ist Schneiden die schlechtere Variante, da die Gegner so einen zusätzlichen Stich erhalten. Wie oben zu sehen ist, können sie dann, ohne dass der Alleinspieler schneidet, nur maximal 35 Augen einsammeln, wenn er schneidet, hingegen mehr als 40 in Abhängigkeit von der Wertigkeit des zum Stechen verwendeten Trumpfes.

In einer frühen Phase des Spiels kann die Sache sogar noch heftiger nach hinten losgehen. Angenommen, die Trumpfverteilung bei den Gegenspielern ist 3 : 2 und der Spieler mit den 2 Trümpfen sticht das Ass. Da er jetzt einen Trumpf weniger hat, kann er nun unter Umständen 2-mal schmieren. Muss hingegen derjenige Spieler, der die Mehrzahl an Trümpfen hält, stechen, so ist es wiederum positiv für den Alleinspieler. Die Angelegenheit ist also gerade in frühen Spielphasen schwer einzuschätzen und somit auch ein wenig vom Glück bestimmt.

Ab und zu bleibt dem Alleinspieler auch unter widrigen Umständen nichts weiter übrig als zu schneiden, da zweifaches Schmieren sein Spiel mit großer Sicherheit töten würde. Gute Chancen hat er in solchen Situationen, wenn es ihm gelingt, in Hinterhand zu gelangen.

Das folgende Pik-Spiel soll das verdeutlichen. Der Alleinspieler hält:

♣ Bube
 ♣ Ass, 8, 7
 ♠ Ass, Dame, 9, 8, 7
 ♥ Ass

Skat: ♦ König, ♦ 9

Gespielt wird Pik.

1.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ 10>	-14
2.	<♣ Dame>	<♣ 7>	<♣ 10>	-27

Die Lage ist nun für den Alleinspieler recht positiv. Wird Kreuz nachgespielt, so ist Mittelhand im Dilemma, dass er einerseits einstechen müsste, um zu verhindern, dass das <♣ Ass> den

Stich übernimmt, andererseits der Alleinspieler beim Einstechen durch Mittelhand aber die $\heartsuit 8$ zugibt und sich ins Fäustchen lacht. Vorhand sollte also auf keine Fall Kreuz nachbringen.

Hat Mittelhand die restlichen Kreuz, stellt sich die Frage nach dem Nachspiel erst gar nicht.

Der Alleinspieler muss nun auf jeden Fall versuchen, ans Spiel zu kommen, um die bei den Gegnern verbliebenen Trümpfe abzuziehen, womit sein \heartsuit Ass gesichert wäre. Das bedeutet, im nächsten Trumpfzug mit dem \heartsuit Bube von oben zu spielen und einen weiteren Trumpf nachzubringen. Mit etwas Glück sind dann die Trümpfe der Gegenspieler beseitigt, oder zumindest der Spieler ohne Kreuz ist trumpffrei.

Kombination Ass-König-Lusche

Hält der Alleinspieler neben dem Ass noch den König und eine Lusche der betreffenden Farbe, ist die Situation in mehrerer Hinsicht anders als bei 2 Luschen. Die Position ist jetzt erheblich stärker. Das hat auch Einfluss auf die Überlegungen hinsichtlich des Schneidens.

Man darf allerdings auch nicht verkennen, dass Ass-König-Lusche auch seine Tücken hat, insbesondere wenn es sich bei der Lusche um eine Acht oder eine Sieben handelt.

Das hauptsächliche Problem ist folgender oder ähnlicher Spielzug:

$\heartsuit 7$

\heartsuit Dame

??

Das Ass sollte natürlich genommen werden, wenn dadurch das Spiel sicher gewonnen wird. Ist dies nicht der Fall, birgt das Spielen des Asses erhebliche Risiken. Die Gegenspieler werden ihrerseits versuchen, den Alleinspieler dazu zu zwingen, irgendwann die entsprechende Farbe nachzuspielen. Dann kommt es für den Alleinspieler oft dick:

<♦ 8>	<♥ Ass>	<♦ 9>	-11
<♦ 10>	<♦ König>	<♥ 10>	-35

Den Gegnern fehlen also nur noch 25 Punkte, und diese finden sich häufig noch irgendwie zusammen.

Wie sieht es also mit den Alternativen zum sofortigen Legen des Asses aus? Mit dem König übernehmen oder mit der Lusche drunter bleiben? Die Entscheidung hängt von diversen Randbedingungen ab.

Das Mitnehmen des Stichs mit dem König sieht auf den ersten Blick logisch, ja geradezu verlockend, aus. Aber auch das kann fatale Folgen haben, da in der Folge das Ass gefährdet ist und ein weiterer Stich mit Schmierung verloren gehen kann.

Beispiel 1

In der Praxis sieht das so aus: Hinterhand spielt Kreuz.

- ♣ Bube
- ♣ Ass, König, Dame, 8, 7
- ♠ Ass, König, 8
- ♥ 8

Skat: ♥ 10, ♦ Dame

1.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♠ König>	+17
2.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♦ Bube>	-12
3.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ 9>	-33
4.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♥ 8>	-47
5.	<♠ Dame>	<♠ 8>	<♦ Ass>	-61

Die Karten der Gegenspieler:

Vorhand: ♠ Bube
 ♣ 10, 9
 ♠ 7
 ♥ Dame, 7
 ♦ Ass, König, 8, 7

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♠ 10, Dame, 9
 ♥ Ass, König, 9
 ♦ 10, 9

Wie verläuft nun das Spiel, wenn der Alleinspieler im 1. Stich wegbleibt?

1.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♠ 8>	+13
2.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ 10>	-31
3.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♥ 8>	-45
4.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♠ Bube>	-54
5.	<♦ König>	<♦ 10>	<♣ Ass>	+38
6.	<♣ 7>	<♣ 9>	<♥ Bube>	-56
7.	<♦ 9>	<♣ 8>	<♦ 7>	+38
8.	<♣ Bube>	<♦ 8>	<♦ Bube>	+42
9.	<♣ Dame>	<♥ 7>	<♥ 9>	+45
10.	<♣ König>	<♦ Ass>	<♥ König>	+64

Das alternative Vorgehen ist also erheblich erfolgreicher für den Alleinspieler. Und dabei wurde schon davon ausgegangen, dass die Gegenspieler sowohl <♠ Ass> als auch <♠ König> stechen können, was durchaus pessimistisch ist.

Gibt es dennoch Argumente, die unter Umständen für den Einsatz des Königs im 1. Stich sprechen könnten? Das Problem beim Wegbleiben ist der wahrscheinliche Verlust des Asses. Hat der Alleinspieler andererseits genügend hohe Trümpfe und kann mit akzeptabler Wahrscheinlichkeit die gegnerischen Trümpfe aus dem Spiel ziehen, bevor diese Schaden anrichten können, so bietet die Übernahme des Stichs bessere Chancen. Manchmal kann schon der \heartsuit Bube ausreichend sein.

♠ Bube
♣ Ass, König, Dame, 8, 7
♠ Ass, König, 8
♥ 7

1. $\langle \spadesuit 7 \rangle$ $\langle \spadesuit 9 \rangle$ $\langle \spadesuit \text{König} \rangle$ +11

Der Unterschied ist im Skat zu finden. Im vorhergehenden Beispiel konnte der Spieler eine Zehn drücken, diesmal nur ein Bild. Durch das zusätzliche, auf den Händen der Gegenpartei befindliche Bild werden die Erfolgchancen recht gering, falls auch noch das Ass verloren geht.

2. <♠ Bube> <♣ Bube> <♣ 10> +14

Der Alleinspieler hatte Glück. Der <♣ Bube> saß günstig und er befindet sich wieder in Hinterhand. Eventuell kann er sein <♠ Ass> retten.

3.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♣ König>	+26
4.	<♣ 7>	<♣ 9>	<♥ Bube>	-16
5.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 10>	-37
6.	<♦ Bube>	<♣ 8>	<♦ 10>	-49

Das einzige Volle, das jetzt noch draußen ist, ist die <♠ 10>. Und auf die wird einfach geschnitten

7.	<♥ König>	<♠ 8>	<♥ Dame>	-56
----	-----------	-------	----------	-----

Und das war es für die Gegenpartei. Mehr gibt es nicht.

Vorhand:

- ♣ Bube
- ♣ 9
- ♠ 7
- ♥ 10, Dame, 9, 8
- ♦ Ass, 10, 9

Mittelhand:

- ♥ Bube, ♦ Bube
- ♣ 10
- ♠ 10, Dame, 9
- ♥ Ass, König
- ♦ 8, 7

Eine gar nicht so seltene Möglichkeit, die Probleme mit dem besetzten Ass zu lösen, müssen wir übrigens auch noch ansprechen: Wenn alle Stricke reißen, hat der Alleinspieler immer noch die Möglichkeit, auf eine 2:2-Verteilung der betreffenden Karten bei den Gegenspielern zu spekulieren. Ist dem so,

gewinnt in Hinterhand die Übernahme mit dem König und direktes Nachspiel des Asses.

Beispiel 3

Viele Spiele scheitern übrigens nicht daran, dass das betreffende Ass gestochen wird, sondern eher an einem Nebeneffekt: Einer der Gegenspieler entledigt sich seiner Trümpfe und schmiert später beim Trumpfspiel auf die hohen Trümpfe seines Mitspielers.

Kreuz-Spiel in Hinterhand:

♣ Bube, ♠ Bube
♣ Ass, 10, 9, 7
♠ Ass, König, 7
♥ 8

Skat: ♥ 10, ♦ 10

1.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ 7>	-0
2.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♣ König>	-25
3.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♥ 8>	-39
4.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ Dame>	-49
5.	<♥ König>	<♥ 7>	<♣ Ass>	+35
6.	<♠ Bube>	<♦ Ass>	<♣ 8>	+48
7.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♦ Bube>	+52
8.	<♣ 7>	<♦ 10>	<♥ Bube>	-61

Vorhand:

♣ König, Dame
♠ 8
♥ König, Dame, 9
♦ Ass, 10, 8, 7

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ 8
 ♠ 10, Dame, 9
 ♥ Ass, 7
 ♦ Dame, 9

Übernimmt der Alleinspieler den 1. Stich und spielt seine beiden Buben nach, so verhindert er zwar nicht das Schmieren des <♦ Ass> auf den <♥ Bube>, wohl aber das zweifache Einstechen in Pik. Das Spiel wird sicher gewonnen.

1.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ König>	+24
2.	<♣ Bube>	<♣ Dame>	<♣ 8>	+29
3.	<♠ Bube>	<♣ König>	<♦ Bube>	+37
4.	<♣ 7>	<♦ Ass>	<♥ Bube>	-13
5.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ König>	-28
6.	<♦ Dame>	<♠ 7>	<♦ 10>	-41

Mehr geht nicht für die Gegenspieler. Sie sind dem Schneider näher als dem Sieg.

Hat der Alleinspieler also die hohen Trümpfe, sollte er sich gut überlegen, ob er den ersten Farbstich weglässt und somit die Initiative aus der Hand gibt.

Beispiel 4

Bisher sind wir immer davon ausgegangen, dass der Alleinspieler in Hinterhand sitzt. Betrachten wir nun Mittelhand-Konstellationen

<♠ 8>

???

Die Mitnahme mit dem König ist insbesondere dann gefährlich, wenn das Risiko besteht, dass der Alleinspieler kurzfristig wieder in Mittelhand gerät. Dann kann sich nämlich folgendes Szenario entwickeln: Kreuz in Mittelhand:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
♣ Ass, 8, 7
♠ Ass, König, 7
♥ 8

Skat: ♥ 10, ♦ 10

1.	<♠ 8>	<♠ König>	<♠ 10>	-14
2.	<♥ 9>	<♥ Ass>	<♥ 8>	-25
3.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♣ 10>	-49
4.	<♣ König>	<♣ 9>	<♥ Bube>	+26
5.	<♠ Bube>	<♦ 7>	<♦ Bube>	+30
6.	<♣ Bube>	<♦ 8>	<♣ Dame>	+35
7.	<♣ 7>	<♦ 9>	<♦ Dame>	+38
8.	<♣ 8>	<♥ 7>	<♦ König>	+42
9.	<♣ Ass>	<♥ Dame>	<♥ König>	+60
10.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♦ Ass>	-60

Vorhand:

♦ Bube
♣ Dame, 9
♠ Dame, 9, 8
♥ Ass, König
♦ König, Dame

Hinterhand:

♣ 10, König
♠ 10
♥ Dame, 9, 7
♦ Ass, 9, 8, 7

Sie sehen das Problem: Der König ist aus dem Spiel, wodurch nach Abstich des Asses die Neun plötzlich hoch ist und das Spiel gewinnt. Die Mitnahme mit dem Ass und nachfolgendem Trumpfzug von oben gewinnt sogar mit Schneider, da die Zehn blank steht. Aber auch das Legen der Lusche ist erfolgreich:

1.	<♠ 8>	<♠ 7>	<♠ 10>	-10
2.	<♥ 9>	<♥ Ass>	<♥ 8>	-21
3.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ 10>	-38

Der Alleinspieler kommt nun sicher ans Spiel und zieht die Trümpfe von oben ab.

Beispiel 5

Auch wenn es diesmal sogar gutgegangen wäre, das Ass zu legen, ja die Gegenspieler dadurch sogar Schneider geblieben wären: Diese Spielweise ist mit einem nicht zu unterschätzendem Risiko verbunden, falls Hinterhand in der betreffenden Farbe frei ist. Wiederum spielt Mittelhand Kreuz:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube

♣ 10, Dame, 7

♠ Ass, König, 7

Skat: ♥ 10, ♦ 10

1.	<♠ 9>	<♠ Ass>	<♣ Ass>	-22
2.	<♦ König>	<♣ 7>	<♦ 7>	+24
3.	<♣ Bube>	<♣ König>	<♣ 8>	+30
4.	<♠ Bube>	<♣ 9>	<♥ 7>	+32
5.	<♠ 7>	<♦ Ass>	<♠ Dame>	-36
6.	<♠ 10>	<♠ König>	<♥ Ass>	-61

Vorhand: ♣ König, 9
 ♠ 10, Dame, 9, 8
 ♥ König, 8
 ♦ 7, König

Hinterhand: ♣ Ass, 8
 ♥ Ass, Dame, 9, 7
 ♦ Ass, Dame, 9, 8

Das Spiel ist eigentlich für den Alleinspieler gar nicht zu verlieren. Nur die Dummheit mit dem Ass vermässelt alles. Sowohl Lusche als auch König gewinnen.

Wir sehen hier übrigens auch ein gutes Beispiel, in welchen Fällen der König durchaus gefahrlos gelegt werden kann. Der Alleinspieler kommt auch dann sicher im 2. Stich ans Spiel, wenn Hinterhand die Zehn führt, und kann dann die Trümpfe der Gegenspieler abziehen. Im eben geschilderten Beispiel ist der König sogar die beste Alternative, da die Gegner somit Schneider gespielt werden, wenn die Zehn nicht bei Hinterhand sitzt.

Kombination Ass-Dame-Lusche

Hat der Alleinspieler statt des Königs die Dame, so gilt trotz der schwächeren Position im Prinzip das Gleiche wie beim Spiel mit dem König. Der Spieler muss hier das Ziel verfolgen, dass sich durch die Spielfolge der Karten in der jeweiligen Farbe im Spielverlauf eine Stärkung seines Blattes ergibt.

Nehmen wir hierzu folgendes Beispiel: <♠ Ass> <♠ Dame>
 <♠ 8>

1. <♠ 9> <♠ Dame> <♠ 10>

Durch das Anspiel der <♠ 9> wurde die Lücke zwischen der <♠ 8> und der <♠ Dame> geschlossen. Der Alleinspieler kann somit ohne ein zusätzliches Risiko einzugehen die <♠ Dame> legen und Hinterhand dazu zwingen, mit König oder Zehn zu übernehmen, da sonst der Alleinspieler in Vorhand kommt und Trumpf ziehen kann. Nach einem solchen Stich ergibt sich dann in der betreffenden Farbe folgende Konstellation hinsichtlich der Kartenverteilung:

Alleinspieler: Ass, Acht

Gegenspieler: König, Sieben

Die Gegenpartei kann durch Anspiel des Königs zwar das Ass stechen, es bietet sich jedoch keine Gelegenheit zum Schmieren in dieser Farbe, da die Sieben der Gegenspieler tief ist.

Anders sieht es aus, falls die <♠ 7> vorgespielt wird. Legt der Alleinspieler die <♠ 8>, so kann Hinterhand gegebenenfalls die <♠ 9> legen und so den Stich übernehmen. Daraus resultiert dann folgende Verteilung:

Alleinspieler: Ass, Dame

Gegenspieler: Zehn, König

Neben dem Abstich des Asses droht also ein zusätzlicher Stich mit Schmirung verloren zu gehen, wenn der Alleinspieler die Farbe anspielen muss und noch Trümpfe im Spiel sind.

Nimmt der Alleinspieler übrigens statt der <♠ 8> die <♠ Dame>, so ändert sich im Prinzip nichts, wenn der Gegenspieler in Hinterhand mit <♠ König> übernehmen kann.

Alleinspieler: Ass, 8

Gegenspieler: Zehn, 9

Beim erzwungenen Vorspiel der Farbe durch den Alleinspieler droht wieder oben beschriebenes Szenario.

Kombination Ass-König-Dame

Bei diesem Gegenblatt bekommen die Gegenspieler nur 1 Stich, es sei denn, sie schaffen es, dem Alleinspieler das Ass wegzustechen. Hierzu muss der Alleinspieler in Mittelhand gebracht werden, bevor die Farbe auf den Tisch kommt, und meist bedarf es des Leichtsinns des Alleinspielers: Gespielt wird Herz in Hinterhand:

♠ Bube, ♥ Bube
♠ Ass, König, Dame
♥ Ass, König, 8, 7
♦ 7

Skat: ♣ 10, ♦ 10

Das Blatt sieht wirklich nicht schlecht aus: 2 Buben, 2 Asse und 20 Augen im Skat. Trotzdem verliert der Alleinspieler durch eigene Dummheit:

1.	<♣ Ass>	<♣ König>	<♥ 7>	+35
2.	<♥ Bube>	<♥ Dame>	<♣ Bube>	-7
3.	<♠ 9>	<♠ Ass>	<♥ 10>	-28
4.	<♦ 8>	<♦ Ass>	<♦ 7>	-39
5.	<♠ 10>	<♠ Dame>	<♦ König>	-56
6.	<♠ 8>	<♠ König>	<♦ Bube>	-62

Die Kartenverteilung:

Vorhand: ♦ Bube
 ♣ Ass, 9, 8, 7
 ♥ 10, Dame, 9
 ♦ Dame, 8

Mittelhand: ♣ Bube
 ♣ König, Dame
 ♠ 10, 9, 8, 7
 ♦ Ass, König, 9

Übernimmt der Alleinspieler den 3. Stich mit der <♠ Dame>, so ist das Spiel unverlierbar, selbst wenn alle restlichen gegnerischen Trümpfe auf einer Hand stehen und auch die sonstige Verteilung recht negativ für den Alleinspieler ist:

3.	<♠ 9>	<♠ Dame>	<♣ 7>	+23
4.	<♠ Bube>	<♥ 9>	<♠ 7>	+25
5.	<♥ 8>	<♥ 10>	<♦ Ass>	-28
6.	<♦ Dame>	<♦ König>	<♦ 7>	-35
7.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♦ Bube>	-58

Dreifach besetzte Asse

Hat ein Spieler 4 Karten einer Farbe inklusive des Asses, so gilt im Prinzip das Gleiche wie bei 3 Karten. Der unter Umständen spielentscheidende Unterschied besteht darin, dass das Risiko, dass einer der Gegenspielerin der betreffenden Farbe frei ist und somit schon auf die erste gespielte Karte entweder stechen oder schmieren kann, gestiegen ist. Die Frage ist allerdings, ob und wenn ja wie der Alleinspieler auf diese Bedrohung reagieren kann. Meist ist es nämlich so, dass der Alleinspieler recht eingeschränkte Möglichkeiten hat, sein Spiel auf diese Bedrohung

hin anzupassen. Vielmehr sollte das Wissen um das gesteigerte Risiko dazu verwendet werden, das grundsätzliche Erfolgspotenzial eines Spiels einzuschätzen und dies beim Reizen und der Spielansage zu berücksichtigen.

Beispiel 1

Hinterhand spielt einen Grand mit Vieren:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube

♣ Ass, Dame, 7

♥ Ass, 10

♦ Dame

Skat: ♠ König, ♦ König

Mit guter Wahrscheinlichkeit kann er davon ausgehen, dass keiner der Gegenspieler in Kreuz frei ist, womit er das Spiel gewinnt:

1.	<♦ Ass>	<♦ 10>	<♦ Dame>	-24
2.	<♥ 7>	<♥ König>	<♥ Ass>	+23
3.	<♣ 7>	<♣ 8>	<♣ 10>	-34
4.	<♠ König>	<♠ Dame>	<♠ Ass>	-52

Führt nur einer der Gegenspieler Kreuz, wird die Sache gefährlich:

3.	<♣ 7>	<♠ Ass>	<♣ 10>	-45
4.	<♠ König>	<♣ Dame>	<♠ 10>	-62

Die Wahrscheinlichkeit, dass es zu dieser Situation kommt, erhöht sich natürlich, je weniger Karten der kritischen Farbe bei den Gegenspielern stehen.

Beispiel 2

Mit folgendem Blatt sollte man sich in Mittelhand also wirklich sehr gut überlegen, ob man ohne Not den Grand riskiert oder doch besser ein Kreuz ansagt. Der Grand ist gefährlich:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

♣ Ass, Dame, 7, 8

♠ Ass, 10

♥ Dame

Skat: ♥ König, ♦ König

1.	<♣ König>	<♣ 7>	<♦ Ass>	-15
2.	<♣ 10>	<♣ Ass>	<♦ Bube>	-38
3.	<♥ Ass>	<♥ 10>	<♥ Dame>	-62

In Vor- oder Hinterhand wird der Grand mit großer Wahrscheinlichkeit gewonnen.

Hält der Alleinspieler eine Farbe lang, zeigt sich häufig ein weiteres Problem: Kann er bei zweifach besetztem Ass noch versuchen, die Problemkarte abzuwerfen, so müsste er bei dreifach besetztem Ass gleich 2 Karten entsorgen. Da die Gegenspieler bei jedem Abwurf des Alleinspielers jedoch wohl wenigstens 1 Bild nach Hause bringen, dürfte auch dieser Versuch scheitern.

Als Fazit aus den beschriebenen Fakten sollte der Alleinspieler schon bei zweifach besetztem Ass überlegen, ob er auf Nummer sicher geht und anstelle des Grand ein Kreuz mit Fünfen Schneider spielt, was immerhin 84 Punkte bringt. Ist das Ass jedoch dreifach besetzt, sollte der Grand jedoch wirklich nur gespielt werden, wenn es auf die 36 Punkte Differenz ankommt. Das Risiko ist erheblich.

Dreifach besetzte Asse haben noch einen weiteren interessanten Aspekt zu bieten: Gesetzt den Fall, der Spieler hält folgende Karten der Farbe: <♣ Ass> <♣ König> <♣ 7> <♣ 8>. Er wird nun in Hinterhand wie folgt angespielt:

<♣ 9>

<♣ Dame>

???

Sind noch gegnerische Trümpfe im Spiel, muss sich der Alleinspieler nun entscheiden: Er kann sein Ass sicher nach Hause bringen und den Gegenspielern ein sicheres Schmieren auf die Zehn erlauben, da diese die einzige Karte der Farbe ist, die sich noch in den Händen der Gegner befindet, oder er nimmt den König und opfert sein Ass mit Zugabe der betreffenden Zehn, da der nun in der Farbe freie Gegenspieler sticht.

Der Vorteil der Übernahme mit dem König liegt darin, dass der Alleinspieler somit die Farbe als „Ersatztrumpf“ aufbaut, da die Gegenspieler nur noch durch Einstechen den jeweiligen Stich übernehmen können. So manches Spiel, in dem der Alleinspieler trumpfgeschwach gespielt wurde, ist so noch gewonnen worden.

Beispiel 3

Gespielt wird Kreuz in Mittelhand:

♣ Bube

♣ 10, Dame, 9, 8, 7

♠ Ass, König, Dame, 7

Skat: ♦ König, ♦ Dame

1.	<♥ König>	<♣ 10>	<♥ 7>	+21
2.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ König>	-15
3.	<♠ 9>	<♠ 8>	<♠ König>	+25
4.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♥ 8>	+29
5.	<♣ 8>	<♥ Bube>	<♥ Ass>	-28

6.	<♥ 10>	<♦ 7>	<♣ Dame>	+42
7.	<♠ Ass>	<♠ Bube>	<♠ 10>	-51
8.	<♥ Dame>	<♦ 8>	<♣ 9>	+45
9.	<♠ Dame>	<♥ 9>	<♦ 9>	+48
10.	<♠ 7>	<♦ 10>	<♦ Ass>	+69

Vorhand: ♣ König
 ♠ 10, 8
 ♥ Ass, König, 8
 ♦ Ass, 9, 8, 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass
 ♠ 9
 ♥ 10, Dame, 9, 7
 ♦ 10

Begeht Hinterhand im 3. Stich nicht die Dummheit, seine blanke <♠ 9> vorzuspielen, sondern zieht eine beliebige andere Karte, am besten das <♥ Ass>, kann der Alleinspieler nicht gewinnen, da ihm die Trümpfe ausgehen.

3.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♣ Dame>	+34
4.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♦ 7>	+38
5.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 8>	+49
6.	<♠ 7>	<♦ 10>	<♠ 10>	-35
7.	<♦ 8>	<♣ 8>	<♥ 9>	+49
8.	<♠ König>	<♥ Bube>	<♦ Ass>	-52
9.	<♠ Bube>	<♥ Ass>	<♣ 9>	-65
10.	<♥ Dame>	<♦ 9>	<♠ Dame>	-71

So aber kann er durch Zugabe des <♠ König> Pik zu seiner Stärke machen.

Falls übrigens jemand denkt, der Alleinspieler würde sein Spiel gewinnen, wenn er versucht, mit dem <♣ Bube> ein Volles zu stechen: Auch dieser Versuch scheitert, allerdings knapp:

4.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 8>	+45
5.	<♠ 7>	<♦ 10>	<♠ 10>	-35
6.	<♦ 9>	<♣ 8>	<♥ 9>	+45
7.	<♠ Dame>	<♦ Bube>	<♥ Ass>	-51
8.	<♥ Dame>	<♦ 7>	<♠ König>	-58
9.	<♥ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	-60
10.	<♠ Bube>	<♦ Ass>	<♣ Bube>	+60

Unterschneiden

Eigentlich haben wir das Unterschneiden, also das absichtliche Unterbieten einer gegnerischen Karte, obwohl man das Ass der betreffenden Farbe hat, bereits mehrfach angesprochen. An dieser Stelle soll jedoch auf eine immer wieder einmal auftretende Situation eingegangen werden, in der ein Unterschneid den Spiel-erfolg sichert. Mittelhand spielt Grand:

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

♣ Ass

♠ 7

♥ Ass, Dame, 8

♦ Ass, 10

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Das Spiel ist unverlierbar, wenn der Alleinspieler keinen Fehler macht. Und der sieht wie folgt aus:

1.	<♥ 10>	<♥ Ass>	<♦ Bube>	-23
----	--------	---------	----------	-----

Und schon ist die Falle zugeschnappt.

2.	<♣ 7>	<♣ Dame>	<♣ Ass>	+21
3.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ 8>	+32
4.	<♦ 10>	<♦ Dame>	<♦ 9>	+45
5.	<♠ 7>	<♠ 10>	<♠ Ass>	-44
6.	<♦ König>	<♥ 8>	<♣ 10>	-58
7.	<♥ König>	<♥ Dame>	<♠ 8>	-65

Vorhand:

- ♣ König, Dame
- ♠ Ass
- ♥ 10, König, 9, 7
- ♦ König, 9, 8

Hinterhand:

- ♦ Bube
- ♣ 10, 9, 8, 7
- ♠ 10, 9, 8
- ♥ Dame, 7

Bleibt der Alleinspieler im 1. Stich aber mit einer Herz-Lusche unter der Zehn, haben die Gegenspieler keine Chance.

1.	<♥ 10>	<♥ 7>	<♣ 10>	-20
2.	<♥ König>	<♥ Ass>	<♦ Bube>	-37
3.	<♣ 7>	<♣ Dame>	<♣ Ass>	+21
4.	<♠ 7>	<♠ 10>	<♠ Ass>	-58

Und das war's.

Die Erklärung für das unterschiedliche Ergebnis ist recht einfach. Durch Legen der Lusche auf die Zehn baut der Alleinspieler eine kraftvolle Gegenposition in der betreffenden Farbe auf.

Alleinspieler: Ass, Dame

Gegenspieler: König, Neun

Die niedrigste Karte hat die Gegenpartei. Sie wird in der betreffenden Farbe also nur noch 1 Stich machen. Geht der Spieler hingegen mit dem Ass auf den 1. Stich, so wird die Lage für ihn erheblich ungünstiger:

Alleinspieler: Dame, Acht

Gegenspieler: König, Neun

Falls der Alleinspieler die Farbe irgendwann vorspielen muss, gehen beide Stiche mit Schmierung an die Gegenpartei. Kurzum: Der Unterschied sichert dem Alleinspieler einen Stich mehr.

Einschub

Einschieben des Gegenspielers

Wie eben beschrieben lassen sich manche Spiele nur dadurch gewinnen, dass der Alleinspieler auf ein Volles der Gegenspieler schneidet. Dumm nur, wenn er in Vorhand sitzt und somit gar nicht schneiden kann. Er wird darum bemüht sein, einen der Gegenspieler in die Vorhand-Position zu bringen. Diesen Vorgang nennt man Einschub.

Einschub durch Trumpf-Spiel

Prinzipiell kann ein Einschub entweder über einen Trumpf oder im Beiblatt erfolgen. Beschäftigen wir uns zuerst mit dem Einschub in Trumpf.

Beispiel 1

Mittelhand hält als Alleinspieler folgendes Blatt:

♣ Bube
 ♣ König, Dame, 9, 8, 7
 ♠ 8
 ♥ Ass
 ♦ Ass, König

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Gespielt wird Kreuz.

1.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♠ Ass>	-11
2.	<♠ 9>	<♠ 10>	<♣ König>	+21
3.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♣ Ass>	-32
4.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♥ 8>	+32

5.	<♣ 8>	<♥ 10>	<♦ Bube>	-44
6.	<♥ 9>	<♣ Dame>	<♥ Dame>	+38

Die Lage sieht für den Alleinspieler irgendwie nicht allzu rosig aus. Das einzige Volle, das die Gegner noch führen, ist die <♦ 10>. Diese muss der Alleinspieler unbedingt fangen, um das Spiel noch erfolgreich beenden zu können.

Erst einmal befindet er sich jedoch in Vorhand. Günstigerweise halten die Gegner jedoch noch 2 Buben, und wie der Spieler aus den vorhergehenden Stichen weiß, stehen diese auf einer Hand. Der Plan besteht darin, die Gegenspieler mittels Trumpf in Vorhand zu bringen und danach auf die <♦ 10> zu schneiden. Damit das klappt, muss jedoch zuerst einmal verhindert werden, dass die Gegenpartei zurückschlagen und den Alleinspieler ihrerseits über den <♣ Bube> zurückspielen kann. Der <♣ Bube> muss darum zwingend zuerst gespielt werden.

7.	<♣ Bube>	<♦ 9>	<♥ Bube>	+42
8.	<♣ 9>	<♥ König>	<♠ Bube>	-50
9.	<♦ 7>	<♦ König>	<♦ 8>	+46
10.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 10>	+70

Glück gehabt. Die <♦ 10> saß auf der richtigen Hand und konnte durch den Einschub gefangen werden.

Vorhand: ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass
 ♠ 10, 7
 ♥ 9, 7
 ♦ 10, 7

Hinterhand: ♣ 10
 ♠ Ass, 9
 ♥ 10, König, Dame, 8
 ♦ Dame, 9, 8

Einschub im Beiblatt

Das Einschieben von Gegenspielern kann natürlich auch mit Hilfe der Nebensfarben erfolgen. Insbesondere bei Grand-Spielen ist dieses Vorgehen manchmal die Voraussetzung dafür, ein Spiel zu gewinnen.

Nehmen wir folgendes interessante Beispiel: Vorhand spielt Grand.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 9, 7
 ♦ Ass, 9, 7

Skat: ♥ 10, ♥ Dame

1.	<♣ 9>	<♠ Ass>	<♣ 10>	-21
2.	<♣ König>	<♣ Ass>	<♠ 8>	+28

Steht die <♦ 10> ebenfalls zu dritt besetzt bei Hinterhand, so ist das Spiel jetzt nur noch zu gewinnen, wenn der Alleinspieler Hinterhand in ♣ einspielt und hofft, dass dieser noch ein Volles hat.

3.	<♣ 7>	<♥ Ass>	<♣ Dame>	-35
4.	<♦ König>	<♦ 9>	<♠ 10>	-49
5.	<♦ Dame>	<♦ 7>	<♠ König>	-56

Der Rest geht an den Alleinspieler.

Mittelhand: ♠ Ass, 10, König, 9, 8
♥ Ass, König, 9, 8, 7

Hinterhand: ♣ 10, König, Dame, 8
♠ Dame, 7
♦ 10, König, Dame, 8

Wählt der Spieler einen anderen Weg, so gerät er in Gefahr, das Spiel zu verlieren.

3.	<♦ 9>	<♥ Ass>	<♦ 10>	-42
4.	<♣ Dame>	<♣ 7>	<♠ 10>	-55
5.	<♦ König>	<♦ Ass>	<♠ 9>	+43
6.	<♦ 7>	<♠ König>	<♦ Dame>	-62

Vermeiden des gegnerischen Einschubs

Das Mittel des Einschubs steht natürlich nicht nur dem Alleinspieler zur Verfügung. Auch die Gegenspieler können es, wie wir später noch genauer sehen werden, sehr wirkungsvoll einsetzen. Es ist darum unter Umständen für den Erfolg entscheidend, den Gegenspielern frühzeitig die Möglichkeiten für den Einschub des Alleinspielers zu nehmen und so das eigene Spiel abzusichern.

Wie muss also bei folgendem Grand in Vorhand gespielt werden?

♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
♣ Ass, König, 7
♠ Ass, 10, König
♦ 7

Skat: ♥ Dame, ♦ Dame

1.	<♠ Bube>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-15
2.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ 10>	-36
3.	<♥ König>	<♥ Bube>	<♥ 7>	+12

Analysieren wir die Lage: Es befinden sich noch 2 Volle in den Händen der Gegenspieler: <♣ 10> und <♥ 10>. Diese allein reichen ihnen nicht zum Sieg.

<♣ 7>	<♥ 10>	<♣ 10>	-56
-------	--------	--------	-----

Die Gegenspieler benötigen noch mindestens 2 Stiche. Diese können sie bekommen, falls die <♣ 10> mindestens zweifach besetzt ist und der erste Kreuz-Stich mit der <♣ Dame> mitgenommen wird. Danach muss allerdings der Alleinspieler wieder in Vorhand-Position gebracht werden, um den zweiten Kreuz-Stich abzusichern, mit anderen Worten den Abwurf des <♣ König> zu verhindern.

Dies gelingt, falls der Alleinspieler sein Spiel fehlerhaft vorträgt und nach Anspiel der <♣ 7> wieder einspielbar ist.

4.	<♣ 7>	<♥ 10>	<♣ Dame>	-49
5.	<♠ 8>	<♠ Ass>	<♠ 7>	+23
6.	<♠ 10>	<♠ Dame>	<♠ 9>	+36
7.	<♣ König>	<♥ 7>	<♣ 10>	-63

Das Spiel ist für den Alleinspieler unverlierbar, wenn er vor dem Anspiel der <♣ 7> die Pik-Karten spielt und somit dem Gegner die Möglichkeit des Einschubs nimmt.

4.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ 8>	+23
5.	<♠ 10>	<♠ Dame>	<♠ 9>	+36
6.	<♣ 7>	<♥ 10>	<♣ Dame>	-49
7.	<♦ König>	??		

Der <♦ König> ist das letzte Bild in den Händen der Gegenspieler. Und die <♣ 10> sitzt bekanntermaßen bei Vorhand. Der Abwurf des <♣ König> ist also völlig gefahrlos.

7.	<♦ König>	<♣ König>	<♦ 8>	-57
8.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♦ 9>	+47
9.	<♠ König>	<♥ 8>	<♣ 9>	+51
10.	<♥ Bube>	<♥ 9>	<♣ 10>	+63

Hier die Karten der Gegenspieler:

Mittelhand: ♠ Dame, 7
 ♥ Ass, 10, 9, 8, 7
 ♦ 10, 9, 8

Hinterhand: ♣ Bube
 ♣ 10, Dame, 9, 8
 ♠ 9, 8
 ♥ König
 ♦ Ass, König

Abwurf

Auch wenn es der Wunsch eines jeden Skatspielers ist: In den wenigsten Spielen hat man ein so sauberes Blatt auf der Hand, in dem es wirklich keine Karte gibt, die man gern los sein möchte. Darum stellt sich häufig die Frage, wie der Spieler es bewerkstelligen kann, dass solche Karten möglichst wenig Schaden im Spiel anrichten. Ein gutes Mittel hierzu ist der Abwurf in einer günstigen Situation. Betrachten wir solche im Detail.

Beispiel 1

♠ Bube, ♦ Bube

♣ 10, König, Dame, 9

♠ 7

♦ Ass, 10, König

Skat: ♠ König, ♥ König

Er spielt Kreuz. Es kommt im 1. Stich zu folgender Situation:

1. <♥ Ass> <♥ 9> ??

Hinterhand sollte das günstige Angebot nutzen und unverzüglich seine <♠ 7> abwerfen. Schließlich sind in Pik sowohl das Ass als auch die Zehn draußen, und es können in diesem Stich statt der auf dem Tisch liegenden 11 Augen auch 21 fallen, wodurch das Spiel für den Alleinspieler unter Umständen verloren geht. Gibt er auf seine störende Lusche hingegen nur 11 Augen ab, müssen die Karten schon extrem schlecht verteilt sein, um dieses Spiel zu verlieren.

Beispiel 2

Diesmal sitzt der Alleinspieler zum Herz-Spiel in Mittelhand.

♠ Bube, ♦ Bube

♣ Ass, 7

♠ Ass, 7

♥ 10, König, 9, 7

Skat: ♦ König, ♦ Dame

1. <♦ 7> ??

Auch hier sollte nicht gezögert werden, entweder die <♣ 7> oder die <♠ 7> zuzugeben.

Wieder die gleiche Rechnung: Statt eventuell 14 Augen einzubüßen, falls auf die Lusche irgendwann König und Zehn übereinander fallen, oder gar zu riskieren, dass einer der Spieler die betreffende Farbe blank hat und auf das zweite Anspiel entweder das Ass sticht oder schmiert, schenken wir der Gegenpartei die 11 Augen (vielleicht hat er ja sogar unter dem Ass angespielt).

Ein weiterer Vorteil dieses Vorgehens: Der Alleinspieler sitzt zum nächsten Stich in Hinterhand und kommt entweder ohne Einsatz einer Trumpf-Karte in Vorhand, kann ein Volles stechen oder die andere Lusche abwerfen.

Beispiel 3

Manchmal ergeben sich sogar Situationen, in denen der Abwurf einer besetzten Zehn samt zugehöriger Lusche sinnvoll ist.

Vorhand spielt Kreuz.

♣ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube

♣ 10, 8, 7

♠ 10, 7

♦ Ass, 10

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Das Spiel beginnt:

1.	<♥ Bube>	<♣ Dame>	<♣ 9>	+12
2.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♥ Ass>	-22
3.	<♦ 7>	<♦ 9>	<♦ Ass>	+23
4.	<♣ Bube>	<♣ König>	<♠ 8>	+29
5.	<♣ 8>	<♠ Bube>	<♥ 10>	-34
6.	<♥ 7>	<♥ 9>	??	

Wirft der Alleinspieler jetzt eine seiner beiden Pik-Karten weg, so hat er gewonnen.

Die Gegenspieler benötigen noch mindestens 26 Augen für den Sieg. Durch das fahrlässige Anspiel der Herz-Lusche, die Mittelhand nur mit einer weiteren Herz-Lusche bedienen kann, kommen die Gegenspieler in den beiden Stichen, die sie noch machen, auf maximal lediglich 25 Augen, falls nicht einer der Gegenspieler in Pik frei ist, und das ist unwahrscheinlich.

6.	<♥ 7>	<♥ 9>	<♠ 7>	-34
7.	<♠ König>	<♠ Ass>	<♠ 10>	-59
8.	<♦ 10>	<♦ 8>	<♦ Dame>	+42
9.	<♦ Bube>	<♥ 8>	<♠ 9>	+44
10.	<♣ 10>	<♠ Dame>	<♦ König>	+61

Mittelhand: ♠ Bube
 ♣ Ass, König, Dame
 ♠ Ass, Dame
 ♥ 8, 7
 ♦ 8, 7

Hinterhand: ♣ 9
♠ König, 9, 8
♥ Ass, 10, 9
♦ König, Dame, 9

Es kommt also nicht unbedingt darauf an, eine besetzte Zehn durchzubekommen, sondern darauf, ob die von den Gegenspielern so erreichten Augen für ihren Sieg ausreichend sind. Ist das nicht der Fall, war der Abwurf gerechtfertigt.

Verhindern von Möglichkeiten zum Schmieren

Viele Spiele werden dadurch gewonnen, dass ein Gegenspieler auf den sowieso schon fetten Stich seines Partners schmieren kann. Manchmal kann man nichts dagegen machen, andererseits gibt es durchaus Situationen, in denen sich der Alleinspieler durch geschicktes Spiel retten kann.

Frühzeitiges Ausspielen der besetzten Zehn

Beispiel 1

Vorhand blickt zu seinem Kreuz-Spiel auf folgendes Blatt:

♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, König, 7
 ♠ 10, König, Dame
 ♦ Ass

Skat: ♥ 10, ♥ 7

Oberstes Ziel muss es sein, zu verhindern, dass ein Spieler in Pik frei wird, bevor die <♠ 10> aus dem Spiel ist. Darum spielt er konsequent im 1. Stich die <♠ 10> vor.

1.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♠ Ass>	-21
2.	<♥ 9>	<♣ König>	<♥ 8>	+14
3.	<♠ Bube>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-36
4.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♦ 7>	+25

Und jetzt natürlich verhindern, dass gegebenenfalls jemand Pik abwirft, um dann die Bilder zu stechen, worauf der andere Mitspieler dann noch schmieren kann.

5.	<♠ König>	<♦ 8>	<♠ 7>	+29
6.	<♠ Dame>	<♦ Dame>	<♠ 9>	+35

Nachdem das geschafft ist, geht es weiter mit Trumpf.

7.	<♥ Bube>	<♦ König>	<♣ 8>	+41
8.	<♦ Bube>	<♥ Dame>	<♣ 9>	+46
9.	<♣ Ass>	<♥ König>	<♣ Dame>	+64
10.	<♣ 7>	<♦ 10>	<♣ 10>	-56

Mittelhand: ♠ 8
 ♥ Ass, König, Dame, 8
 ♦ 10, König, Dame, 8, 7

Hinterhand: ♣ Bube
 ♣ 10, Dame, 9, 8
 ♠ Ass, 9, 7
 ♥ 9
 ♦ 9

Auch das Durchlassen der <♠ 10> bringt nichts, da die Gegenspieler nur 4 Volle bekommen.

1.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♠ 7>	+20
2.	<♠ Dame>	<♦ 7>	<♠ 9>	+23
3.	<♠ König>	<♦ 10>	<♠ Ass>	-25
4.	<♥ 9>	<♣ König>	<♥ 8>	+27
5.	<♠ Bube>	<♥ Ass>	<♣ Bube>	-40
6.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♦ 8>	+38

7.	<♥ Bube>	<♦ Dame>	<♣ 8>	+43
8.	<♦ Bube>	<♦ König>	<♣ 9>	+49
9.	<♣ Ass>	<♥ Dame>	<♣ Dame>	+66
10.	<♣ 7>	<♥ König>	<♣ 10>	-54

Ganz anders kann die Sache hingegen ausgehen, wenn der Alleinspieler mit Trumpf aufschlägt.

1.	<♠ Bube>	<♠ 8>	<♣ 7>	+12
----	----------	-------	-------	-----

Mittelhand wirft seine blanke Pik-Lusche ab, Hinterhand lässt den Stich durchgehen. Und das machen die Gegenspieler auch mit dem nächsten angespielten Buben, um zu verhindern, dass der Alleinspieler aus seiner Vorhand-Position herauskommt. So muss er irgendwann seine Pik-Karten bringen und nicht etwa irgendwann von den Gegenspielern mit Pik angespielt werden, was bedeuten würde, dass die <♠ 10> durchgeht.

2.	<♥ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	+14
3.	<♠ Dame>	<♦ 8>	<♠ 7>	+17
4.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 9>	+31
5.	<♣ 7>	<♦ 10>	<♣ 10>	-20
6.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♥ Ass>	-35

Und jetzt der Einschub:

7.	<♣ Dame>	<♣ Ass>	<♦ König>	+49
8.	<♠ König>	<♥ 8>	<♠ 8>	+52
9.	<♣ König>	<♥ Dame>	<♥ 9>	+60
10.	<♠ 10>	<♥ König>	<♠ Ass>	-60

Beispiel 2

Knifflig ist auch der folgende Fall. Nachdem Vorhand einen für ihn sehr unbefriedigenden Skat aufgedeckt hat, entscheidet er sich für die Ansage von Kreuz.

♠ Bube, ♦ Bube
♣ 10, König, 8, 7
♥ 10, König, 8, 7
Skat: ♦ Dame, ♦ 9

1.	<♦ Bube>	<♣ Dame>	<♥ Bube>	-7
2.	<♠ 8>	<♣ 10>	<♠ 7>	+13
3.	<♠ Bube>	<♣ 9>	<♣ Bube>	-11
4.	<♠ Dame>	<♣ König>	<♠ 9>	+20

Aufgrund der günstigen Trumpfverteilung ist das Spiel jetzt eigentlich nicht mehr zu verlieren, falls nicht alle Herz auf einer Hand sitzen. Und falls der Alleinspieler die richtige Karte ausspielt.

Es muss unbedingt die <♥ 10> gespielt werden. Hat einer der Gegenspieler das <♥ Ass> besetzt, schneidet er sonst, um seinem Partner im nächsten Stich den Weg zum Schmieren frei zu machen. Die <♥ 10> ist wahrscheinlich schließlich eh verloren, da sie vom letzten Trumpf der Gegenspieler gestochen wird, falls dieser Pik blank geführt hat.

5.	<♥ 10>	<♥ Ass>	<♥ Dame>	-35
6.	<♦ König>	<♦ 7>	<♣ 7>	+24
7.	<♥ König>	<♥ 9>	<♦ 8>	+28
8.	<♥ 8>	<♠ Ass>	<♣ Ass>	-57
9.	<♦ 10>	<♣ 8>	<♦ Ass>	+49
10.	<♥ 7>	<♠ 10>	<♠ König>	+63

Mittelhand: ♣ Dame, 9
 ♠ Ass, König, 9, 7
 ♥ Ass, 9
 ♦ Ass, König

Hinterhand: ♣ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass
 ♠ 10, Dame, 8
 ♥ Dame
 ♦ 10, 8, 7

Lässt der Besitzer des <♥ Ass> die Zehn durch, gibt es zwar 1 Auge mehr, aber auch das reicht nicht.

5.	<♥ 10>	<♥ 9>	<♥ Dame>	+33
6.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♠ 10>	-32
7.	<♠ Ass>	<♦ 7>	<♣ 7>	+44
8.	<♥ 8>	<♦ 8>	<♠ König>	+48
9.	<♥ König>	<♦ Ass>	<♣ Ass>	-58
10.	<♦ 10>	<♣ 8>	<♦ König>	+62

Jetzt wollen wir natürlich noch genau wissen, was passiert, wenn der Alleinspieler im 5. Stich anstelle der Zehn den König anspielt.

5.	<♥ König>	<♥ 9>	<♥ Dame>	+27
6.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♠ 10>	-32
7.	<♠ Ass>	<♦ 7>	<♣ 7>	+38
8.	<♥ 8>	<♦ 8>	<♠ König>	+42
9.	<♥ 10>	<♦ Ass>	<♣ Ass>	-64
10.	<♦ 10>	<♣ 8>	<♦ König>	+56

Was zu beweisen war. Das Anspiel unter der Zehn verliert.

Abwerfen einer besetzten Zehn

Nicht immer kann man der Gefahr der Schmierung auf einen Stich durch frühzeitiges Ausspielen des Sorgenkindes entkommen. Manchmal hat ein Gegenspieler die Farbe von vornherein nicht, oder der Abwurf der blanken Karte kann nicht verhindert werden. In solchen Fällen hilft nur der Versuch, die Schwachstelle irgendwie bei günstiger Gelegenheit anzuwerfen. Zuerst muss jedoch die Problem erkannt werden. Hier hilft oftmals die Interpretation der Reizungen der Gegenspieler.

Vorhand nimmt verwundert zur Kenntnis, dass Mittelhand bis 46 reizt, bevor er passt, und Hinterhand erst nach der Ansage von 59 die Waffen streckt.

Dabei ist das Blatt von Vorhand recht ansehnlich. Er sagt einen Grand an.

♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

♣ 10, König, Dame

♠ 10, König, Dame

♦ Ass

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Normalerweise würde er eine der besetzten Zehnen anziehen, um das Spiel sicher zu machen. Voraussetzung hierfür wäre ja lediglich, dass zumindest in einer der beiden Farben, in denen der Alleinspieler die besetzte Zehn hält, beide Spieler Karten führen. Doch diesmal ist Vorhand misstrauisch. Grund sind die Null ouvert und Null ouvert Hand-Reizungen der Gegenpartei. Damit müssen beide lange Reihen auf der Hand haben, und die Farben sind womöglich doch extrem ungleich verteilt. Vorhand entscheidet sich für den sofortigen Abzug des <♦ Bube> und Antesten der Farbe von unten.

- | | | | |
|----|----------|----------|-------|
| 1. | <♣ Bube> | <♦ Bube> | <♦ 7> |
| 2. | <♣ Dame> | <♣ 7> | <♦ 8> |
| 3. | <♠ Dame> | <♥ 7> | <♠ 7> |

Da haben wir den Salat! Und trotzdem freut sich Vorhand. Dadurch, dass beide Farben von unterschiedlichen Spielern geführt werden, ist das Spiel nicht verlierbar.

- | | | | |
|----|---------|-------|-------|
| 4. | <♦ Ass> | <♥ 8> | <♦ 9> |
|----|---------|-------|-------|

Mit diesem Spielzug hat der Alleinspieler sichergestellt, dass er nicht unbeabsichtigt eingespielt werden kann. Jetzt spielt er sich beide Zehnen blank.

- | | | | |
|----|-----------|-------|----------|
| 5. | <♣ König> | <♣ 8> | <♦ Dame> |
| 6. | <♠ König> | <♥ 9> | <♠ 8> |

Und nun spielt er ganz einfach die Zehn aus, die ihn in Hinterhand bringt. In unserem Fall ist das die <♣ 10>.

- | | | | | |
|----|--------|---------|--------|-----|
| 7. | <♣ 10> | <♣ Ass> | <♦ 10> | -31 |
|----|--------|---------|--------|-----|

Die Gegenspieler benötigen im anderen Stich, den sie noch machen, 3 Volle zum Sieg. Sie führen noch <♠ Ass>, <♥ Ass> und <♥ 10>. Der in Hinterhand sitzende Alleinspieler muss also nur schauen, ob 2 Volle im Stich liegen. In diesem Fall übernimmt er den Stich. Da außer seiner <♠ 10> dann nur noch das <♠ Ass> draußen ist, kommen nur noch 2 Volle zusammen, und er hat gewonnen. (In unserem Beispiel geht das eh nicht, da <♥ Ass> und <♥ 10> auf einer Hand sitzen). Liegen weniger als 2 Volle im Stich, so wirft er seine <♠ 10> ab.

- | | | | | |
|----|---------|-----------|--------|-----|
| 8. | <♥ Ass> | <♦ König> | <♠ 10> | -56 |
|----|---------|-----------|--------|-----|

Mehr ist für die Gegenspieler nicht zu holen.

Mittelhand: ♦ Bube

♣ Ass, 9, 8, 7

♥ Ass, 10, 9, 8, 7

Hinterhand: ♠ Ass, 9, 8, 7

♦ 10, König, Dame, 9, 8, 7

Die Gegenspieler können übrigens froh sein, dass Vorhand sie überboten und das Spiel gemacht hat. Beide hätten ihren Null ouvert bzw. Null ouvert Hand verloren. Für Mittelhand lag kein passender Skat, um seinen <♦ Bube> loszuwerden. Hinterhand verliert, da alle Pik bei Vorhand sitzen und das <♠ Ass> von Hinterhand so einen Stich macht.

Null

Aufgrund des Ziels, keinen Stich zu machen, sind Null-Spiele mit keiner anderen Spielart im Skat vergleichbar. Somit unterscheidet sich die Taktik beim Null auch grundlegend von Farb- und Grand-Spielen. Ein Null ist eigentlich nie ohne Schwachstelle. Anderenfalls würde der Alleinspieler ein Null ouvert spielen. Es gilt also, diese Schwachstelle möglichst zu verbergen und durch geschickte Spielweise die Wahrscheinlichkeit, dass sich die Gelegenheit zum Abwurf störender Karten ergibt, zu erhöhen.

Vorhand-Position

Der Alleinspieler ist beim Null maximal ein Mal Ausspieler, nämlich zum 1. Stich, falls er in Vorhand sitzt.

Beispiel 1

Ob dies ein Vor- oder ein Nachteil ist, hängt von den Karten ab. Folgendes Blatt wurde bereits in einem vorhergehenden Kapitel zum Thema „Bewertung der eigenen Karten“ angesprochen.

♣ 7, 9, Bube, Dame, Ass

♠ 7, 9, Bube, Dame, Ass

Skat: ♦ König, ♦ Dame

In Mittel- und Hinterhand handelt es sich um einen lupenreinen Null ouvert. In Vorhand ist selbst das einfache Null höchst riskant, da der Alleinspieler sich selbst durch das Anspiel die sichere Reihe zerstören muss. Stehen in er angespielten Farbe die 3 bei den Gegenspielern befindlichen Farben auf einer Hand, so ist das Spiel verloren.

- | | | | |
|----|--------|----------|-----------|
| 1. | <♣ 9> | <♦ Ass> | <♣ König> |
| 2. | <♣ 10> | <♣ 7> | <♦ Bube> |
| 3. | <♣ 8> | <♣ Bube> | <♥ König> |

Ist man in der unglücklichen Lage, mit solch einem Blatt ein Null spielen zu müssen, so stellt sich die Frage, welche Farbe im Anspiel die größten Erfolgchancen verheißt: Die Neun oder die Sieben?

Analysieren wir die Situation: Wie bereits festgestellt ist das Spiel in jedem Fall verloren, falls alle restlichen Karten von einem Gegenspieler gehalten werden. Diese Variante ist also uninteressant. Bleiben die Varianten König-Zehn/Acht, König-Acht/Zehn sowie Acht-Zehn/König übrig. Bei jeder dieser Varianten ist das Anspiel der Neun ohne Risiko, da einer der Gegenspieler den Stich übernehmen muss.

Anders sieht es beim Anspiel der Sieben aus. Ist die Acht besetzt, so ist das Spiel verloren, da der andere Gegenspieler beim Anspiel der Sieben seine blanke Karte loswird und danach die Acht seines Mitspielers tief ist.

- | | | | |
|----|-------|----------|-----------|
| 1. | <♣ 7> | <♣ 10> | <♣ König> |
| 2. | <♣ 8> | <♣ Bube> | <♦ König> |

Das Anspiel der Neun ist also die richtige Wahl.

Dieses Ergebnis lässt sich übrigens verallgemeinern. Wann immer von einer Konstellation Sieben-Neun-Irgendwas angespielt werden muss, sollte die Neun gezogen werden. Wenn nicht gerade alle bei den Gegenspielern befindliche Karten auf einer Hand sitzen, was das Spiel für den Alleinspieler sowieso ungewinnbar macht, falls er die betreffende Farbe anspielen muss, so übernimmt einer der Gegenspieler den Stich, da nur die Acht als niedrigere Karte auf den Händen der Gegenspieler ist. Der Alleinspieler wahrt so seine Chancen, doch noch als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen.

Beispiel 2

So viel zu mit der Vorhand-Position verbundenen Risiken. Es gibt aber auch eine Reihe von Situationen, in denen die Möglichkeit des Anspiels ein Vorteil ist.

Hält der Alleinspieler in Vorhand z. B. als einzige Schwachstelle eine blanke Acht, kann er mit sehr guten Gewinnchancen ein Null ouvert riskieren und die blanke Karte anspielen. Dies gilt insbesondere dann, wenn er keine Karte der betreffenden Farbe gedrückt hat. Das Spiel ist schließlich nur dann verlierbar, wenn alle bei den Gegenspielern stehende Karten der Farbe auf einer Hand stehen.

Es gibt aber noch weitere Situationen, in denen die Vorhand-Position von Nutzen sein kann.

♠ 7, 9, Bube

♥ 8, 9, 10, Bube

♦ 7, 8, 9

Skat: ♣ Dame, ♠ König

Die lange Herz-Reihe ohne Sieben stellt ein ganz erhebliches Erfolgsrisiko dar. Ist die <♥7> zweifach besetzt und spielt der andere Gegenspieler seine blanke Herz-Karte aus, hat sich die Sache für den Alleinspieler erledigt.

Mit Hilfe seiner Anspiel-Position kann er Mittelhand jedoch erheblich unter Druck setzen, falls dieser die <♥7> besitzt. Und zwar durch Spielen der <♥9>.

Da Mittelhand, abgesehen vom Reizen, noch keinerlei Informationen zum Spiel sammeln konnte, steht er nun vor dem Problem zu entscheiden, ob der Alleinspieler die blanke Neun vorgespielt hat und somit das Legen der <♥7> gewinnt oder ob das Ganze ein Bluff ist.

Die Entscheidung für Variante 2 wird durch einen psychologischen Faktor erschwert: Stellt sich im Nachhinein heraus, dass

die Neun doch blank war und durch Zugabe der Sieben das Spiel gewonnen gewesen wäre, wird der Mitspieler wohl recht ungehalten reagieren. Nimmt der Gegenspieler aber die Sieben und der Alleinspieler hatte eine lange Reihe in der betreffenden Farbe, so wird ihm niemand einen Vorwurf machen, da die Neun ja schließlich hätte blank sitzen können. Es gehört also durchaus etwas Selbstbewusstsein dazu, die Sieben nicht zu legen, und dieses Selbstbewusstsein haben nicht alle Gegenspieler.

Beispiel 3

Manchmal sollte der Alleinspieler beim Anspiel Vorsicht walten lassen, um sein Blatt bzw. die generelle Kartenverteilung nicht frühzeitig zu verraten.

♣ 7, 8, 9, 10, Dame

♠ 7, 10

♦ 7, 9, 10

Skat: ♥ König, ♥ 9

Auf den ersten Blick erscheint das Anspiel der <♣ 7> die richtige Eröffnung zu sein. Doch Vorsicht! Es sind nur noch 3 Kreuz-Karten in den Händen der Gegenspieler. Stehen diese auf einer Hand, hat man der Gegenpartei unfreiwillig den Weg zum Abwurf störender Karten gezeigt.

1.	<♣ 7>	<♠ Ass>	<♣ Ass>
2.	<♣ König>	<♣ Dame>	<♠ König>
3.	<♣ Bube>	<♣ 10>	<♠ Dame>
4.	<♠ 8>	<♠ 7>	<♦ Ass>
5.	<♠ 9>	<♠ 10>	<♦ Bube>

Mittelhand: ♠ Dame, König, Ass
 ♥ 7, 8, Bube, Dame
 ♦ 8, Bube, Ass

Hinterhand: ♣ Bube, König, Ass
 ♠ 8, 9, Bube
 ♥ 10, Ass
 ♦ Dame, König

Da Hinterhand in Kreuz ausschließlich recht hohe Karten auf der Hand hält, hätte er diese Farbe vermutlich selbst nie angespielt, sondern gleich seine Pik von unten gezogen, womit der Alleinspieler gewonnen hätte.

Die erheblich bessere Alternative zum Anspiel wäre für den Alleinspieler darum der Anzug der <♦9> gewesen. Dieser verliert nur, wenn alle restlichen Karo-Karten auf einer Hand stehen. Und da dies immerhin 5 Karten sind, ist das recht unwahrscheinlich, vor allem wenn beide Gegenspieler sofort passen bzw. mehr als 18 sagen und somit wohl kein Karo spielen wollten.

Beispiel 4

Problematisch ist auch folgendes Blatt:

♣ 7, 8, 9
 ♠ 8
 ♥ 7, 9, Ass
 ♦ 7, 8, 9

Skat: ♠ König, ♠ Ass

So verlockend das Anspiel der blanken <♠8> auch erscheinen mag, man sollte sich dies reiflich überlegen. Die Wahrscheinlichkeit, dadurch das eigene Blatt zu verraten, ist erheblich.

Man muss sich vor Augen führen, dass der Alleinspieler in Herz prinzipiell immer verliert, da die Gegenspieler insgesamt 5 Herz-Karten führen und einer von ihnen somit mindestens 3-mal Herz hält, womit der Alleinspieler mit seinem zweifach besetzten Ass ein Problem hat. Es gibt eine Minimalchance, dass dieser Spieler aufgrund widriger Kartenverteilung nicht in Vorhand gebracht werden kann und der Alleinspieler somit gewinnt, doch die Wahrscheinlichkeit, dass dies passiert, ist wirklich gering.

Das Ziel muss also darin bestehen, das <♥ Ass> irgendwie loszuwerden, bevor die Gegenspieler die schwache Stelle entdecken. Da der Alleinspieler Kreuz und Karo ebenfalls mit je 3 Karten recht lang führt, besteht die einzige realistische Möglichkeit hierfür in Pik.

Spielt der Alleinspieler zum 1. Stich jedoch die blanke <♠ 8>, so drängt er die Gegenspieler ja geradezu in die Denkrichtung, dass Pik wohl blank vorgespielt wurde und der Erfolg in den anderen Farben zu suchen ist. Das Anspiel einer Kreuz- oder Karo-Lusche ist da unverfänglicher. Kommt dann irgendwann z. B. die <♠ 10> auf den Tisch und wird vom Alleinspieler mit der <♠ 8> bedient, so bestehen gute Chancen auf ein Nachspiel von Pik, was den Abwurf des <♥ Ass> ermöglicht.

Vorstellbar ist sogar eine ganz freche Variante: Durch Ausspiel der <♥ 9> kann man dem Gegner vorspiegeln, dass in Herz nichts zu machen ist. Somit werden die Gegner dazu verleitet, ihr Glück in den anderen Farben zu versuchen.

Abwurf

Hat der Alleinspieler lediglich 1 Karte abzuwerfen, ist das Vorgehen natürlich einfach. Erheblich komplizierter wird es, wenn gleich mehrere Karten stören. Der Alleinspieler sitzt in Mittelhand:

♠ 8, 9, 10, König

♥ 7, 8, 9

♦ 7, 9, Bube

Skat: ♣ 10, ♠ Dame

1. <♣ 9> ??

Falsch wäre es jetzt, den <♠ König> zuzugeben. Damit würden sich die ohnehin schlechten Gewinnchancen noch mehr verschlechtern. Warum ist das so? Wohl kein Gegenspieler wird ernsthaft annehmen, dass der König blank gehalten wurde. Die Gegenpartei weiß also bereits nach dem 1. Stich, dass der Alleinspieler kein Kreuz, dafür aber weitere Pik-Karten auf der Hand hat.

Sitzt die <♠ 7> zweimal besetzt auf der Hand, so wird der Mitspieler eh seine blanke Pik-Karte vorspielen, und die Sache ist bei Nachspiel der Sieben für den Alleinspieler verloren. Umgekehrt wird wahrscheinlich auch die <♠ 7> direkt vorgespielt, wenn sie blank ist. Dann gewinnt der Alleinspieler. Hat ein Spieler alle 4 Pik-Karten dagegen, so wird die <♠ 7> sicher auch früher oder später gebracht, und die Gegenpartei hat gewonnen. Die interessante Konstellation ist also die 2: 2-Verteilung der Pik-Karten auf der Hand der Gegner.

Die Gegenspieler werden also vermutlich der Reihe nach Herz und Karo testen, um sich ein Bild von den Karten des Alleinspielers zu machen. Da sie recht schnell herausfinden, dass der Alleinspieler hier sauber ist, erkennen sie, dass ihre einzige Chance zum Gewinn des Spiels in Pik liegt, und der Besitzer der <♠ 7> wird versuchen, seinem Mitspieler eine Chance einzuräumen, eine Pik-Karte loszuwerden. Danach spielt er erst seine hohe Pik-Karte, worauf der andere Gegenspieler seine letzte Pik abwirft, und die nachgebrachte <♠ 7> gewinnt.

1.	<♣ 9>	<♠ König>	<♣ 7>
2.	<♥ Dame>	<♥ 9>	<♥ 10>
3.	<♦ 8>	<♦ 9>	<♦ Dame>
4.	<♦ 10>	<♦ Ass>	<♦ Bube>
5.	<♦ König>	<♦ 7>	<♠ Ass>
6.	<♠ Dame>	<♠ 10>	<♠ Bube>
7.	<♠ 7>	<♠ 8>	<♥ König>

Vorhand: ♣ 8, 9, Bube
 ♠ 7, Dame
 ♥ Dame, Ass
 ♦ 8, König, Ass

Hinterhand: ♣ 7, Dame, Ass
 ♠ Bube, Ass
 ♥ 10, Bube, König
 ♦ 10, Dame

Selbst der Abwurf einer niedrigen Pik-Karte ist zu durchsichtig. Die beste Lösung ist es für den Alleinspieler, gar keine Pik-Karte abzuwerfen, sondern <♦ 9> oder <♥ 9> zu legen. Dadurch wird bezüglich der Verteilung in Pik erst mal keine Information geliefert. Somit steigt die Chance, dass Vorhand anstelle der hohen Herz-Karten bzw. der langen Karo Pik anzieht, was die Gewinnaussichten des Alleinspielers erheblich steigern dürfte.

Täuschung der Gegenspieler

Folgende Situation kennt wohl jeder: Nach Aufnahme des Skats stellt man plötzlich fest, dass das Spiel eigentlich nicht gewinnbar ist, sei es aufgrund der unpassenden Farbe oder eines Buben im Skat.

Manchmal lässt sich das Schicksal doch noch zum Guten wenden, indem der Alleinspieler die Gegenpartei erfolgreich täuscht und ihr eine nicht zutreffende Kartenverteilung vorspiegelt.

Beispiel 1

Vorhand reizt ein Karo ohne Dreien. Bei 33 erhält er das Spiel. Zu seinem Entsetzen findet er im Skat den <♠ Bube>.

- ♠ Bube, ♦ Bube
- ♠ König, 7
- ♥ Ass, 7
- ♦ 10, König, Dame, 9, 8, 7

Das Spiel ist eigentlich tot. Selbst ein Schneider gespieltes Karo ist aufgrund der Reizung bis 33 verloren.

Will der Spieler nicht von vornherein aufgeben, bleibt ihm nur der Versuch eines Täuschungsmanövers:

<♠ König> und <♠ 7> werden gedrückt und Grand angesagt. Da in Karo nur noch das Ass bei den Gegenspielern ist, besteht das Ziel darin, Mittelhand durch das Anspiel der <♦ 10> glauben zu machen, dass Vorhand das <♦ Ass> gedrückt hat und durch Ziehen der Vollen das Spiel gewinnen möchte. Mittelhand wird darauf hin mit seinem Buben einstecken, und der Alleinspieler gewinnt.

1.	<♦ 10>	<♥ Bube>	<♦ Ass>	-23
2.	<♠ Ass>	<♠ Dame>	<♥ 7>	-37
3.	<♠ 10>	<♣ 7>	<♦ Bube>	+16
4.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ 9>	+27
5.	<♦ König>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-54

Die restlichen Stiche gehen an den Alleinspieler.

Mittelhand: ♥ Bube
 ♣ Ass, König
 ♠ Ass, 10, 9, 8
 ♥ 10, Dame, 8

Hinterhand: ♣ Bube
 ♣ 10, Dame, 9, 8, 7
 ♠ Dame
 ♥ König, 9
 ♦ Ass

Der Trick funktioniert natürlich nur, wenn das <♦ Ass> bei Hinterhand sitzt und Mittelhand einen Buben hält. Ist dies der Fall, so hat der Alleinspieler jedoch gute Aussichten, dass es klappt.

Beispiel 2

Das eben geschilderte Beispiel ist zwar vom Aspekt, einen Weg zum Sieg zu finden, recht interessant, jedoch trifft man nicht gerade täglich auf solch eine Konstellation. Wesentlich häufiger wird ein Spieler mit folgender Situation konfrontiert.

Der Alleinspieler in Hinterhand hält folgendes Blatt:

♣ Bube, ♥ Bube

♣ 10, 9, 8

♥ Ass, 10, 7

♦ König, 7

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Gespielt wird Kreuz.

1. <♦ Ass> <♦ Dame> ??

Der Alleinspieler sollte hier ohne zu zögern den <♦ König> zugeben. Diese auf den ersten Augenblick unlogisch aussehende Spielweise hat folgenden Hintergrund: Für die Gegenpartei verstärkt sich so der Eindruck, dass der <♦ König> blank gehalten wurde. Besitzt Vorhand neben dem <♦ Ass> noch die <♦ 10>, wird er zögern, diese auszuspielen.

Auch wenn die <♦ 10> bei Mittelhand steht und diesem im 1. Stich die Zugabe der Zehn zu riskant erschien, hat die Zugabe des Königs Erfolgchancen. Vorhand wird in diesem Fall annehmen, dass der Alleinspieler die Kombination König-Zehn in Karo hielt, und Karo vielleicht nicht nachspielen, damit der Alleinspieler seine vermeintlich auf der Hand befindliche Zehn nicht gleich nach Hause bekommt. Und selbst wenn er Karo anspielt, ist nicht klar, ob Mittelhand es sich traut, die <♦ 10> zu legen. Schließlich muss auch er annehmen, dass der König blank war.

Kommt jetzt im 2. Stich anstelle Karo eine Pik-Karte auf den Tisch, so sticht der Alleinspieler in Hinterhand auf ein Volles oder wirft die störende <♦ 7> ab, falls keines angeboten wird. Damit wäre ein wichtiger Schritt zum Sieg getan.

Sitzt der Alleinspieler statt in Hinterhand in Mittelhand, ist die Entscheidung bezüglich der Zugabe des Königs schwerer. Hat Hinterhand die <♦ 10>, so gibt er diese eventuell zu, womit

der König steht. In solch einem Fall muss der Alleinspieler also etwas spekulieren.

Beispiel 3

Es gibt aber auch für Mittelhand ein Szenario, in dem der König sofort zugegeben werden sollte. Betrachten wir hierzu folgendes Herz-Spiel.

♣ Bube, ♦ Bube

♠ Ass, 10, 7

♥ Ass, König, 7

♦ König, Dame

Skat: ♠ König, ♣ Dame

1. <♦ Ass> ??

Die Zugabe des Königs hat hier zweierlei Effekte: Einerseits gilt im Falle, dass Vorhand die <♦ 10> führt, das bereits zu Beispiel 2 Gesagte. Die Hemmschwelle, die Zehn nachzuspielen, wird erhöht. Steht die <♦ 10> bei Hinterhand, verstärkt das Legen des Königs den Druck auf den Spieler, die Zehn zuzugeben, womit die <♦ Dame> des Alleinspielers hoch wird.

Beispiel 4

Folgende Spielweise des Alleinspielers ist auch dazu geeignet, die Gegenspieler ins Grübeln zu bringen. Hinterhand spielt ein Pik ohne Zweien.

♥ Bube

♣ Ass, 10

♠ 10, König, Dame, 9

♦ Ass, Dame, 7

Skat: ♥ König, ♥ Dame

1. <♣ 7> <♣ König> ??

Der Alleinspieler muss davon ausgehen, dass Mittelhand den <♣ König> blank hielt. In diesem Fall kommt es mit großer Wahrscheinlichkeit zu folgendem Szenario:

- | | | | | |
|----|----------|-----------|---------|-----|
| 1. | <♣ 7> | <♣ König> | <♣ Ass> | +22 |
| 2. | <♠ 9> | <♦ Bube> | <♠ Ass> | -13 |
| 3. | <♣ Dame> | <♠ 7> | <♣ 10> | -26 |

Da die Gegenpartei in Karo und auf die beiden hohen Buben weitere Stiche machen wird, ist der Sieg für den Alleinspieler durch den Abstich der <♣ 10> stark gefährdet.

Die einzige Möglichkeit, beide Kreuz-Volle zu retten, besteht in einem Bluff: Im 1. Stich nimmt der Alleinspieler statt des <♣ Ass> die <♣ 10> und suggeriert den Gegenspielern somit, das <♣ Ass> gedrückt zu haben.

1. <♣ 7> <♣ König> <♣ 10> +21

Nach diesem Spielzug ist es fraglich, ob Vorhand überhaupt Kreuz nachspielen wird. Es kann aber noch besser kommen: Der Gegenspieler in Vorhand spielt seine <♣ Dame> nach, da Zehn und König im 1. Stich bereits gelegt wurden und das Ass im Skat vermutet wird. Mittelhand wird so zum Schmieren aufgerufen, was aufgrund der Täuschung voll danebengeht.

- | | | | | |
|----|----------|----------|---------|-----|
| 2. | <♠ 9> | <♦ Bube> | <♠ Ass> | -13 |
| 3. | <♣ Dame> | <♥ 10> | <♣ Ass> | +45 |

Die Gegenspieler dürften sich nun entsetzt anschauen, und der Alleinspieler hat sein Spiel mit großer Sicherheit gewonnen.

Beispiel 5

Kommen wir zum Abschluss auf das Täuschen der Gegner beim Null zu sprechen.

Angenommen, Vorhand spielt bei einem 2-Serien-Preisskat mit und benötigt am Ende der 2. Serie noch einen Sieg, um in die Preisregion vorzustoßen.

♣ 7, 8, 9, 10, Dame, König

♠ 8, Ass

♥ 7, 10

Mittelhand passt sofort. Als Hinterhand 23 hält, fällt Vorhand den Entschluss, Null Hand zu reizen. Die Spekulation auf einen zum Null ouvert passenden Skat wäre sicher etwas vermessen.

Hinterhand hält tatsächlich 33 und passt dann. Doch wie will Vorhand sein Spiel gewinnen? Der Plan basiert auf einem Bluff. Angespielt wird nämlich die <♠ 8>. Die Gegenspieler werden jetzt davon ausgehen, dass diese Karte blank vorgespielt wurde, noch dazu, wo Mittelhand aufgrund seiner Reizung wohl mindestens 4 Pik-Karten führt.

Kommt Karo auf den Tisch, so wird das <♠ Ass> abgeworfen. Und falls Kreuz und Herz nun noch günstig verteilt sind, ist das Spiel gewonnen.

1.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ König>
2.	<♦ 8>	<♠ Ass>	<♦ 7>
3.	<♥ 9>	<♥ 7>	<♥ Ass>
4.	<♣ König>	<♥ König>	<♣ Dame>
5.	<♣ Bube>	<♥ Dame>	<♣ 10>
6.	<♥ 8>	<♥ Bube>	<♥ 10>

Das Blatt ist sauber.

Mittelhand: ♣ Bube, König
 ♠ 9
 ♥ 8, Ass
 ♦ 7, 9, 10, Bube, Ass

Hinterhand: ♠ 7, 10, Bube, Dame, König
 ♥ 9, Bube, Dame, König
 ♦ 8

Teil 3

Spieldurchführung als Gegenspieler



Rückschlüsse auf die Kartenverteilung

Um Wege zum Sieg zu finden, müssen die Gegenspieler zunächst einmal möglichst genau in Erfahrung bringen, welche Karten Partner und Alleinspieler halten.

Hierbei helfen sicher Informationen wie z. B. die Reizwerte der Spieler am Tisch. Doch ganz entscheidende Hinweise kann der andere Gegenspieler während des Spiels geben.

Außerdem muss man ein offenes Auge für die Zugabfolgen am Tisch haben und daraus die richtigen Schlüsse ziehen.

Auf den folgenden Seiten soll die Aufmerksamkeit diesem sehr wichtigen Kapitel des Skatspiels gewidmet werden, ohne dessen Beherrschung kaum erfolgreiches Gegenspiel möglich ist.

Anzeige der Gegenfarbe

In so manchem Spiel sagt man sich innerlich: „Wenn mein Mitspieler jetzt die Farbe X spielt, haben wir gewonnen“. Das muss nicht immer dem Zufall überlassen bleiben.

Besonders in den höheren Spielklassen hat sich ein Mechanismus etabliert, der sich Anzeige der Gegenfarbe nennt. Was ist darunter zu verstehen? Es geht darum, dem Mitspieler auf legale Weise zu signalisieren, welche Farbe bei nächster Gelegenheit angespielt werden soll.

Um dieses Ziel zu erreichen, werden Farbpaare festgelegt. Dies sind einerseits Karo und Herz sowie andererseits Pik und Kreuz. Bei erster Gelegenheit gibt der Spieler nun eine Karte der Gegenfarbe zu der Farbe zu, die nachspielt werden soll.

Ein Beispiel: Erwartet der Spieler das Nachbringen von Karo, so legt er eine Herz-Karte. Soll Kreuz gespielt werden, wird dies mit einer Pik-Karte angezeigt usw.

Beispiel 1

Mittelhand hält folgendes Blatt:

♣ 7
 ♠ König, Dame
 ♥ Ass, 10, König, 8, 7
 ♦ 9, 7

Hinterhand sagt einen Grand an.

1. <♣ Bube> ??

Um dem Mitspieler zu zeigen, dass dieser Herz nachspielen soll, muss eine der beiden Karo-Luschen zugegeben werden. Zieht Vorhand im 2. Stich den <♠ Bube> an, kann Mittelhand dann auch ein Pik-Bild schmieren. Das Signal aus dem 1. Stich sollte genügen.

1.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♦ Bube>	-4
2.	<♠ Bube>	<♠ König>	<♥ Bube>	-12
3.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♦ Dame>	-29
4.	<♥ 10>	<♣ Dame>	<♥ 9>	-42
5.	<♥ König>	<♦ König>	<♦ 8>	-50
6.	<♥ 8>	<♣ König>	<♣ 9>	-54
7.	<♥ 7>	<♠ 10>	<♣ 8>	-64

Vorhand: ♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ 9, 8
 ♠ 9, 8, 7
 ♥ Dame, 9
 ♦ 8

Hinterhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♣ Ass, König, Dame
 ♠ Ass, 10
 ♦ Ass, König, Dame

Skat: ♣ 10, ♦ 10

Nur auf diese Weise war das Spiel für die Gegenspieler zu gewinnen. Ohne die Anzeige der Gegenfarbe wäre Vorhand anhand seiner eigenen Karten wohl nicht dahintergekommen, dass Herz der wunde Punkt des Alleinspielers ist.

Immer wieder sieht man, dass Spieler ihre lange Farbe dadurch anzeigen wollen, dass sie das Ass dieser Farbe in einem eigenen Stich zugeben. Geht es darum, den Alleinspieler durch langes Nachspiel der Farbe in die Knie zu zwingen, verliert dieses Strategie, da durch den Abwurf des Asses ein Stich verschenkt wird. Bezogen auf unser Beispiel hieße das, dass nur noch 4 Stiche in Herz gemacht werden. Damit bekommt der Alleinspieler seine <♠ 10> nach Hause und gewinnt.

1.	<♣ Bube>	<♥ Ass>	<♦ Bube>	-15
2.	<♠ Bube>	<♠ König>	<♥ Bube>	-23
3.	<♥ Dame>	<♥ 10>	<♦ Dame>	-39
4.	<♥ König>	<♣ Dame>	<♥ 9>	-46
5.	<♥ 8>	<♦ König>	<♦ 8>	-50
6.	<♥ 7>	<♣ König>	<♣ 9>	-54
7.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ 8>	+31

8.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ Dame>	+45
9.	<♠ 10>	<♠ 8>	<♦ 7>	+55
10.	<♦ Ass>	<♠ 9>	<♦ 9>	+66

Beispiel 2

Die Gegenfarbe lässt sich natürlich auch anzeigen, wenn der Stich, in dem man das tun möchte, an den Alleinspieler geht.

Vorhand findet, was die Gegenspieler erst einmal natürlich nicht wissen können, den <♣ Bube> im Skat und muss somit, da Mittelhand bis 30 gehalten hat, Grand spielen.

Hinterhand führt:

♣ 9, 8
 ♠ 9
 ♥ Ass, 10, König, 9, 7
 ♦ 9, 8

Der Alleinspieler schlägt mit dem <♣ Bube> auf.

1. <♣ Bube> <♦ Bube> ??

Hinterhand muss nun unbedingt durch Zugabe einer Karo-Karte seine lange Herz-Reihe anzeigen. In diesem Fall hat der Alleinspieler keine Chance, das Spiel zu gewinnen.

1.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♦ 8>	+24
2.	<♣ Ass>	<♣ Dame>	<♣ 8>	+38
3.	<♣ 10>	<♠ Bube>	<♣ 9>	-12
4.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♥ Bube>	+51
5.	<♣ König>	<♠ 8>	<♦ 9>	+55
6.	<♣ 7>	<♠ Dame>	<♥ 7>	+58

7.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ 9>	-23
8.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♥ 9>	-34
9.	<♥ Dame>	<♥ 10>	<♠ König>	-51
10.	<♥ König>	<♦ König>	<♦ Dame>	-62

Dies waren die Karten der Mitspieler:

Vorhand: ♣ Bube, ♥ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass, 10, König, 7
 ♠ König, 7
 ♦ König, 7

Skat: ♠ 10, ♦ 10

Mittelhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ Dame
 ♠ Ass, Dame, 8
 ♥ Dame, 8
 ♦ Ass, Dame

Spielt der Gegenspieler im 4. Stich eine andere Farbe als Herz, so gewinnt der Alleinspieler.

4.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♦ 7>	-23
5.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♥ Bube>	+51
6.	<♣ König>	<♠ 8>	<♦ 9>	+55
7.	<♣ 7>	<♦ Dame>	<♠ 8>	+58
8.	<♦ König>	<♠ Dame>	<♥ 7>	+65
9.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♥ 10>	-44
10.	<♥ Dame>	<♥ König>	<♠ König>	-55

Eine Voraussetzung, um die Gegenfarbe anzeigen zu können, ist natürlich, dass der betreffende Spieler, der dies tun möchte, die gespielte Karte nicht bedienen muss. Da bei gespielter Trumpf-

karte in Farbspielen anfänglich meist beide Gegenspieler bedienen müssen, sind besonders Grand-Spiele aufgrund der naturgemäß wenigen Trümpfe dazu geeignet, mit Gegenfarb-Anzeige zu arbeiten.

Es gibt seitens einiger Spieler übrigens immer wieder Kritik an dem geschilderten Verfahren, über Gegenfarben die zum Nachspiel gewünschte Farbe anzuzeigen. Sie argumentieren, dass hier durch eine Absprache Kartenverrat begangen wird. Und das ist laut Skatordnung untersagt.

Was lässt sich hierzu sagen? Im Prinzip haben diese Leute Recht. Was jedoch nichts daran ändert, dass in allen höheren Ligen nun mal so gespielt wird. Es handelt sich also um eine weitgehend bekannte Absprache, die nicht im intimen Kreis vereinbart wird und somit ganz einfach Anwendung findet. Fazit: Jeder sollte diese Regelung kennen und sich ihr entsprechend verhalten. Lamentieren hilft da wenig.

Signalisieren der Trumpfverteilung

Folgende Situation hat wohl jeder schon erlebt: Man sitzt mit folgenden Karten in Mittelhand: <♥ Bube> <♣ Ass> <♣ 7>

Der Alleinspieler zieht Trumpf.

- | | | | |
|----|----------|-------|-------|
| 1. | <♣ Bube> | <♣ 7> | <♣ 8> |
| 2. | <♠ Bube> | ??? | |

Will Mittelhand zumindest 1 Trumpfstich absichern, so muss er an dieser Stelle das <♣ Ass> opfern. Es ist im Nachhinein natürlich sehr ärgerlich, falls sich herausstellt, dass sein Mitspieler wider Erwarten doch den <♦ Bube> besaß und das Ass somit gestanden hätte.

Um solch unerfreuliche Überraschungen zu vermeiden, müssen sich die Mitspieler ihre Situation hinsichtlich der Trumpfverteilung entsprechend signalisieren. Im Klartext bedeutet das, signifikante Karten abzuwerfen, falls diese voraussichtlich eh nicht aktiv ins Spielgeschehen eingreifen können, andererseits jedoch dazu geeignet sind, dem Partner entscheidende Informationen zu liefern.

Beispiel 1

Hält Hinterhand von Trumpf also beispielsweise <♦ Bube> und <♣ 7>, so muss er, falls der Alleinspieler den <♣ Bube> vorspielt, als erste Karte den <♦ Bube> zugeben. Somit ist für den anderen Mitspieler klar, dass sein Trumpf-Ass steht und er im zweiten Trumpfstich beruhigt den <♥ Bube> zugeben kann.

- | | | | |
|----|----------|----------|----------|
| 1. | <♣ Bube> | <♣ 8> | <♦ Bube> |
| 2. | <♠ Bube> | <♥ Bube> | <♣ 7> |
| 3. | <♣ 9> | <♣ Ass> | <♠ Ass> |

Beispiel 2

Etwas komplizierter wird die Entscheidung, wenn Hinterhand den <♦ Bube> zweimal mit Trumpf besetzt hat. Besitzt Mittelhand in diesem Fall den <♥ Bube> nur einmal besetzt, so entsteht beim Abwurf des <♦ Bube> im 1. Stich folgende Situation:

- | | | | |
|----|----------|----------|----------|
| 1. | <♣ Bube> | <♣ 8> | <♦ Bube> |
| 2. | <♠ Bube> | <♥ Bube> | <♣ 7> |
| 3. | <♣ Ass> | <♣ 10> | <♣ Dame> |

Der Alleinspieler dürfte sich höflich bedanken. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese Situation zu vermeiden.

Falls der Spieler, der den <♥ Bube> hält, sich verhältnismäßig sicher ist, dass der <♥ Bube> keinen Stich macht, so muss er

diesen im 1. Stich analog zu dem in Bezug auf den <♦ Bube> gesagten wegwerfen.

Entscheidet er sich dafür, ihn zu halten, um darauf eventuell im 2. Trumpfstich zu stechen, falls der Alleinspieler wider Erwarten doch nicht den <♠ Bube> hat bzw. diesen nicht nachzieht, so muss Hinterhand versuchen, die Lage richtig einzuschätzen. Nicht immer hat Hinterhand hierzu nutzbare Anhaltspunkte und muss sich dann ab und zu auch mal auf sein Glück verlassen. Manchmal hilft jedoch z. B. der Reizwert.

Hinterhand hat folgende Trümpfe: <♦ Bube> <♣ König> <♣ 7>
Gereizt wurde bis 30, Vorhand spielt Kreuz und schlägt mit Trumpf von oben auf.

1. <♣ Bube> <♣ 8> ???

Die Verteilung der Trümpfe ist hier aufgrund der gereizten Werte recht offensichtlich: Der Alleinspieler hat mit Zweien gereizt, hält also die beiden obersten Buben. Mittelhand hingegen reizte wohl ohne Zweien und hat somit den <♥ Bube>.

Da auch Mittelhand durch die Reizung des Alleinspielers um dessen <♣ Bube> und <♠ Bube> weiß, hätte er wohl den <♥ Bube> sofort im 1. Stich zugegeben, falls er nicht mindestens 3 Trümpfe hat. Hinterhand kann, bzw. muss sogar, seinen <♦ Bube> zugeben, um seinem Partner zu signalisieren, dass dessen Trumpf-Ass steht, falls er es hat.

Interpretation der Kartenabfolge

Nun wäre es Unsinn, zu behaupten, dass die Mehrzahl der Informationen zur Kartenverteilung durch solche Absprachen übermittelt wird. In der Regel ist es so, dass der eine Gegenspieler dem anderen durch geschicktes Anspiel oder Bedienen die Möglichkeit einräumt, logische Rückschlüsse zu ziehen.

Beispiel 1

Nehmen wir folgende Situation: Der Alleinspieler in Mittelhand spielt Pik. Hinterhand ist im Besitz folgender Karten:

♣ Bube
 ♣ Dame, 9, 7
 ♠ 10, König
 ♥ 10
 ♦ 10, 9, 7

1. <♣ 10> <♠ Dame> <♣ 7>

Dieses Anspiel liefert Hinterhand wichtige Informationen. Da der Alleinspieler das <♣ Ass> nicht besitzt, gedrückt wird er es schließlich wohl nicht haben, weiß Hinterhand, dass Vorhand es noch auf der Hand hat. Das Anspiel der Zehn anstelle des Asses signalisiert darüber hinaus, dass Vorhand mit großer Wahrscheinlichkeit vom Abstich durch den Alleinspieler ausging, weil er Kreuz lang führt, wohl die restlichen 4 Karten.

Interessant ist übrigens, dass diese Schlüsse für den Alleinspieler nicht unbedingt nachvollzogen werden können. Das Anspiel der <♣ 10> kann aus seiner Perspektive auch blank erfolgt sein. Die Gegenspieler tauschen also Informationen aus und täuschen darüber hinaus eventuell noch den Gegner.

Setzen wir das Spiel fort.

2. <♦ Bube> <♠ 10> <♥ Bube> -14
 3. <♥ 7> <♥ Dame> <♥ 10> -27

Nur wenn Hinterhand aus den ersten 3 Stichen des Spiels jetzt die richtigen Schlüsse zieht, werden die Gegenspieler das Spiel siegreich beenden. Und es gehört, wie wir sehen werden, auch ein wenig Spekulation dazu. Hinterhand beginnt seine Analyse:

Da die Gegenpartei bisher erst 27 Augen gesammelt hat, benötigt sie noch mindestens 2 Stiche, um zu gewinnen. Einer der Stiche ist recht genau zu umschreiben: der <♣ Bube>, dazu ein Bube oder eine Trumpf-Lusche des Alleinspielers und das <♣ Ass>.

Das macht dann insgesamt 40 Augen. Im zusätzlichen Stich müssen also 2 Vollen eingefahren werden.

Die Zugabe der <♥ Dame> durch den Alleinspieler im 3. Stich erlaubt die Spekulation, dass der Alleinspieler ursprünglich in Herz Ass, König und Dame geführt hat. Trauen wir ihm 6 Trümpfe zu, bleibt noch 1 Karte offen. Und da der Alleinspieler bekanntlich kein Kreuz führt, muss dies eine Karo-Karte sein. Eine Chance, die benötigten 2 Vollen einzufahren, haben die Gegenspieler also nur, wenn Vorhand seine <♦ 10> anspielt. Hat der Alleinspieler das Ass, gibt es eh nichts zugewinnen. Steht das Ass jedoch beim Mitspieler und gibt dieser es zu, ist das Spiel gewonnen.

4.	<♦ 10>	<♦ Ass>	<♦ 8>	-48
5.	<♥ 8>	<♥ König>	<♦ 7>	
6.	<♠ Bube>	<♠ König>	<♠ 7>	
7.	<♠ 8>	<♣ Bube>	<♣ Ass>	-61

Zur Auflösung des Beispiels hier noch die Karten des Alleinspielers sowie des zweiten Gegenspielers:

Vorhand: ♥ Bube
 ♣ Ass, 10, König, 8
 ♠ 7
 ♥ 9, 8, 7
 ♦ Ass

Mittelhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♠ Ass, Dame, 9, 8
 ♥ Ass, König, Dame
 ♦ 8

Skat: ♦ König, ♦ Dame

Falls sich übrigens jemand fragen sollte, warum der Gegenspieler in Hinterhand den 5. Stich nicht mit dem <♠ König> übernimmt, was schließlich einen zusätzlichen Stich sichern würde: Wenn er das tut, riskiert er, dass sein Partner das <♣ Ass> nicht unterbringen kann, da dieser noch eine Trumpf-Karte hält, der Besitzer des <♣ Bube> seinerseits jedoch keine Chance mehr hat, beim nächsten Anspiel von Trumpf wegzubleiben. Er hat nämlich aufgrund des Einstichs im 5. Stich nur noch den <♣ Bube> als Trumpf auf der Hand.

5.	<♥ 8>	<♥ König>	<♠ König>	-56
6.	<♣ 9>	<♣ König>	<♠ Ass>	
7.	<♠ 8>	<♣ Bube>	<♠ 7>	-58
8.	<♣ Dame>	<♣ 8>	<♠ 9>	
9.	<♠ Bube>	<♦ 7>	<♥ 9>	
10.	<♥ Ass>	<♦ 9>	<♣ 7>	

Die Situation wäre nur noch dadurch zu retten gewesen, dass im 6. Stich Karo gebracht wird. Da der andere Gegenspieler kein Karo mehr führt, hätte er somit seinen störenden Trumpf verstecken können und wäre dann in der Lage, auf den <♣ Bube> sein <♣ Ass> zu schmieren.

Beispiel 2

Wie wichtig es sein kann, die Karten in logisch richtiger Reihenfolge zuzugeben, zeigt folgendes Beispiel. Vorhand spielt zu einem Kreuz auf. Der Alleinspieler sitzt in Mittelhand.

♣ Bube
 ♣ 9, 8
 ♠ 10, König, Dame
 ♥ König, 8
 ♦ Ass, Dame

1. <♠ Dame> <♠ 8> <♠ 9>

Da Hinterhand die <♠ 9> bedient, signalisiert er, dass er nicht die <♠ 7> auf der Hand hat. Somit gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder er hat mit dem einfach besetzten Ass geschnitten, oder aber die Neun saß blank. In beiden Fällen ist es richtig, die <♠ 10> nachzuspielen. Somit kann Hinterhand entweder das <♠ Ass> stechen oder aber, falls er das Ass selbst hält und der Alleinspieler noch im Besitz der <♠ 7> ist, sein <♠ Ass> nach Hause bringen. Hat der Alleinspieler die <♠ 7> gedrückt, wird es vermutlich eh nichts mehr mit dem Sieg.

Nehmen wir an, der Alleinspieler hat geschnitten:

2. <♠ 10> <♠ Ass> <♣ Ass> -35

3. <♦ 7> <♦ Ass> <♣ König>

4. <♦ Bube> <♣ 10> <♣ Bube> -49

Und jetzt natürlich den <♠ König> nachspielen ...

5. <♠ König> <♣ Dame> <♦ 8>

6. <♥ Bube> <♦ 9> <♣ 8>

7. <♠ Bube> <♦ König> <♣ 9>

8. <♣ 7> <♥ 9> <♦ Dame>

9. <♥ Ass> <♥ Dame> <♥ 8>

10. <♥ 7> <♥ 10> <♥ König> -63

Die Kontrahenten waren im Besitz folgenden Blattes:

Mittelhand: ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube

(Alleinsp.) ♣ König, Dame, 7

♠ Ass, 8

♥ Ass, 7

Hinterhand: ♣ Ass, 10

♠ 9

♥ 10, Dame, 9

♦ König, 9, 8, 7

Immer wieder erlebt man auf Turnieren, dass Spieler nach dem Motto: „Ist doch egal, welche Lusche ich lege“ spielen. Aber wie eben gesehen ist es eben nicht egal. Legt ein Spieler eine Neun, obwohl er noch die Sieben führt, kann er damit seinen Mitspieler zu falschen Schlüssen verleiten, aufgrund deren das Spiel verloren wird.

Ein Spieler muss sich immer vor Augen führen, dass seine Spielzüge vom Partner (und natürlich auch vom Alleinspieler) analysiert werden und beide daraus ihre Schlüsse ziehen.

Rückschlüsse auf die Trumpfkarten des Alleinspielers

Es wäre sicherlich falsch zu behaupten, immer aus der Art, wie ein Spieler seine Trümpfe zieht, auf die Qualität seiner Karten schließen zu können. Im Gegenteil, man läuft schnell Gefahr, falsche Annahmen aufzustellen und daraufhin das Spiel zu vermasseln.

Beispiel 1

Manchmal ist es jedoch sogar recht einfach, das Spiel des Gegners zu durchschauen. Hier ein gutes Beispiel: Der Alleinspieler sitzt in Vorhand und spielt einen Grand. Einer der Gegenspieler hält folgendes Blatt:

♥ Bube
 ♣ Ass, König, 8, 7
 ♠ 7
 ♥ Ass, 9, 7
 ♦ 7

Zum ersten Stich spielt der Alleinspieler folgendermaßen auf:

1. <♠ Ass>

Die Lage ist somit ziemlich klar: Der Alleinspieler zieht den <♥ Bube> des Gegenspielers nicht ab. Das bedeutet, dass er vermutlich den <♠ Bube> und den <♦ Bube> hält. Anscheinend hat er 2 Farben mehr oder weniger lang vom Ass abwärts. Da der Gegenspieler selbst 2 Asse hält, kann man ein Spiel aufbauend auf Vollen ausschließen. Um mit nur 2 Farben erfolgreich zu sein, benötigt man zwingend 2 Buben. Und wäre der <♣ Bube> im Besitz des Alleinspielers, so hätte er ihn wohl angezogen, um seine Chance zu wahren, Schneider oder gar Schwarz zu spielen.

Beispiel 2

Oder betrachten wir folgendes Spiel: Der Gegenspieler hat folgendes Blatt in Mittelhand:

♠ Bube
 ♣ König, 9
 ♠ 10, 7
 ♥ 10, 7
 ♦ König, 8, 7

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Kreuz. Folgender Verlauf entwickelt sich:

1.	<♣ 7>	<♣ König>	<♣ Ass>	-15
2.	<♦ Dame>	<♣ 10>	<♦ 7>	+13
3.	<♣ 8>	<♣ 9>	<♦ Bube>	-17
4.	<♦ 10>	<♣ Dame>	<♦ 8>	+26
5.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ 8>	+37
6.	<♠ 9>	<♠ 10>	<♠ Dame>	-30

Jetzt muss der Gegenspieler die richtigen Schlüsse aus dem Spielverhalten des Alleinspielers ziehen. Es sind noch 3 Trümpfe im Spiel: <♣ Bube>, <♠ Bube> und <♥ Bube>. Da der Alleinspieler den <♠ Bube> auf der Hand des Gegenspielers nicht abzieht, muss davon ausgegangen werden, dass er nicht beide verbleibenden Trümpfe besitzt, sondern nur noch maximal 1. Und dies ist eventuell noch nicht einmal der <♣ Bube>, denn auch dann hätte er ihn wohl in der Hoffnung, dass die Trümpfe verteilt sind, gezogen.

Der Alleinspieler versucht offensichtlich, noch einmal auf Karo stechen zu können. Es muss nun also unbedingt der <♠ Bube> gezogen werden, wollen die Gegenspieler noch eine Gewinnchance für den Fall, dass Hinterhand noch 2 Karo-Karten hält, wahren:

7.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♣ Bube>	-36
8.	<♦ Ass>	<♦ König>	<♥ 8>	-51
9.	<♦ Dame>	<♥ 10>	<♥ 9>	-64

Beispiel 3

Hier ein ähnliches Szenario, auf das jedoch in völlig anderer Weise reagiert werden muss. Der Gegenspieler sitzt diesmal in Hinterhand.

- ♣ Bube
- ♣ 10, König, Dame, 8
- ♠ König, 8
- ♥ 8
- ♦ 10, 8

Vorhand spielt Pik.

1.	<♠ Bube>	<♠ 7>	<♣ Bube>	-4
2.	<♣ 8>	<♠ Ass>	<♣ Ass>	+22
3.	<♦ Bube>	<♠ 9>	<♠ 8>	+24
4.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 8>	+35
5.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ 8>	+46
6.	<♦ 9>	<♥ 10>	<♦ 10>	-24

Diesmal sind noch 4 Trumpf-Karten draußen: <♥ Bube>, <♠ 10>, <♠ König> und <♠ Dame>. Die Verteilung ist auch hier recht offensichtlich. Nachdem der Alleinspieler im 3. Stich nicht überstochen wurde, zog er keinen Trumpf nach. Der andere Gegenspieler hat ihn nämlich erfolgreich geblufft. Auf der Hand des Alleinspielers befinden sich noch <♠ 10> und <♠ Dame>. In der Annahme, dass der Gegenspieler aufgrund des Weglassens des 3. Sticks noch <♥ Bube> und <♠ König> auf der Hand hat und somit beim Nachspielen von Trumpf die Trumpf-Zehn abzieht, was beim danach folgenden Anzug von Herz wohl unweigerlich zum Spielverlust führen dürfte, wechselt er sein Spiel auf die Nebenfärben, um die <♠ 10> eventuell noch unterzubringen.

Auch der zweite Gegenspieler muss die Situation an dieser Stelle realisiert haben, um erfolgreich zu spielen. Zu gewinnen ist das Spiel nur dann für die Gegenspieler, falls der Alleinspieler kein Auge drücken konnte. Und dies ist tatsächlich der Fall. Im Skat liegen <♣ 9> und <♣ 7>. Der Alleinspieler darf also maximal

noch 14 Augen erhalten. Auf das Anspiel von <♦ König> kann Hinterhand abwerfen, um später den letzten Trumpf des Alleinspielers zu fangen.

7.	<♣ König>	<♠ 10>	<♥ 9>	+60
8.	<♦ König>	<♥ König>	<♠ König>	-36
9.	<♣ 10>	<♠ Dame>	<♥ Bube>	-51
10.	<♥ Dame>	<♣ Dame>	<♦ Dame>	-60

Sollte Hinterhand wider Erwarten doch im 7. Stich einstechen, so kann sein Partner den Fehler noch ausbügeln. Er muss nur aufpassen, dass einschließlich der <♠ Dame> nicht mehr als 14 Augen in einem Stich liegen.

7.	<♣ König>	<♠ 10>	<♥ Bube>	-40
8.	<♥ 9>	<♣ 10>	<♠ Dame>	+59
9.	<♦ König>	<♥ König>	<♠ König>	-52
10.	<♣ Dame>	<♦ Dame>	<♥ Dame>	-61

Vorgehen beim Null

Bei wohl keinem anderen Spiel kommt es so stark darauf an, Rückschlüsse auf die Kartenverteilung zu ziehen, wie beim Null. Dadurch, dass die Gegenspieler beim Null aber auch permanent in der Offensive sind (schließlich darf der Alleinspieler keinen Stich übernehmen und ist damit, abgesehen vom 1. Stich, auch nie in Vorhand), ist es beim Null aber auch relativ einfach, Informationen auszutauschen.

Blankes Anspiel

Dem Thema des blanken Anspiels bei Farb- und Grand-Spielen werden wir uns später noch intensiver zuwenden. Und man wird sehen, dass es oftmals falsch ist. Das blanke Anspiel beim

Null ist von dieser These jedoch ausdrücklich ausgenommen, ja hier ist blankes Ausspielen gegebenenfalls sogar Pflicht.

Warum ist das Ausspiel blanker Karten beim Null so wichtig? Es erfüllt gleich zweierlei Zweck.

Eine blank vorgespielte Karte kann einerseits eventuell schon die potenziell faule Stelle im Blatt des Gegenspielers anzeigen. So im folgenden Spiel, in dem der Alleinspieler in Mittelhand sitzt:

- | | | | |
|----|----------|-----------|----------|
| 1. | <♥ 8> | <♥ 7> | <♥ Ass> |
| 2. | <♥ 10> | <♦ Ass> | <♥ 9> |
| 3. | <♥ Bube> | <♦ König> | <♥ Dame> |

Andererseits gibt es, falls auf direktem Weg nichts zu machen ist, noch die Möglichkeit, dass der Gegenspieler auf Nachspiel der Farbe, die er nicht mehr hat, eine andere abwirft und der Alleinspieler letztendlich in dieser Farbe gefangen wird.

Hier ein Fall, in dem Hinterhand auf diese Weise verliert:

- | | | | |
|----|-----------|---------|-----------|
| 1. | <♥ König> | <♥ Ass> | <♥ 9> |
| 2. | <♥ Dame> | <♥ 8> | <♠ Bube> |
| 3. | <♥ Bube> | <♥ 7> | <♠ 9> |
| 4. | <♠ 7> | <♠ 8> | <♦ König> |

Anzeige des Spielweges

Nicht immer ist es aber so einfach. Stellen Sie sich vor, mit folgendem Blatt in Hinterhand zu sitzen.

- ♣ 8, 10, König, Ass
- ♠ 9, Dame
- ♥ 9, König
- ♦ Dame, König

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt einen Null an. Vorhand spielt aus, vermutlich blank.

1. <♣ Dame> <♣ Bube> ??

Natürlich kann Hinterhand jetzt den Stich übernehmen und Kreuz nachspielen. Aber egal, was Vorhand abwerfen wird, mit den Karten von Hinterhand ist beim Null eigentlich kein Blumentopf zu gewinnen, vor allem in Vorhand.

Darum bleibt der Spieler mit der <♣ 10> unter der angespielten Karte und damit weiter in Hinterhand. Durch diesen Spielzug signalisiert man Vorhand: „Ich habe keine Idee, wie das Spiel zu gewinnen ist. Gib mir einen Tipp.“

Vorhand muss nun eine Farbe finden, in der er den Alleinspieler unter Druck setzen und hinderliche Karten später auf die Farbe, die er im 1. Stich blank vorgespielt hat, abwerfen kann.

2.	<♥ 8>	<♥ 7>	<♥ König>
3.	<♣ 8>	<♥ Dame>	<♣ 7>
4.	<♣ Ass>	<♥ Bube>	<♣ 9>
5.	<♥ 9>	<♦ Ass>	<♥ 10>

Vorhand:

- ♣ Dame
- ♠ 10, Bube, König
- ♥ 8, Bube, Dame
- ♦ 10, Bube, Ass

Mittelhand:

- ♣ 7, 9, Bube

(Alleinsp.)

- ♠ 7, 8
- ♥ 7, 10
- ♦ 7, 8, 9

Skat: ♥ Ass, ♠ Ass

Anzeigen langer Farben

Hinterhand spielt Null. Vorhand steht mit folgendem Blatt dagegen:

♣ 8, Ass
 ♠ 7, 8, 9, Ass
 ♥ Bube
 ♦ 8, 9, König

Es entwickelt sich folgendes Spiel:

- | | | | |
|----|----------|-----------|--------|
| 1. | <♥ Bube> | <♥ König> | <♥ 10> |
| 2. | <♥ 9> | <♥ 8> | ?? |

Da der Spieler in Hinterhand sitzt, hat er keine Karte in der Hand, die abgeworfen werden muss.

Der Abwurf des <♣ Ass> könnte übrigens sogar dazu führen, das Spiel zu verlieren. Hält der Alleinspieler nämlich <♣ 7> und <♣ 10>, muss Hinterhand dann bei Anspiel der <♣ 9> nämlich seine mittlerweile blank sitzende <♣ 8> zugeben, worauf Kreuz für den Alleinspieler sauber ist.

- | | | | |
|----|----------|-------|-----------|
| 2. | <♥ 9> | <♥ 8> | <♣ Ass> |
| 3. | <♥ Dame> | <♥ 7> | <♦ König> |
| 4. | <♣ 9> | <♣ 7> | <♣ 8> |

Säße der Spieler statt in Hinterhand in Mittelhand, so hätte er das <♣ Ass> natürlich zugeben müssen, da der Alleinspieler hinter ihm sitzt und auf das Ass eine störende Karte, z.B. den König, entsorgen könnte.

So viel zu Kreuz. Ein Abwurf in Karo ist weniger kritisch, bringt aber auch nichts.

Hinterhand muss das Problem anders angehen: Wenn schon keine Karte stört, so kann er die Gelegenheit doch nutzen und Vorhand anzeigen, in welcher Farbe vermutlich nichts zu machen ist, da der Alleinspieler sie wohl nicht führt.

Im vorliegenden Fall ist dies Pik. Doch wie zeigt man an, dass in Pik nichts geht? Ganz einfach: Durch Abwerfen der $\heartsuit 7$. Der Abwurf einer im Prinzip wertvollen Karte in einer Farbe zeigt, dass diese Farbe nicht relevant ist. Der Sieg muss woanders gesucht werden.

- | | | | |
|----|---------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 2. | $\heartsuit 9$ | $\heartsuit 8$ | $\spadesuit 7$ |
| 3. | $\heartsuit \text{ Dame}$ | $\heartsuit 7$ | $\spadesuit \text{ Ass}$ |
| 4. | $\diamondsuit 10$ | $\diamondsuit 7$ | $\diamondsuit \text{ König}$ |
| 5. | $\diamondsuit 8$ | $\diamondsuit \text{ Bube}$ | $\diamondsuit \text{ Dame}$ |

Mittelhand: $\clubsuit 10, \text{ Dame}$
 $\spadesuit 10, \text{ Bube}$
 $\heartsuit 9, \text{ Dame, König}$
 $\diamondsuit 10, \text{ Bube, Ass}$

Hinterhand: $\clubsuit 7, 9, \text{ Bube, König}$
(Alleinsp.) $\heartsuit 7, 8, 10, \text{ Ass}$
 $\diamondsuit 7, \text{ Dame}$
 $\spadesuit \text{ Dame, König}$

Blanke Karten bei beiden Gegenspielern

Gar nicht so selten kommt es vor, dass beide Gegenspieler eine blanke Karte auf der Hand führen. In solchen Situationen liegt die Entscheidung bezüglich des Spielverlaufs bei demjenigen Gegenspieler, der zuerst blank angespielt wird. Er hat 2 Möglichkeiten: Entweder er geht auf das Spiel von Vorhand ein und bringt die angespielte Farbe nach, oder aber er zeigt seinerseits die blanken Karte an.

Die richtige Entscheidung hängt letztendlich vom Blatt des Spielers ab.

Mittelhand hat folgende Karten:

♣ Dame, König
 ♠ 8, 10, Dame, Ass
 ♥ 10
 ♦ 10, Dame, König

Der Alleinspieler befindet sich in Hinterhand.

- | | | | |
|----|-----------|---------|----------|
| 1. | <♠ König> | <♠ Ass> | <♠ Bube> |
| 2. | ??? | | |

Natürlich kann der Spieler nun Pik nachbringen. Da aufgrund der Kartenfolge im 1. Stich absehbar ist, dass der Alleinspieler wohl noch <♠ 7> und <♠ 9> hält, birgt dies kein Risiko in sich. Trotzdem ist es wertlos, denn egal was der Mitspieler abwirft: Vorhand kann den Alleinspieler mit seinem Blatt nicht in Bedrängnis bringen.

Mehr Erfolg verspricht es hier, die blanke <♥ 10> nachzuspielen. Man schlägt damit gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe. Erst einmal sind 2 Farben geklärt. Außerdem weiß der andere Gegenspieler nun, dass das Spiel nur durch ihn gewonnen werden kann. Spielt er nun seinerseits weiter Herz, kann sein Partner die störenden Kreuz-Karten loswerden.

- | | | | |
|----|----------|-----------|----------|
| 2. | <♥ 10> | <♥ 8> | <♥ Ass> |
| 3. | <♥ 9> | <♣ König> | <♥ 7> |
| 4. | <♥ Dame> | <♣ Dame> | <♥ Bube> |
| 5. | <♣ 8> | <♦ König> | <♣ 7> |
| 6. | <♣ 9> | <♦ Dame> | <♣ 10> |

Vorhand: ♣ 8, 9, ♣ Bube
 ♠ König
 ♥ 9, Dame, König, Ass
 ♦ 8, ♦ Bube

Hinterhand: ♣ 7, 10
(Alleinsp.) ♠ 7, 9, ♠ Bube
 ♥ 7, 8, ♥ Bube
 ♦ 7, 9

Skat: ♦ Ass, ♣ Ass

Signalisieren blanken Ausspiels

Eine recht interessante Frage ist, wie der Mitspieler überhaupt erkennt, dass blank ausgespielt wurde.

Es ist natürlich klar, dass diesbezüglich keine Bemerkungen am Tisch zulässig sind. Trotzdem gibt es Mittel und Wege, dies auf regelkonforme Weise anzuzeigen.

Wir hatten festgestellt, dass bei Null-Spielen das blanke Ausspiel nahezu Pflicht ist. Da dies implizit bedeutet, dass man nicht erst lange darüber nachzudenken braucht, sollten blanke Karten zügig ausgespielt werden.

Möchte man hingegen den Eindruck vermeiden, dass die Karte blank saß, sollte man, auch wenn die Entscheidung bezüglich der anzuspielenden Karte längst gefallen ist, betont bedächtig anspielen und den Eindruck von Spontanität vermeiden. Der Mitspieler sollte also Obacht auf die Art und Weise des Anspiels geben und seine Schlüsse daraus ziehen.

Interpretation der Kartenabfolge

Wie bereits zu den Farbspielen geschrieben, sollte sehr genau darauf geachtet werden, mit welchen Karten der Mitspieler bedient und welche er anspielt.

Ein Beispiel, in dem sich der Alleinspieler in Hinterhand befindet:

- | | | | |
|----|----------|---------|----------|
| 1. | <♣ 9> | <♣ Ass> | <♣ Dame> |
| 2. | <♦ Bube> | <♦ 10> | <♦ Dame> |

Da Mittelhand im 1. Stich auf eine vorgespelte Lusche das <♣ Ass> legt, ist es wahrscheinlich, dass er es blank hielt. Noch wahrscheinlicher wird dies dadurch, dass er eine andere Farbe nachspielt.

Oder nehmen wir diesen Fall: Der Gegenspieler sitzt in Hinterhand.

- | | | | |
|----|-------|--------|-------|
| 1. | <♦ 8> | <♦ 10> | <♦ 7> |
|----|-------|--------|-------|

Vorhand spielt die Lusche, falls er diese besetzt hält, vermutlich nur dann an, wenn er noch eine zweite niedrige Karte in der betreffenden Farbe hält. Das bedienen mit der <♦ 7> seitens des Alleinspielers deutet ebenfalls darauf hin, dass hier etwas gehen könnte. Der jetzt in Vorhand sitzende Gegenspieler sollte diese Farbe nachspielen, falls er noch eine andere Karte außer Ass oder König darin hält.

- | | | | |
|----|----------|----------|-------|
| 2. | <♦ Bube> | <♦ Dame> | <♦ 9> |
|----|----------|----------|-------|

Und schon ist das Spiel gewonnen.

Verhalten in Vorhand-Position

Der Schlüssel zum Gewinn vieler Spiele ist das richtige Anspiel. Darum soll dieses Thema auf den folgenden Seiten ausführlich diskutiert werden. Der Fokus liegt dabei auf der Wahl der anzuspielenden Karte zu Beginn des Spiels, denn dort wird das Fundament zum Sieg gelegt.

Alleinspieler in Mittelhand

In der großen Mehrzahl aller durch den Alleinspieler verlorenen Spiele saß dieser zum 1. Stich in Mittelhand. Dieser Fakt zeigt, dass solch eine Konstellation prinzipiell recht erfolgversprechend für die Gegenpartei ist. Es gilt, diese Chance zu nutzen.

Anspiel unter dem Ass

Beispiel 1

Vorhand hält folgendes Blatt und spielt zum Pik auf.

- ♣ Bube
- ♣ Ass, König, Dame, 7
- ♠ König, 7
- ♥ König
- ♦ 10, König

Unsere Aufmerksamkeit sollte hier besonders den Karten in Kreuz gelten. Was gibt es diesbezüglich zu sagen?

Erst einmal muss man feststellen, dass die Wahrscheinlichkeit, dass der Alleinspieler Kreuz-Karten führt, recht gering ist. Es sind nur noch 3 Karten draußen. Man muss wohl davon ausgehen, dass der Alleinspieler seinen Anteil daran gedrückt hat.

Wichtig ist, dass sich unter diesen Karten ein Volles, nämlich die Zehn, befindet. Diesbezüglich gibt es 3 Möglichkeiten: Entweder der andere Gegenspieler hält sie oder der Alleinspieler, oder sie liegt im Skat.

Aufgrund all dieser Überlegungen ist es sinnvoll, ein Kreuz-Bild auszuspielen. Untersuchen wir warum.

Hält der Alleinspieler in Mittelhand kein Kreuz, so haben wir gute Chancen, dass er einsticht, da er ein Kreuz-Volles bei Hinterhand vermutet und dieses haben möchte. Das gilt insbesondere dann, wenn er die <♣ 10> nicht selbst gedrückt hat. Der Einstich wiederum könnte der erste Schritt dazu sein, dass ihm im Verlauf des Spiels die Trümpfe ausgehen.

1.	<♣ Dame>	<♠ Ass>	<♣ 8>	
2.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ Bube>	-12
3.	<♣ 7>	<♠ Dame>	<♣ 10>	
4.	<♠ 9>	<♦ Bube>	<♠ König>	-18
5.	<♦ 9>	<♦ König>	<♦ 8>	-22
6.	<♣ König>	<♥ Bube>	<♦ Dame>	
7.	<♦ Ass>	<♠ Bube>	<♦ 10>	-45
8.	<♥ 7>	<♥ König>	<♥ Ass>	
9.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♠ 7>	-55
10.	<♣ Ass>	<♥ 9>	<♥ Dame>	-69

Mittelhand: ♥ Bube
(Alleinsp.) ♠ Ass, Dame, 9, 8
♥ Ass, 10, 9
♦ Ass, 8

Skat: ♣ 9, ♦ 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ 10, 8
 ♠ 10
 ♥ Dame, 8, 7
 ♦ Dame, 9

Der Alleinspieler gewinnt sicher durch Ziehen seiner Asse, falls im 1. Stich <♣ Ass> gespielt wird.

1.	<♣ Ass>	<♠ Ass>	<♣ 8>	+22
2.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ Bube>	-12
3.	<♣ 7>	<♠ Dame>	<♣ 10>	+35
4.	<♠ 9>	<♦ Bube>	<♠ König>	-18
5.	<♦ 9>	<♦ König>	<♦ Ass>	+50
6.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ König>	+65

Interessant ist noch die Analyse, was geschieht, wenn der Alleinspieler den 5. Stich mit <♦ Ass> übernimmt.

1.	<♣ Dame>	<♠ Ass>	<♣ 8>	+14
2.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ Bube>	-12
3.	<♣ 7>	<♠ Dame>	<♣ 10>	+27
4.	<♠ 9>	<♦ Bube>	<♠ König>	-18
5.	<♦ 9>	<♦ König>	<♦ Ass>	+42
6.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ König>	+57
7.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♠ 7>	-28
8.	<♣ Ass>	<♥ Bube>	<♠ Bube>	-43
9.	<♦ Dame>	<♦ 10>	<♦ 8>	-56
10.	<♣ König>	<♥ 9>	<♥ Dame>	-63

Sieht besser aus, ist aber trotzdem verloren. Übrigens verliert auch der Trumpffzug im 6. Stich, da der Spieler mit der langen Kreuz die <♦ 10> führt.

6.	<♥ Bube>	<♠ Bube>	<♠ 7>	-22
7.	<♦ Dame>	<♦ 10>	<♦ 8>	-35
8.	<♣ Ass>	<♥ 9>	<♥ Dame>	-49
9.	<♣ König>	<♥ 10>	<♥ 7>	-63
10.	<♥ König>	<♥ Ass>	<♥ 8>	+57

Gehen wir in der nächsten Annahme davon aus, dass der Alleinspieler die Zehn besetzt auf der Hand hält.

Übernimmt er das vorgespielte Bild mit der Zehn, so bekommt die Gegenpartei noch einen sicheren Stich plus Schmierung, da Hinterhand bei Anzug des <♣ Ass> in Kreuz frei ist (da nur 3 Karten in Kreuz ausstehen und der Alleinspieler 2 führt, muss Kreuz bei Hinterhand blank sitzen und diese Karte wird zur Zehn zugegeben).

1.	<♣ Dame>	<♣ 10>	<♣ 8>	
2.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ Bube>	-12
3.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♥ 10>	-33
4.	<♣ König>			

Zusätzlich hat der Alleinspieler jetzt das Problem mit dem nachgespielten <♣ König> und dem Wissen, dass Hinterhand kein Kreuz mehr führt.

Ganz dick kommt es für den Alleinspieler, falls Hinterhand in Kreuz frei ist. In diesem Fall geht nicht mal die Zehn durch.

Bedient der Alleinspieler das angespielte Bild mit einer Lusche, so muss Vorhand darauf achten, welche Karte Hinterhand zugibt. Hat er die <♣ 10>, so wird er sie nehmen. Legt er sie nicht, so sitzt sie beim Alleinspieler. Vorhand muss dann umgehend das <♣ Ass> nachspielen. Entweder fängt er so die Zehn mit Schmierung oder, falls die Zehn gedrückt ist, kann Hinterhand

Mittelhand überstechen, da er aus den oben genannten Gründen jetzt auch kein Kreuz mehr führt.

1.	<♣ Dame>	<♣ 8>	<♣ 9>	-3
2.	<♣ Ass>	<♠ König>	<♠ 10>	-28

Auf diese Weise kann Hinterhand vielleicht ein Trumpf-Volles retten, das sonst verloren gewesen wäre. Sticht der Alleinspieler mit einem so hohen Trumpf ein, dass ihn Hinterhand nicht übernehmen kann, so ist dies auch gut. Der Alleinspieler hat einen hohen Trumpf eingebüßt, und Hinterhand kann eine störende Karte abwerfen.

Beispiel 2

Folgendes Pik mit Vieren in Mittelhand geht so verloren. Vorhand hält:

♣ Ass, König, Dame, 7
 ♥ Ass, König, Dame, 9
 ♦ 10, 7

1.	<♣ Dame>	<♣ 8>	<♣ 9>	-3
2.	<♣ Ass>	<♦ Bube>	<♦ 8>	
3.	<♥ Bube>	<♠ 7>	<♥ 9>	
4.	<♠ Bube>	<♠ 8>	<♣ 7>	
5.	<♣ Bube>	<♠ Dame>	<♣ König>	
6.	<♠ 9>	<♠ Ass>	<♦ 10>	-24

Die Zugabe der <♦ 10> ist die einzig logische Entscheidung, da Hinterhand weiß, dass zum Sieg in 3 Stichen 5 Volle eingespielt werden müssen. Das ist in der gegebenen Konstellation über Karo nicht möglich. Die einzige Chance ist Herz.

7.	<♥ 10>	<♥ Ass>	<♥ 7>	-45
8.	<♥ König>	<♥ 8>	<♦ Ass>	-60

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube

(Alleinsp.) ♣ 8

♠ 10, König, 9

♥ 8, 7

Skat: ♣ 10, ♦ König

Hinterhand: ♣ 9

♠ Ass, Dame, 8, 7

♥ 10

♦ Ass, Dame, 9, 8

In der gegebenen Situation hat der Alleinspieler übrigens kurioserweise gute Siegchancen, wenn er im 2. Stich nur mit der <♠ 9> sticht. Bringt Hinterhand im 3. Stich das <♦ Ass> auf den Tisch, hat der Alleinspieler gewonnen, da der Gegenspieler auf den <♥ König> kein Volles mehr zum schmieren hat.

Richtig dumm wird es für die Gegenpartei, falls der Alleinspieler mit der blanken Zehn gespielt hat. In diesem Fall muss Vorhand wohl oder übel anerkennen, dass er reingelegt wurde.

Wie Sie übrigens vielleicht bereits bemerkt haben, hat der Gegenspieler mit der langen Kreuz stets die <♣ Dame> und nicht den <♣ König> angespielt. Das Anspiel des Königs birgt die Gefahr in sich, dass der Alleinspieler sofort das Anspiel unter dem Ass als solches erkennt. Wer spielt schließlich schon einen König zu dritt an. Auch bei der Konstellation König-Dame wird meist die Dame vorgespielt und bei König-Lusche die Lusche. Die Dame ist für das Anspiel aus diesen Gründen besser geeignet, da nicht so auffällig.

Man könnte ja auch die Lusche anspielen. Das ist gar keine gute Idee! Gleich zwei Gefahren lauern: Hat der Alleinspieler wider Erwarten doch die Farbe mit, besteht beim Anspiel einer Lusche das Risiko, dass der Alleinspieler diese übernehmen kann und dadurch ohne Einsatz eines Trumpfs in Vorhand kommt.

1. <♣ 7> <♣ 9> <♦ 7>

Das andere Szenario: Der Alleinspieler hat die Farbe nicht mit und wirft eine störende Karte ab. Der Gegenspieler in Hinterhand muss die angespielte Lusche übernehmen. Somit ist der Alleinspieler aus seiner ungünstigen Mittelhand-Position herausgekommen und sitzt zum nächsten Stich in Hinterhand.

1. <♣ 7> <♥ 8> <♣ 9>

Freispielen von Zehnen

Nicht immer kommt es jedoch darauf an, den Gegner trumpschwach zu spielen bzw. eigene Volle durch geschickte Manöver unterzubringen. Oftmals gewinnt der Alleinspieler sogar mit verhältnismäßig schwachem Trumpf-Blatt, da es ihm gelingt, eine gegnerische Zehn zu erobern.

Beispiel 1

Mittelhand spielt Kreuz. Vorhand blickt auf folgendes Blatt:

♣ 9
 ♠ Ass, 10, König, Dame
 ♥ 9, 8
 ♦ König, 9, 7

Das Anspiel unter dem Ass gewinnt in diesem Fall für den Alleinspieler.

1.	<♠ Dame>	<♣ König>	<♠ 7>	
2.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ 9>	-11
3.	<♦ 8>	<♦ 7>	<♦ Ass>	
4.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♥ 8>	
5.	<♦ 10>	<♦ Dame>	<♦ 9>	
6.	<♥ Bube>	<♠ Bube>	<♠ Ass>	-26
7.	<♣ 10>	<♠ 10>	<♣ 8>	-46
8.	<♥ Dame>	<♥ 9>	<♥ König>	
9.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♠ König>	
10.	<♣ Dame>	<♥ 10>	<♦ König>	

Mittelhand: ♣ Bube, ♥ Bube
 (Alleinsp.) ♣ König, Dame, 8, 7
 ♥ Ass, König
 ♦ Ass, 10

Skat: ♠ 9, ♠ 8

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 10
 ♠ 7
 ♥ 10, Dame, 7
 ♦ Dame, 8

Der Alleinspieler verliert, wenn Vorhand seinem Partner die <♥ 10> frei spielt. Dazu muss er nichts weiter tun, als im 1. Stich Herz anzuspielen.

1.	<♥ 8>	<♥ König>	<♥ 10>	-14
----	-------	-----------	--------	-----

Schneidet der Alleinspieler hier nicht, sondern nimmt das Ass, so riskiert er, dass bei Nachspiel der <♥ 10> in einem der nächsten Stiche außer dem <♥ König> auch noch die <♥ Dame>

zugegeben wird, was dann 17 Augen anstelle der beim Schneiden verlorenen 14 Augen sind.

2.	<♥ Dame>	<♥ 9>	<♥ Ass>	+14
3.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♣ 9>	-25
4.	<♥ 7>	<♠ Dame>	<♣ König>	+21
5.	<♣ 8>	<♣ 10>	<♠ Ass>	-46
6.	<♠ 7>	<♠ König>	<♣ Dame>	+28
7.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♦ 7>	+32
8.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ 9>	+43
9.	<♦ 10>	<♦ Dame>	<♦ König>	+60
10.	<♥ Bube>	<♠ Bube>	<♠ 10>	-60

Hatte Vorhand Anhaltspunkte, dass diese Spielweise erfolgreicher sein könnte als der Versuch, das Spiel über Pik zu gewinnen?

Erst einmal muss man sagen, dass die Entscheidung, ob Herz oder Karo aufgespielt wird, Zufall ist. Hinterhand könnte beide Zehnen haben.

Gegen das Spielen von Pik im 1. Stich spricht jedoch in der Tat einiges.

Aufgrund der <♣ 9> als einzigem Trumpf und dem schwachen Beiblatt muss der Spieler davon ausgehen, nach dem 1. Stich nie wieder in Vorhand zu kommen. Das bedeutet, dass wiederholtes Anspielen von Pik und eine Schwächung des Alleinspielers auf diese Weise allein deshalb schlecht möglich ist.

Da der Alleinspieler also abgesehen vom 1. Stich im gesamten Spielverlauf in Vor- oder Hinterhand sitzen wird, ist recht klar, dass er besetzte Zehnen des anderen Gegenspielers, die nicht im 1. Stich frei gespielt werden, erobern kann.

Bei richtiger Analyse der gegebenen Situation hätte Vorhand also tatsächlich feststellen können, dass der Versuch, eine besetzte Zehn des Mitspielers zu retten, vorrangiges Ziel sein muss.

Beispiel 2

Wie wichtig die Wahl des richtigen Anspiels zum 1. Stich sein kann, verdeutlicht auch das folgende Beispiel. Mittelhand spielt Kreuz. Vorhand hält dieses Blatt:

- ♣ Bube
- ♠ Dame, 8, 7
- ♥ König, Dame, 8
- ♦ Ass, 10, 7

Entscheidet sich Vorhand für das Anspiel einer Karo-Karte, gewinnt der Alleinspieler souverän.

1.	<♦ 10>	<♣ König>	<♦ 8>	
2.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-15
3.	<♥ Dame>	<♥ 7>	<♥ 10>	-28
4.	<♥ 9>	<♥ König>	<♥ Ass>	
5.	<♥ Bube>	<♣ 8>	<♥ 8>	
6.	<♦ Bube>	<♣ 9>	<♠ 7>	
7.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♦ Ass>	-49
8.	<♦ 9>	<♦ 7>	<♠ König>	-53
9.	<♠ 9>	<♠ Dame>	<♠ Ass>	
10.	<♣ Dame>	<♠ 10>	<♠ 8>	

Mittelhand: ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ König, Dame, 7
♠ Ass, König
♥ Ass, 7

Skat: ♦ König, ♦ Dame

Hinterhand: ♣ Ass, 10, 9, 8
♠ 10, 9
♥ 10, 9
♦ 9, 8

Vorhand hat durch das Anziehen von Karo die Chance verpasst, seinem Partner beide Zehnen frei zu spielen.

Da Vorhand zusätzlich zu seiner Anspielposition noch im Besitz des <♣ Bube> ist, hat er garantiert die Gelegenheit, zweimal anzuspielen. Nutzt er diese, hat der Alleinspieler keine Chance.

1.	<♥ Dame>	<♥ 7>	<♥ 10>	-13
2.	<♥ 9>	<♥ König>	<♥ Ass>	
3.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-28
4.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ 10>	-42
5.	<♠ 9>	<♠ 8>	<♠ Ass>	
6.	<♥ Bube>	<♣ 8>	<♥ 8>	
7.	<♦ Bube>	<♣ 9>	<♠ Dame>	
8.	<♣ 7>	<♣ 10>	<♦ Ass>	-63
9.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♣ Dame>	
10.	<♣ König>	<♦ 9>	<♦ 7>	

Das Anspiel in Karo bringt überhaupt nichts. Selbst wenn der Alleinspieler Karo im Blatt führt, läuft das Anspiel dieser Farbe nicht weg. Wird auf das Vorspiel von Pik oder Herz vom Alleinspieler Karo abgeworfen, bekommt Hinterhand das entsprechende Ass durch. Vorhand wird aufgrund dessen, dass er nur 1 Trumpf führt, gute Aussichten haben, beide Karo-Vollen auf Trumpf schmieren zu können.

Anspiel unter der besetzten Zehn

Bisher sind wir davon ausgegangen, dass Hinterhand die besetzten Zehnen auf der Hand hält. Was aber, wenn diese bei Vorhand stehen? Dies macht die Lage ungleich komplizierter. Vorhand hält folgendes Blatt zum Pik-Spiel von Mittelhand.

- ♦ Bube
- ♣ 10, Dame, 9
- ♠ 10, 8
- ♥ 10, Dame
- ♦ Dame, 9

Der Anspieler hat hier gleich zwei Probleme auf der Hand: Die zweifach besetzte <♣ 10> und die einfach besetzte <♥ 10>. Trotzdem muss man beide Schwachstellen etwas unterschiedlich bewerten.

Die grundsätzliche Gefahr ist klar: Da der Spieler im Fall eines Anspiels durch den Partner in Mittelhand sitzt, droht das Schneiden durch den Alleinspieler in Hinterhand.

Bezogen auf Herz führt dies zur direkten Gefährdung der Zehn.

- | | | | |
|----|---------|----------|-----------|
| 1. | <♦ 9> | <♦ Ass> | <♦ 7> |
| 2. | <♠ 7> | <♥ Bube> | <♠ 10> |
| 3. | <♥ 8> | <♥ Dame> | <♥ König> |
| 4. | <♥ Ass> | <♥ 9> | <♥ 10> |

Die <♣ 10> kann sich etwas sicherer fühlen. Da sie zweifach besetzt ist, dürfte es hier dem Alleinspieler nur schwerlich gelingen, sie herauszuschneiden. Andererseits kann die Zehn auch nicht über Anspiel der Farbe nach Hause gebracht werden, was wiederum ein Vorteil für den Alleinspieler ist.

Einfach besetzte Zehn

Was kann man tun, um die Lage zu verbessern? Vorhand kann ein riskantes, jedoch manchmal auch spielentscheidendes Manöver durchführen: Er kann selbst die Farbe anspielen, in der er die Zehn hält. Da der Alleinspieler bei solch einem Anspiel in Mittelhand sitzt und nicht weiß, wie die Kartenverteilung ist, bestehen durchaus Chancen, den Poker zu gewinnen.

Nehmen wir die Situation in Herz. Spielt Vorhand die Dame an, so stellt sich für den Alleinspieler in Mittelhand das folgende Problem: Nimmt er den König und hat Hinterhand die Zehn, macht die Gegenpartei einen Stich mit 17 Augen.

1. <♥ Dame> <♥ König> <♥ 10> -17

Außerdem besteht natürlich das Risiko, dass Vorhand blank angespielt hat und im Nachspiel das <♥ Ass> sticht.

2. <♥ 7> <♠ 10> <♥ Ass> -38

Aufgrund dieser Risiken ist es gar nicht unwahrscheinlich, dass der Alleinspieler das Ass legt.

Prinzipiell lässt sich feststellen, dass die Möglichkeit, ein Bild vorzuspielen, größeren Druck auf Mittelhand ausübt, das Ass zu nehmen, als wenn eine Lusche auf dem Tisch liegt.

Zweifach besetzte Zehn

Hat Vorhand eine zweifach besetzte Zehn auf der Hand, so ist die Situation etwas anders. Zum einen ist die Zehn, wie bereits oben erwähnt, erheblich sicher gegen das Schneiden durch den Alleinspieler. Zum anderen steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Mitspieler in Hinterhand die betreffende Farbe blank oder gar nicht führt. Beide Erwägungen sollten gewissen Einfluss hinsichtlich der Spieltaktik haben.

Geht Vorhand davon aus, dass der Alleinspieler das <♣ Ass> nur einmal besetzt führt, gilt das bereits zur einfachen Zehn Gesagte. Ist das Ass hingegen zweimal oder gar dreimal besetzt, so wird es kompliziert. Angenommen, der Alleinspieler führt folgendes Blatt in Kreuz: <♣ Ass> <♣ König> <♣ 8>

Es wäre recht naiv anzunehmen, dass der Alleinspieler hier auf ein Vorspiel einer Lusche oder auch eines Bildes sein Ass legen wird. Er weiß natürlich, wie gefährlich die Situation werden kann, falls Vorhand noch zwei Stiche zuzüglich Schmierung in Kreuz macht.

Übernimmt er die vorgespelte Karte jedoch unter dem Ass, so hat der Anspieler keinerlei Vorteil für sich erzielen können.

Es kann sogar vorkommen, dass Vorhand seine Zehn gefährdet, wenn er die betreffende Farbe anspielt. Der Grund: Die ehemals doppelt besetzte Zehn ist nach dem Anspiel nur noch einfach besetzt und kann unter Umständen herausgeschnitten werden.

Das Blatt von Vorhand:

♦ Bube
 ♣ Ass, Dame, 8
 ♠ 10, Dame, 7
 ♥ Dame, 7
 ♦ 9

Gespielt wird Kreuz. Spieler ist Mittelhand.

Vorhand rechnet sich aufgrund seiner relativen Trumpfstärke Chancen auf einen Sieg aus. Um diese zu stärken, versucht er, im 1. Stich seine <♠ 10> frei zu spielen. Da diese zweifach besetzt ist, sieht er kein Risiko darin, dem Alleinspieler die <♠ 7> vorzusetzen. Wie sich zeigen soll, ein Fehler.

1. <♠ 7> <♠ 8> <♠ 9> -0

Der Alleinspieler gibt sein Ass nicht zu. Stattdessen legte er lediglich eine Lusche und bedroht nun mit der Kombination Ass-König akut die Zehn, was im vorliegenden Fall das Spiel entscheidet.

2.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♣ König>	
3.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♣ 8>	
4.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♦ Bube>	
5.	<♥ Bube>	<♦ 7>	<♣ Dame>	
6.	<♥ 8>	<♥ König>	<♥ Dame>	-7
7.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 10>	-28
8.	<♥ 9>	<♠ Dame>	<♣ 9>	
9.	<♠ Ass>	<♦ 8>	<♠ 10>	
10.	<♠ König>	<♦ Ass>	<♣ Ass>	-54

Der im 8. Stich in Mittelhand sitzende Spieler kann sich aussuchen, welchen Tod er sterben will: Entweder spielt er sich die <♠ 10> blank, was er schließlich tat, oder er übernimmt den Stich mit seinem <♣ Ass>, womit das Spiel für die Gegenpartei noch klarer verloren geht.

8.	<♥ 9>	<♣ Ass>	<♠ König>	-43
9.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♦ 8>	
10.	<♣ 9>	<♦ Ass>	<♠ 10>	

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube ♥ Bube

(Alleinsp.) ♣ König, 9

♠ Ass, König, 8

♥ 10, 7

Skat: ♦ König, ♦ Dame

Hinterhand: ♣ 10, 7

♠ 9

♥ Ass, König, 9

♦ Ass, 10, 8, 7

Das ganze Dilemma wurde durch den Versuch, die <♠ 10> frei zu spielen, ausgelöst. Zieht Vorhand im 1. Stich das Spiel von vorn herein anders auf, gewinnt die Gegenpartei.

1.	<♥ 7>	<♥ 8>	<♥ König>	-4
2.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 10>	-28
3.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♣ König>	+21
4.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♣ 8>	+23
5.	<♠ Bube>	<♣ 10>	<♦ Bube>	+37
6.	<♥ Bube>	<♦ 7>	<♣ Dame>	+42
7.	<♣ 9>	<♦ Ass>	<♣ Ass>	-50
8.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ 9>	+46
9.	<♠ Ass>	<♦ 8>	<♠ Dame>	+60
10.	<♠ 8>	<♥ 9>	<♠ 10>	-60

Die Stiche 8–10 zeigen übrigens auf sehr anschauliche Weise den Mechanismus eines Kampfes der zweifach besetzten Zehn gegen das zweifach besetzte Ass, bei dem es dem Besitzer der Zehn gelingt, den Besitzer des Asses einzuspielen und so seine Zehn zu retten.

Kombination Zehn-König-Dame

Etwas andere Gesetze gelten, wenn Vorhand zur Zehn zusätzlich König und Dame führt. In diesem Fall bietet sich in der Tat das Anspiel unter der Zehn an, da so ein erheblicher Druck auf den Alleinspieler in Mittelhand ausgeübt werden kann.

Vorhand: <♣ 10> <♣ König> <♣ Dame>
 Mittelhand: <♣ Ass> <♣ 9> <♣ 8>

1. <♣ Dame>

Der Alleinspieler kann sich jetzt eines der folgenden Szenarien aussuchen:

Szenario 1:

1.	<♣ Dame>	<♣ 8>	<♣ 7>
2.	<♣ 10>	<♣ Ass>	<♠ König>
...			
n.	<♣ König>	<♣ 9>	<♦ Ass>

Szenario 2:

1.	<♣ Dame>	<♣ Ass>	<♣ 7>
...			
n.	<♣ 10>	<♣ 8>	<♦ Ass>
	<♣ König>	<♣ 9>	<♦ 10>

Beide Varianten sind für den Alleinspieler sehr gefährlich.

Besonderes Augenmerk sollte man auf das Szenario 1 legen. Die Drohung mit dem Abstich des Asses setzt voraus, dass Hinterhand noch mindestens 1 Trumpf führt. Allein aus diesem Grund ist es notwendig, dass Vorhand bereits zu Beginn des Spiels unter der Zehn anspielt. Tut er dies nicht, wird der Alleinspieler versuchen, die gegnerischen Trümpfe abzugeben, bevor es zur geschilderten Situation kommt. Gelingt ihm das, wäre es ein erheblicher Nachteil für die Gegenpartei.

Fazit

Fasst man all die zum Thema „Anspiel unter der besetzten Zehn“ gemachten Betrachtungen zusammen, so lässt sich feststellen, dass so ein Anspiel erhebliche Risiken in sich birgt.

Und dabei wurde eines dieser Risiken noch gar nicht angesprochen.

Wieder spielt Mittelhand Pik.

- | | | | |
|----|----------|--------|---------|
| 1. | <♣ 7> | <♣ 9> | <♣ Ass> |
| 2. | <♣ Dame> | <♣ 10> | <♠ 10> |

Wider Erwarten führte nicht der Alleinspieler das Ass, sondern der andere Gegenspieler. Und außerdem hatte der Alleinspieler tatsächlich eine Lusche der betreffenden Farbe im Blatt.

Da Vorhand natürlich nicht mit der Zehn, sondern mit einer anderen Karte darunter aufschlug, fahren die Gegenspieler im betreffenden Stich statt der möglichen 21 Augen nur 11 Augen ein. Hätte Vorhand gar nicht erst unter der Zehn angespielt, wäre der Spielverlauf vielleicht ein anderer gewesen. Entweder wäre das Ass irgendwann auf den Tisch gekommen und mit der Zehn bedient worden, oder in einer fortgeschrittenen Phase hätte sich der Spieler aufgrund der generellen Lage dazu entschlossen, die Zehn anzuspielen. Variante 3: Der Alleinspieler hätte irgendwann selbst seine Lusche bringen müssen, worauf die 21 Augen auch gefallen wären.

Alleinspieler in Hinterhand

Sitzt der Alleinspieler in Hinterhand, ist die Lage für die Gegenspieler erheblich unangenehmer, als wenn er sich in einer Mittelhand-Position befindet.

Die Gründe für diese Tatsache sind schnell gefunden. Da Hinterhand beide von der Gegenpartei gelegten Karten des jeweiligen Sticks kennt, kann er frei entscheiden, welches Vorgehen ihm Vorteile bringt. Liegt ein Volles im Stich, übernimmt er diesen, anderenfalls wirft er ab.

Wie Vorhand und zum Teil auch Mittelhand mit solch einer Situation umgehen sollten, beschreiben die folgenden Seiten.

Verhindern günstiger Abwurfmöglichkeiten

Wenn der Alleinspieler in Hinterhand sitzt, besteht ein großes Risiko darin, dass er entweder schneiden kann oder die Möglichkeit erhält, Karten günstig abzuwerfen. Ein typisches Szenario wird im folgenden Beispiel beschrieben. Vorhand hält zum Kreuz-Spiel von Hinterhand folgendes Blatt:

♠ 10, 8, 7
♥ Ass, 10, König, Dame
♦ 10, 8, 7

Da er keine Trümpfe führt und außerdem 4 Volle besitzt, rechnet Vorhand sich einige Chancen aus, das Spiel zu gewinnen. Leider macht er einen entscheidenden Fehler.

Pik oder Karo anzuspielen erscheint ihm aufgrund der somit eventuell für den Alleinspieler entstehenden Gelegenheit zum Schneiden zu gefährlich. Weil er aber auch davon ausgeht, dass Hinterhand kein Herz auf der Hand hat, will er kein Herz-Volles anspielen. So greift er zum <♥König>, womit der Alleinspieler gewinnt.

1. <♥ König> <♥ 7> <♦ König> –8

Der Alleinspieler hat die Chance zum Abwurf eines störenden Bildes genutzt. Jetzt ist aufgrund der gegebenen Kartenkonstellation nichts mehr zu machen.

2.	<♥ Ass>	<♦ 9>	<♣ 10>	
3.	<♠ Bube>	<♠ 7>	<♣ 7>	
4.	<♣ 8>	<♥ 10>	<♣ Ass>	–29
5.	<♠ 9>	<♠ Ass>	<♠ 7>	
6.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ Dame>	
7.	<♠ König>	<♠ 10>	<♠ Dame>	–46

8.	<♥ Dame>	<♣ König>	<♣ Dame>	-56
9.	<♦ 8>	<♣ 9>	<♥ Bube>	
10.	<♦ 10>	<♦ Bube>	<♣ Bube>	

Das Ausspiel des <♦ Ass> im 6. Stich hat übrigens entscheidende Bedeutung für den Alleinspieler. Zieht er gleich Pik, verliert er, da der Gegenspieler sich bei Nachspiel von Herz in Karo frei wirft und das Ass sticht.

6.	<♠ König>	<♠ 10>	<♠ Dame>	-46
7.	<♥ Dame>	<♦ Dame>	<♣ Dame>	
8.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	
9.	<♥ Bube>	<♦ 8>	<♦ Bube>	-70
10.	<♦ Ass>	<♦ 10>	<♣ Dame>	

Die Karten waren wie folgt verteilt:

Mittelhand: ♦ Bube

♣ Ass, König, 9, 7

♠ Dame, 9

♥ 7

♦ Dame, 9

Hinterhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

(Alleinsp.) ♣ 10, Dame, 8

♠ Ass, König

♦ Ass, König

Skat: ♥ 9, ♥ 8

Wagt Vorhand im 1. Stich das Anspiel eines Herz-Vollen, so verliert der Alleinspieler.

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♣ 10>	+21
2.	<♠ Bube>	<♠ 7>	<♣ 7>	+23
3.	<♣ 8>	<♥ 10>	<♣ Ass>	-21
4.	<♠ 9>	<♠ König>	<♠ 10>	-35
5.	<♠ 8>	<♠ Dame>	<♠ Ass>	+37
6.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	+39
7.	<♥ Bube>	<♥ Dame>	<♦ Bube>	+46
8.	<♣ Dame>	<♥ König>	<♣ König>	-46
9.	<♦ 9>	<♦ König>	<♦ 10>	-60
10.	<♦ 8>	<♦ Dame>	<♦ Ass>	+60

Auch der Versuch, durch Legen des <♠ Ass> im 4. Stich und Nachspiel des <♠ König> in eine günstige Abwurfposition zu kommen, nützt nichts. Den in diesem Fall nachgebrachten <♥ König> kann Mittelhand mit einem weiteren Bild „anreichern“, da er kein Herz mehr führt. Außerdem bekommt die Gegenpartei bei diesem Vorgehen 17 Augen im Pik-Stich.

4.	<♠ 9>	<♠ Ass>	<♠ 8>	+34
5.	<♠ König>	<♠ 10>	<♠ Dame>	-38
6.	<♥ König>	<♦ Dame>	<♦ König>	-49
7.	<♦ 7>	<♦ 9>	<♦ Ass>	+45
8.	<♣ Bube>	<♦ 8>	<♣ 9>	+47
9.	<♥ Bube>	<♥ Dame>	<♦ Bube>	+54
10.	<♣ Dame>	<♦ 10>	<♣ König>	-66

Manche Spieler wollen übrigens besonders clever sein und spielen in solchen Situationen die Zehn anstelle des Asses an, um 1 Auge zu schonen. Diese Spielweise kann gründlich danebengehen, falls der Alleinspieler diese Farbe doch hält, der andere Gegenspieler in ihr jedoch frei ist. Er wird das Anspiel der Zehn vermutlich als Aufforderung zum Einstechen mit dem Ziel, das bei Hinterhand sitzende Ass zu fangen, deuten. Statt einen fet-

ten Stich mit Schmierung einzufahren, wird so ein Trumpf verstoßen. Hinterhand wird sich vermutlich schlapp lachen, und Vorhand kann sich nach dem Spiel einige unfreundliche Worte anhören. Von derartigen Experimenten sollte Vorhand deshalb tunlichst die Finger lassen.

Anspiel ohne Besitz des Asses

Nun ist es nicht immer möglich bzw. sinnvoll, vom Ass weg zu spielen. Was soll Vorhand z. B. mit folgendem Blatt anspielen, wenn Mittelhand bei 22 passt und Hinterhand Pik ansagt?

♣ Ass, 10, König, Dame, 7

♥ Dame, 8, 7

♦ König, 9

Da er lediglich 2 Volle führt, wäre es keine gute Idee, eines davon dem Alleinspieler zum Stechen anzubieten. Als Ergebnis hätte er dann nur noch 1 Volles zum Schmieren auf Trumpf zur Verfügung. Damit dürfte das Spiel wohl nur schwerlich zu gewinnen sein.

Die nächste Überlegung: Welches Ass könnte der Mitspieler haben. Als Anhaltspunkt hierzu bietet sich die Reizung des jeweiligen Spielers an. Dummerweise reizte er 22, was wiederum auch keine hilfreiche Information bietet.

Was aber dann anspielen? Wie wäre es mit einem Kreuz-Bild, z. B. dem König? Diesen Köder würde der Alleinspieler wohl nicht schlucken und eine störende Karte abwerfen. Und zu allem Übel säße der Spieler danach wieder in Vorhand und stände erneut vor dem gleichen Problem.

Die <♣ 7> brächte den Spieler wohl vermutlich aus seiner misslichen Vorhand-Position heraus, der Preis wäre aber hoch. Hinterhand könnte sehr günstig abwerfen.

Kommen wir zu Herz. Hier steht man vor dem Problem, dass noch 4 Karten draußen sind und die Konstellation Ass-König mit Schnitt auf die Zehn droht.

1.	<♥ 7>	<♥ 9>	<♥ König>	+4
2.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ 10>	+25

Das Ziel sollte es sein, möglichst geringen Schaden anzurichten, wenn man ihn schon nicht vollends abwenden kann. Und diesem Ziel kommt am ehesten die Kombination König-Lusche in Karo entgegen.

Der erste Vorteil besteht darin, dass Vorhand diese Farbe recht kurz führt. Somit wird es wahrscheinlicher, dass Mittelhand, falls er die Zehn führt, diese mehrfach besetzt auf der Hand hat. Auch durch Schneiden und Nachspielen des Asses kann diese so nicht gefangen werden.

Der wichtigste Vorteil in Karo besteht jedoch darin, dass Vorhand den König führt. Durch dessen Ausspiel kann er Druck auf Hinterhand ausüben und den Schaden, der durch den Verlust der Zehn entsteht, mindern.

Nehmen wir z. B. folgende Konstellation: Der Alleinspieler hält in Karo: <♦ Ass> <♦ Dame>.

1.	<♦ König>	<♦ 7>	<♦ Dame>
----	-----------	-------	----------

Wohl oder übel musste er die <♦ Dame> opfern, um nicht in einem der nächsten Stiche die Dame gar zur <♦ 10> zugeben zu müssen. Fatal wäre das Anspiel der <♦ 9> gewesen:

1.	<♦ 9>	<♦ 7>	<♦ Dame>
2.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ 9>

Da der Alleinspieler den 1. Stich mit der Dame übernehmen konnte, geht die Gegenpartei völlig leer aus.

Anspiel unter dem Ass

Nicht immer ist das Anspiel unter dem Ass schlecht. Manchmal ergeben sich Situationen, in denen es sinnvoll ist, diesen Weg zu gehen.

Hinterhand spielt Kreuz. Mittelhand hielt 22. Vorhand überlegt, was er ihm anbieten soll:

♣ König, Dame

♠ Ass, Dame, 8

♥ 10, 9

♦ 10, 8, 7

Theoretisch kann hier jedes Anspiel falsch sein. Die Aufgabe kann nur darin bestehen, die Variante mit dem geringsten Risiko zu finden. Karo wäre ein Kandidat. Allerdings kann es sein, dass der Alleinspieler hier Ass und König hält. Die Zehn würde er nicht bekommen, da diese zweifach besetzt ist, allerdings büßten die Gegenspieler auch einen wichtigen Stich ein.

Herz ist nicht diskutabel, da Vorhand sich hier die Zehn blank spielen müsste.

Am besten sieht es in Pik aus. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Alleinspieler selbst Pik führt, ist aufgrund der 22er Reizung von Mittelhand sehr gering. Geht Vorhand davon aus, dass Mittelhand die restlichen Pik, oder zumindest 3 davon, führt, ist das Anspiel der <♠ Dame> ratsam. Kann Mittelhand den <♣ König> zugeben, liegen 7 Augen auf dem Tisch. Bei dieser Menge ist es für den Alleinspieler schon nicht mehr ganz schmerzfrei, abzuwerfen. Tut er es trotzdem, sind diese Augen für ihn verloren, und er sitzt außerdem zum nächsten Stich in Mittelhand.

Provoziertes Schneiden

Manchmal kann es durchaus im Sinne von Vorhand sein, wenn der Alleinspieler in Hinterhand schneidet, da im Nachspiel das entsprechende Ass erobert wird.

Vorhand wird mit einem Herz-Spiel von Hinterhand konfrontiert und hat folgendes Gegenblatt:

♣ Bube, ♥ Bube
♣ 10, König, 8, 7
♠ König, 9
♥ 7
♦ Dame

Richten wir unser Augenmerk auf die Farbe Kreuz. Vorhand hält hier 4 Karten, es sind also noch 3 Karten auf den Händen der Mitspieler. Welche Möglichkeiten bietet ein Anspiel in dieser Farbe?

Hat der Mitspieler das Ass dieser Farbe, wird dieses vermutlich vom Alleinspieler gestochen. Das ist nicht weiter schlimm, da Mittelhand zum Schmieren hoffentlich noch weitere Volle führt. Hat aber der Alleinspieler das Ass im Blatt, gibt es 3 Möglichkeiten.

Variante 1: Mittelhand führt kein Kreuz

In diesem Fall kann Mittelhand einen Trumpf verstecken und schafft sich so zusätzlich eine Möglichkeit, später in Trumpf zu schmieren.

Selbst wenn der Alleinspieler eine Kreuz-Karte gedrückt hat, kann das Anspiel in der Farbe ausschlaggebend für den Sieg sein. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Alleinspieler seine Kreuz-Lusche im Verlauf des Spiels abwerfen kann und die $\clubsuit 10$ somit keinen Stich macht, ist aufgrund der hohen Trümpfe bei Vor-

hand und der damit verbundenen häufigen Hinterhand-Position des Alleinspielers sowieso groß.

Wichtig ist, dass der <♣ König> angespielt wird.

1.	<♣ König>	<♥ 10>	<♣ 7>	-14
2.	<♦ König>	<♦ Ass>	<♦ Dame>	
3.	<♦ Bube>	<♥ 7>	<♥ 8>	
4.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♠ Ass>	-29
5.	<♥ Bube>	<♥ 9>	<♠ 10>	-41

Jetzt muss Vorhand spekulieren. Entweder hält der Alleinspieler noch die <♣ Dame> oder eine Karo-Lusche auf der Hand. Er setzt auf Karo, womit das Einspiel in Kreuz gewinnt.

6.	<♣ 8>	<♠ 7>	<♣ Ass>	
7.	<♦ 9>	<♣ 10>	<♦ 10>	-61

Mittelhand: ♠ Ass, 10, Dame, 8, 7
♥ 10, 8
♦ 10, König, 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass, 7
♥ Ass, König, Dame, 9
♦ Ass, 9

Skat: ♣ Dame, ♦ 8

Die erste beiden Stiche sind ein gutes Beispiel dafür, wie die Gegenspieler Druck auf den Alleinspieler ausüben können. Er wird regelrecht gezwungen, den 2. Stich mit dem Ass abzuschern, da sonst eine Katastrophe über ihn hereinbricht.

2.	<♦ König>	<♦ 9>	<♦ Dame>	-21
3.	<♦ 10>	<♦ Ass>	<♥ 7>	-42
4.	<♣ 10>	<♥ 8>	<♣ Ass>	-63
5.	<♦ 7>	<♥ Dame>	<♠ 9>	
6.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♠ Ass>	-78
7.	<♣ Dame>	<♥ 9>	<♠ 10>	-91

Schneider! Das hätte sich der Alleinspieler mit seinem doch recht ansehnlichen Blatt wohl nicht träumen lassen.

Variante 2: Mittelhand führt 1 Kreuz-Karte, Hinterhand das Ass einfach besetzt

Hier bringt das Anspiel des <♣ König> den Alleinspieler in eine besonders schwierige Lage. Er kann sozusagen die Art seines Untergangs frei wählen. Nimmt er das Ass, so macht irgendwann die Zehn einen Stich mit Schmirung.

1.	<♣ König>	<♣ 9>	<♣ Ass>	
...				
	<♣ 10>	<♠ Ass>	<♣ Dame>	-24

Schneidet er, so büßt er sein Ass ein und wird unter Umständen noch schlimmer getroffen:

1.	<♣ König>	<♣ 9>	<♣ Dame>	-7
2.	<♣ 10>	<♥ 10>	<♣ Ass>	-38

Das Nachspiel der <♣ 10> ist für Vorhand nahezu risikofrei, da nur noch das Ass draußen ist und dies nach Lage der Dinge beim Alleinspieler stehen muss.

Variante 3: Der Alleinspieler führt das blanke Ass

In diesem Fall ist in Kreuz nichts zu machen, es wurde aber auch kein Schaden angerichtet und die für die Gegenspieler unangenehme Hinterhand-Position des Alleinspielers aufgelöst.

Blankes Anspiel

Wohl kaum ein anderes Thema führt im Skat immer wieder zu so viel Streit wie das blanke Anspiel einer Karte. Darum soll diesem Thema auch ein eigenes Kapitel gewidmet werden.

Irgendwo habe ich mal eine Analyse zu diesem Thema gelesen, in der ein guter Skatspieler behauptete, ca. 80 Prozent aller blanken Anspiele seien falsch. Diese These deckt sich ungefähr mit meinen Erfahrungen, aber wann genau ist es falsch und wann richtig, eine blanke Karte zu ziehen?

Fehlerhaftes blankes Anspiel

Beispiel 1

Hinterhand spielt Kreuz. Vorhand blickt hoffnungsvoll auf folgendes Gegenblatt:

♣ Bube, ♠ Bube
♣ Dame, 7
♠ 7
♥ Ass, 7
♦ 10, König, 9

Leider verschenkt er den Sieg.

1.	<♠ 7>	<♠ Ass>	<♠ 8>	-11
2.	<♠ Dame>	<♠ 10>	<♣ Dame>	-27
3.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♣ Ass>	
4.	<♥ Bube>	<♣ 7>	<♣ 8>	
5.	<♦ Bube>	<♠ Bube>	<♥ 10>	-41
6.	<♣ Bube>	<♥ König>	<♣ 9>	-47
7.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ 10>	
8.	<♣ König>	<♦ 9>	<♦ 8>	
9.	<♦ Ass>	<♦ König>	<♦ Dame>	
10.	<♠ König>	<♦ 10>	<♠ 9>	

Mittelhand: ♣ 8
 ♠ Ass, Dame, 9
 ♥ 10, König, Dame, 8
 ♦ Dame, 8

Hinterhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♣ Ass, 10, König, 9
 ♠ 10, König, 8
 ♦ Ass

Skat: ♥ 9, ♦ 7

Durch das Anspiel der <♠ 7> spielt Vorhand die <♠ 10> des Alleinspielers frei. Und nicht nur das. Er baut die Pik-Reihe des Alleinspielers regelrecht als Standfarbe auf und nimmt sich selbst die Möglichkeit, später in dieser Farbe zu schmieren.

Außerdem provoziert er seinen Partner, Pik nachzuspielen. Der Alleinspieler kommt so ohne Einsatz eines Trumpfes in Vorhand, oder der eigentlich trumpfstärke Gegenspieler muss stechen und schwächt so sein Blatt.

Und dabei hat Vorhand durchaus ein gutes Anspiel: Das einfach besetzte <♥ Ass>.

1.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♣ Ass>	+22
2.	<♥ Bube>	<♣ 7>	<♣ 8>	+24
3.	<♦ Bube>	<♠ Bube>	<♥ 10>	-14
4.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ 9>	+27
5.	<♣ König>	<♣ Dame>	<♦ 8>	+34
6.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♦ Dame>	+48
7.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♠ Ass>	-35
8.	<♥ König>	<♠ 8>	<♦ 10>	-49
9.	<♠ 9>	<♠ König>	<♦ König>	+56
10.	<♣ 10>	<♣ Bube>	<♠ Dame>	-64

Nimmt der Alleinspieler im 4. Stich die <♣ 10>, geht das Spiel für ihn ebenfalls verloren:

4.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♣ 10>	+37
5.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♠ Ass>	-35
6.	<♥ König>	<♣ König>	<♣ Bube>	-45
7.	<♣ Dame>	<♦ Dame>	<♣ 9>	-51
8.	<♦ König>	<♦ 8>	<♦ Ass>	+52
9.	<♠ König>	<♦ 9>	<♠ 9>	+56
10.	<♠ 8>	<♦ 10>	<♠ Dame>	-64

Beispiel 2

Nicht immer liegt das Problem des blanken Anspiels in der Befreiung einer gegnerischen Zehn.

Vorhand reizt ein Null ouvert.

- ♣ 7
- ♠ Ass, 10, 9, 8, 7
- ♥ Dame, 8, 7
- ♦ 7

Mittelhand reizt jedoch höher und sagt Kreuz an. Vorhand überlegt kurz und spielt dann seine blanke <♦ 7> an. Später wird er sich darüber ärgern.

1.	<♦ 7>	<♦ 8>	<♦ Ass>	-11
2.	<♦ 10>	<♠ Ass>	<♦ König>	-36
3.	<♣ Dame>	<♣ 7>	<♣ Ass>	
4.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♣ 9>	
5.	<♥ König>	<♥ 10>	<♥ Dame>	-53
6.	<♥ 9>	<♥ 8>	<♥ Ass>	
7.	<♠ Bube>	<♣ König>	<♥ 7>	
8.	<♥ Bube>	<♣ 10>	<♠ 7>	
9.	<♦ Bube>	<♦ 9>	<♠ 8>	
10.	<♣ 8>	<♦ Dame>	<♠ 10>	

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 8
 ♥ Ass, König
 ♦ König, 8

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Hinterhand: ♣ 10, König, Dame, 9
 ♥ 10, 9
 ♦ Ass, 10, Dame, 9

Der Alleinspieler hat sein Kreuz mit Fünfen gewonnen. Hätte Vorhand anstelle des Anspiels der blanken Karte versucht, diese im Verlauf des Spiels abzuwerfen, um dann in Karo sofort schmieren zu können, wäre die Sache wohl anders ausgegangen.

Außerdem ließ sich der Anspieler eine Gelegenheit entgehen, durch legen von Herz eventuell eine Zehn des Mitspielers frei zu spielen.

1.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♥ 9>	
2.	<♣ Bube>	<♣ 9>	<♣ 7>	
3.	<♠ Bube>	<♣ Dame>	<♦ 7>	
4.	<♦ 8>	<♦ Ass>	<♠ Ass>	-22
5.	<♦ 10>	<♠ 10>	<♦ König>	-46
6.	<♥ 10>	<♥ 7>	<♥ König>	-60

Den Rest bekommt zwar der Alleinspieler, das hilft ihm aber auch nichts mehr. Gewinnen würde der Alleinspieler lediglich dann, wenn er sich vor dem Anziehen von Trumpf für das Anspiel einer Karo-Karte entscheidet.

Begründetes blankes Anspiel

Bisher haben wir betrachtet, warum das Anspiel einer blanken Karte so problematisch ist. Das gilt jedoch nicht in allen Fällen.

Verstecken von Trumpf-Karten

Beispiel 1

Mittelhand spielt Pik. Vorhand führt ein wenig erbauliches Blatt.

♣ Ass, Dame, 9, 8, 7
 ♠ 10
 ♥ 8
 ♦ Dame, 8, 7

Da Vorhand lediglich 2 Volle führt, möchte er unbedingt seine blanke Trumpf-Zehn absichern. Sollte der Alleinspieler jedoch einen Trumpf anziehen, den der Partner des Gegenspielers nicht übernehmen kann, so wäre die Zehn verloren. Die einzige Chance, in diesem Fall die <♠ 10> doch noch durchzubringen, ist das Anspiel der blanken Herz-Karte in der Hoffnung, dass der Mitspieler das <♥ Ass> hält und Herz nachspielt.

1.	<♥ 8>	<♥ 9>	<♥ Ass>	-11
2.	<♥ 10>	<♣ Ass>	<♥ Dame>	-35
3.	<♥ 7>	<♠ 10>	<♥ König>	-49
4.	<♦ 7>	<♦ 9>	<♦ Ass>	-60

Hier die Karten der Gegenspieler:

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♠ Ass, 9
 ♥ König, Dame, 9
 ♦ 9

Skat: ♣ 10, ♦ 10

Hinterhand: ♣ König
 ♠ König, Dame, 8, 7
 ♥ Ass, 10, 7
 ♦ Ass, König

Beispiel 2

Eine andere Situation, in der das Verstecken der blanken Trumpf-Karte gewinnt, sehen wir im Folgenden: Hinterhand spielt Pik. Vorhand überlegt, wie dieses mit seinem Blatt geknackt werden könnte.

♣ 10, König, Dame, 9, 8
 ♠ 8
 ♥ 8
 ♦ Ass, 10, König

Die Lösung liegt wieder im Anspiel der blanken <♥ 8> und Verstecken der Trumpf-Acht auf das Nachspiel einer Herz-Karte. Dann ist der Weg frei zum Schmieren der Vollen auf Trumpf.

1.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♥ 9>	-11
2.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♠ 8>	-14
3.	<♣ König>	<♣ 7>	<♣ Ass>	
4.	<♠ 9>	<♦ Ass>	<♠ Ass>	-36
5.	<♦ 7>	<♠ 10>	<♦ König>	
6.	<♠ 7>	<♦ 10>	<♥ Bube>	-48
7.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♣ 10>	-62
8.	<♦ 8>	<♠ Dame>	<♣ 8>	
9.	<♠ König>	<♣ 9>	<♦ 9>	
10.	<♠ Bube>	<♣ Dame>	<♦ Dame>	

Und das war wirklich der einzige Weg, das Spiel zu gewinnen.

Mittelhand: ♣ Bube, ♥ Bube
♣ 7
♠ Ass
♥ Ass, 7
♦ Dame, 9, 8, 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass
♠ 10, König, Dame, 9, 7
♥ Dame, 9

Skat: ♥ 10, ♥ König

Schauen wir uns an, was beim Anspiel von Kreuz im 1. Stich passiert:

1.	<♣ König>	<♣ 7>	<♣ Ass>	+29
2.	<♠ 9>	<♠ 8>	<♠ Ass>	-11
3.	<♦ 7>	<♠ 10>	<♦ König>	+43
4.	<♠ 7>	<♦ Ass>	<♥ Bube>	-24
5.	<♥ 7>	<♥ Dame>	<♥ 8>	+46

6.	<♦ Bube>	<♦ 10>	<♣ Bube>	-38
7.	<♥ Ass>	<♥ 9>	<♣ 10>	-59
8.	<♦ 8>	<♠ Dame>	<♣ 8>	+49
9.	<♠ König>	<♣ 9>	<♦ 9>	+53
10.	<♠ Bube>	<♣ Dame>	<♦ Dame>	+61

Es reicht nicht. 1 Auge fehlt. Und dabei habe ich beim Gegenspieler, der das <♥ Ass> führt, schon hellseherische Fähigkeiten vorausgesetzt, so dass dieser erst die Herz-Lusche spielt und später das Ass. Nur so kann sein Partner schmieren.

Versuchen die Gegenspieler den Weg über Karo, so bringen sie den Alleinspieler zwar in Bedrängnis, da ihm die Trümpfe ausgehen, doch er gewinnt durch Fang eines Vollen.

1.	<♦ König>	<♠ 10>	<♦ 7>	+28
2.	<♠ 9>	<♠ 8>	<♠ Ass>	-11
3.	<♦ 8>	<♠ König>	<♦ 10>	+42
4.	<♠ 7>	<♦ Ass>	<♥ Bube>	-24
5.	<♦ Dame>	<♠ Dame>	<♣ 8>	+48
6.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♣ 7>	+59
7.	<♥ Dame>	<♥ 8>	<♥ 9>	+62
8.	<♥ 9>	<♣ 10>	<♥ Ass>	-45
9.	<♣ König>	<♣ Bube>	<♦ Bube>	-53
10.	<♦ 9>	<♠ Bube>	<♣ Dame>	+67

Außergewöhnliche Trumpfstärke

Verfügt ein Gegenspieler über 5 oder gar noch mehr Trümpfe, so kann das blanke Anspiel auch sinnvoll sein. Der Anspieler vermeidet so das Risiko, seinem Mitspieler in Mittelhand eine Zehn blank zu spielen oder dass der Alleinspieler in Hinterhand mit der Kombination Ass-König auf der Hand einen Stich mit dem König übernehmen kann.

Der beim Spiel mit weniger Trumpf-Karten bedeutsame Umstand, dass der trumpfstärke Gegenspieler aufgrund seines blanken Anspiels eventuell einmal mehr stechen muss, ist wegen der erheblichen Anzahl von Trümpfen meist nicht mehr so relevant.

Hinterhand sagt Karo an, Vorhand muss dem etwas entgegensetzen:

♥ Bube
 ♣ Dame, 9
 ♠ Dame
 ♥ 8, 7
 ♦ Ass, 10, Dame, 7

Das Anspiel der <♠ Dame> gewinnt.

1.	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♠ König>	
2.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♠ 8>	
3.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♥ Ass>	-21
4.	<♥ 7>	<♥ 9>	<♣ König>	-25
5.	<♠ 10>	<♠ Ass>	<♦ Ass>	-57
6.	<♥ 8>	<♥ 10>	<♦ König>	
7.	<♦ 9>	<♦ Dame>	<♣ 10>	-70
8.	<♣ 9>	<♣ 7>	<♣ Ass>	
9.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♠ 9>	
10.	<♦ Bube>	<♣ Dame>	<♣ 8>	

Mittelhand: ♣ 10, 8, 7
 ♠ 10, 9, 8, 7
 ♥ Ass, 10, 9

Hinterhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♦ Bube

(Alleinspieler) ♣ Ass, König

♠ Ass, König

♦ König, 9, 8

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Auch das Übernehmen des 4. Sticks durch den Alleinspieler ändert nichts an der Niederlage:

4.	<♥ 7>	<♥ 9>	<♦ König>	
5.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♣ 10>	-42
6.	<♥ 8>	<♥ 10>	<♦ Bube>	
7.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♣ 7>	
8.	<♣ König>	<♣ Dame>	<♣ 8>	
9.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♠ 9>	
10.	<♠ Ass>	<♦ Dame>	<♠ 10>	-66

Und das Mitnehmen des 1. Sticks mit dem <♠ Ass> bringt den Alleinspieler natürlich auch nicht weiter, da in diesem Fall die <♠ 10> einen Stich macht und den <♠ König> fängt.

Zieht Vorhand jedoch im 1. Stich nicht blank an, sondern spielt Kreuz, gewinnt der Alleinspieler.

1.	<♣ 9>	<♣ 7>	<♣ König>	+11
2.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♠ 7>	+13
3.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♥ Ass>	-21
4.	<♥ 7>	<♥ 9>	<♦ König>	+17
5.	<♣ Ass>	<♣ Dame>	<♣ 8>	+31
6.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♥ 10>	-42
7.	<♥ 8>	<♠ 8>	<♦ Bube>	+33
8.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♠ 9>	+37
9.	<♠ Ass>	<♠ Dame>	<♠ 10>	+61
10.	<♠ König>	<♦ Dame>	<♣ 10>	-59

Auch das Schmieren einer anderen Zehn im 6. Stich verliert für die Gegenpartei mit jeweils 59 Augen.

Ein ähnliches Dilemma droht beim Anspiel von Herz im 1. Stich.

1.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♦ König>	+22
----	-------	---------	-----------	-----

Mittelhand muss mit dem <♥ Ass> übernehmen, da er zu Beginn des Spiels keinerlei Informationen über die Kartenverteilung in dieser Farbe hat.

2.	<♣ Bube>	<♦ 7>	<♠ 7>	+24
3.	<♦ 8>	<♦ 10>	<♥ 10>	-20
4.	<♥ 8>	<♥ 9>	<♠ König>	-24
5.	<♠ 8>	<♠ Ass>	<♠ Dame>	+38
6.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♠ 10>	-45
7.	<♣ 9>	<♣ 7>	<♣ König>	+42
8.	<♣ Ass>	<♣ Dame>	<♣ 8>	+56
9.	<♠ Bube>	<♦ Dame>	<♠ 9>	+61
10.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♠ 10>	-59

Es gewinnt also tatsächlich nur das blanke Anspiel in Pik.

Reizen der Farbe durch den Mitspieler

Das blanke Anspiel ist auch dann gerechtfertigt, wenn die betreffende Farbe durch den Partner gereizt wurde. Ist dies der Fall, so kann Vorhand davon ausgehen, dass der andere Gegenspieler diese Farbe lang führt und der Alleinspieler hier keine besetzte Zehn o.ä. führt.

Berücksichtigung der Position des Mitspielers am Tisch

Viele sogenannte Bauernregeln zum Skatspiel sind falsch, aber die Krone des Unfugs ist die Regel „Dem Gegner lang, dem

Freunde blank“. Den Alleinspieler lang anzuspielen, mag häufig sinnvoll sein. Bezüglich des blanken Anspiels ist die Wahrheit jedoch genau gegensätzlich.

Entscheidet sich der Anspieler dafür, ohne Gegebenheit eines der vorhin diskutierten Umstände trotzdem blank anzuspielen, so sollte er dies wenigstens nur dann tun, wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt. Er spielt also „dem Gegner blank“ und nicht dem Freunde. Was ist der Grund?

Ganz einfach: Durch das blanke Anspielen des Alleinspielers in Mittelhand entsteht erst mal kein Schaden. Der in Hinterhand sitzende Gegenspieler kann völlig frei entscheiden, was er tut.

Nehmen wir folgendes Beispiel: Der Alleinspieler in Mittelhand führt in Karo <♦ 10>, <♦ Dame> und <♦ 7>.

1. <♦ 8> <♦ 7> <♦ 9>

Die Lage des Alleinspielers hat sich keineswegs gebessert. Der Gegenspieler droht weiterhin, in Karo 2 Stiche mit Schmirung zu machen.

n. <♦ Dame> <♦ König> <♠ 10>
 <♦ Ass> <♥ 10> <♦ 10>

Sitzt der Alleinspieler beim blanken Anspiel jedoch in Hinterhand, so sieht die Sache ganz anders aus.

1. <♦ 7> <♦ Ass> <♦ 9>
2. <♦ König> <♦ 10> ??

Auch wenn der Gegenspieler jetzt sticht, ist das Ergebnis erheblich unbefriedigender. Neben dem Verlust eines Trumpfes konnten die Gegenspieler nicht ein einziges Mal schmieren! Nach

Abstich der Zehn führt der Alleinspieler mit der <♦ Dame> die höchste noch im Spiel befindliche Karo-Karte.
Fazit: Den Partner blank anzuspielen, ist prinzipiell keine gute Idee, es sei denn, es liegen zwingende Gründe vor.

Anspiel einer blanken Zehn

Was bezweckt ein Spieler mit dem Anspiel einer blanken Zehn? Sie werden sich wundern, wie viele Spieler, die eine blanke Zehn aus Prinzip ausspielen, diese Frage eigentlich nicht beantworten können. Es gibt nämlich häufig gar keinen vernünftigen Grund dafür. Oft wird argumentiert, dass man dem Partner dadurch die Verteilung der Karten in der betreffenden Farbe signalisiert. Was dabei vergessen wird: Diese Information erhält natürlich auch der Alleinspieler, und dieser ist in der Mehrzahl der Fälle auch der eigentliche Nutznießer.

Beispiel 1

Vorhands Blatt zum Pik-Spiel von Hinterhand:

♣ 10
♠ 9
♥ Ass, 10, 9, 7
♦ König, Dame, 9, 8

Das Anspiel der blanken Kreuz-Karte leitet die Niederlage der Gegenpartei ein.

1.	<♣ 10>	<♣ 7>	<♣ Ass>	
2.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♠ König>	-4
3.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ König>	-19
4.	<♥ 8>	<♥ 9>	<♣ 9>	-19
5.	<♦ Dame>	<♥ Dame>	<♠ 10>	
6.	<♠ 8>	<♥ Ass>	<♠ Ass>	-41

7.	<♣ Dame>	<♣ König>	<♥ 7>	
8.	<♣ Bube>	<♦ 8>	<♦ Bube>	
9.	<♥ Bube>	<♥ 10>	<♠ Bube>	-55
10.	<♠ Dame>	<♦ 9>	<♣ 8>	

Mittelhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ Dame, 8, 7
 ♠ Ass, König
 ♥ Dame, 8
 ♦ Ass

Hinterhand: ♣ Bube, ♥ Bube
 (Alleinsp.) ♣ Ass, König, 9
 ♠ 10, Dame, 8, 7
 ♦ 7

Skat: ♥ König, ♦ 10

Wählt Vorhand hingegen als Anspiel die gute Alternative <♦ König>, so entwickelt sich das Spiel völlig anders.

1.	<♦ König>	<♦ Ass>	<♦ 7>	-15
2.	<♣ 7>	???		

Nimmt der Alleinspieler jetzt das <♣ Ass>, so fängt er die Zehn und gewinnt. Er wird dies aber vermutlich nicht tun. Erfolgte das Anspiel der <♣ 7> nämlich blank, so verliert die Übernahme mit dem Ass, da in diesem Fall <♣ Dame> und <♣ 10> der Gegenspieler jeweils einen Stich mit Schmirung machen. Der Alleinspieler wird darum wohl die <♣ 9> legen, womit die blanke Zehn den Stich übernimmt.

2.	<♣ 7>	<♣ 9>	<♣ 10>	-25
3.	<♦ Dame>	<♥ Dame>	<♠ 10>	+30

4.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♠ König>	-29
5.	<♥ 8>	<♠ Dame>	<♥ 7>	+33
6.	<♠ 8>	<♥ Ass>	<♠ Ass>	-51
7.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♦ 8>	+44
8.	<♣ Bube>	<♦ 9>	<♦ Bube>	+48
9.	<♣ König>	<♥ 9>	<♣ Dame>	+55
10.	<♥ Bube>	<♥ 10>	<♠ Bube>	-65

Dieses Beispiel demonstriert auf anschauliche Weise, wie eine nicht gleich panisch ausgespielte blanke Zehn ein Spiel gewinnen kann. Automatisch drängt sich die Frage auf, ob es Situationen gibt, in denen das Anspiel der blanken Zehn gerechtfertigt ist. Es gibt sie, aber sie sind selten, z. B. wenn der andere Gegenspieler die betreffende Farbe gereizt hat. In diesem Fall ist das Risiko, Schaden anzurichten, vertretbar gering.

Beispiel 2

Oder Vorhand möchte unbedingt die Situation in der betreffenden Farbe anzeigen und vermeiden, dass Ass und Zehn übereinander fallen. Solch ein Szenario sehen Sie hier:

Nachdem Mittelhand nach der Ansage von 45 und Vorhand bei 48 passen, spielt Hinterhand Kreuz. Vorhand überlegt, ob es einen Weg zum Spielgewinn gibt.

♣ 8, 7
 ♠ 10, 8, 7
 ♥ 10, 9, 8, 7
 ♦ 10

Für Vorhand ist klar, dass Hinterhand mindestens mit Dreien spielt und Mittelhand aufgrund der hohen Reizung wohl einige Volle hält. Um zu verhindern, dass <♦ Ass> und <♦ 10> im

gleichen Stich fallen, und die Lage in Karo anzuzeigen, spielt er die blanke Zehn vor.

1. <♦ 10> <♦ 7> <♦ Dame> -13

Da absehbar ist, dass die Gegenspieler keinen Trumpfstich machen werden, erfolgt nun der Einschub des Alleinspielers in Trumpf.

2. <♣ 7> <♣ Ass> <♦ Bube>
3. <♠ Bube> <♣ 8> <♣ 10>
4. <♦ König> <♥ 10> <♦ Ass> -38
5. <♠ Ass> <♠ Dame> <♠ 10> -62

Mittelhand: ♣ Ass, 10
 ♠ Ass, König, 9
 ♥ Ass
 ♦ Ass, 9, 8, 7

Hinterhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ König, Dame, 9
 ♠ Dame
 ♦ König, Dame

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Spielt Vorhand sofort Trumpf, ist das Spiel bei Anzug des <♦ Ass> durch Hinterhand für den Alleinspieler gewonnen.

1. <♣ 7> <♣ Ass> <♦ Bube>
2. <♠ Bube> <♣ 8> <♣ 10>
3. <♠ Dame> <♠ 10> <♠ Ass> -24
4. <♦ Ass> <♦ Dame> <♦ 10> -48
5. <♦ 7> <♦ König> <♥ 7>

Selbst wenn der Alleinspieler im 4. Stich das <♥ Ass> anspielt und den Alleinspieler zum Stechen zwingt, verliert die Gegenpartei.

4.	<♥ Ass>	<♣ König>	<♥ 7>	
5.	<♦ Dame>	<♦ 10>	<♦ 7>	-37

Die Gegenspieler machen nur noch 1 Stich und benötigen in diesem zum Sieg 2 Volle. Da nur noch 3 Volle im Spiel sind, wird der Alleinspieler im Hinterhand den <♦ König> konsequent abwerfen, wenn nur 1 Volles im Stich ist, und übernehmen, wenn 2 Volle liegen sollten. Danach wäre nur noch 1 Volles im Spiel, und er hätte ebenfalls gewonnen.

6.	<♥ 10>	<♥ 7>	<♦ König>	-51
----	--------	-------	-----------	-----

Der Rest geht an den Alleinspieler.

Anspiel eines blanken Asses

Blanke Asses werden häufig mit der Philosophie ausgespielt, dass aufgrund der vielen verbleibenden Karten in der betreffenden Farbe die Wahrscheinlichkeit groß ist, das Ass durchzubekommen. Diese Überlegung ist richtig, jedoch nicht zu Ende gedacht.

Weil so viele Karten auf den Händen der Mitspieler sind, steigt auch die Wahrscheinlichkeit, dass der Alleinspieler die Zehn der Farbe besetzt auf der Hand hält. Durch das Anspiel des Asses würde diese frei gespielt.

Beispiel 1

Mittelhand spielt Herz. Vorhand hat es in der Hand, das Spiel für die Gegenpartei zu gewinnen.

- ♣ Ass
- ♠ Ass, 10, König, 9, 8
- ♥ Dame, 7
- ♦ Dame, 8

Leider entscheidet er sich für das falsche Anspiel.

1.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♣ 7>	-11
2.	<♠ König>	<♥ 10>	<♠ Dame>	
3.	<♥ Bube>	<♠ Bube>	<♥ Dame>	-18
4.	<♠ 7>	<♠ 9>	<♥ König>	
5.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	<♥ 7>	
6.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♠ Ass>	-40
7.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♥ 9>	
8.	<♣ 10>	<♣ 8>	<♠ 8>	
9.	<♣ König>	<♦ 9>	<♦ 8>	
10.	<♣ Dame>	<♦ 10>	<♠ 10>	

Mittelhand: ♣ Bube, ♥ Bube
 (Alleinsp.) ♣ 10, König, Dame, 9
 ♥ 10, König, 9, 8

Skat: ♦ König, ♦ 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ 8, 7
 ♠ Dame, 7
 ♥ Ass
 ♦ Ass, 10, 9

Der Alleinspieler lacht sich ins Fäustchen.

Wählt Vorhand das Anspiel von der langen Pik, durchaus auch vom Ass, vergeht dem Alleinspieler das Lachen.

1.	<♠ Ass>	<♥ 10>	<♠ 7>	+25
2.	<♥ Bube>	<♠ Bube>	<♥ Dame>	-7
3.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♥ König>	+36
4.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♥ 7>	-18
5.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♥ 9>	+47
6.	<♣ 9>	<♣ 7>	<♣ Ass>	-29
7.	<♠ 10>	<♣ Bube>	<♣ 8>	+59
8.	<♣ 10>	<♦ Bube>	<♦ Dame>	-44
9.	<♦ 10>	<♠ 9>	<♣ König>	-58
10.	<♦ 9>	<♠ 8>	<♣ Dame>	-61

Der Alleinspieler kann sich winden wie ein Aal, das Spiel ist für ihm nicht zu gewinnen, da er im Verlauf des Spiels trumpschwach wird und niemand seine Kreuz-Reihe frei spielt.

Beispiel 2

Hinterhand sagt Kreuz an, nachdem Vorhand bis 22 reizte und dann gepasst hat.

♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, 7
 ♠ 10, König, 8, 7
 ♥ Ass
 ♦ Dame

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ Dame>	-14
2.	<♠ König>	<♠ Ass>	<♣ König>	
3.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♣ Dame>	-21
4.	<♠ 7>	<♥ 8>	<♣ 8>	
5.	<♥ 10>	<♣ 10>	<♥ 9>	-41
6.	<♠ 8>	<♦ 7>	<♣ Ass>	
7.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♦ 8>	
8.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 9>	

9.	<♥ König>	<♠ Bube>	<♦ 10>	-57
10.	<♠ 10>	<♦ König>	<♣ 9>	

Mittelhand: ♣ Dame
 ♠ Ass
 ♥ 9, 8, 7
 ♦ 10, König, 9, 8, 7

Hinterhand: ♣ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♣ Ass, König, 9, 8
 ♥ 10, König, Dame
 ♦ Ass

Skat: ♠ Dame, ♠ 9

Der Anzug der <♥ 10> im 5. Stich verhindert die Schmirung eines Vollen durch den nicht stechenden Gegenspieler, da noch eine Herz-Lusche im Spiel ist.

Hält Vorhand das <♥ Ass> zurück und leitet das Spiel mit <♠ König> ein, ist das Ergebnis ein anders.

1.	<♠ König>	<♠ Ass>	<♣ König>	+22
2.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♣ Dame>	-7
3.	<♠ 7>	<♥ 7>	<♣ 8>	+22
4.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♥ 8>	-21
5.	<♠ 8>	<♥ 9>	<♣ Ass>	+33
6.	<♥ 10>	<♣ 10>	<♦ 10>	-51
7.	<♠ 10>	<♦ 7>	<♣ 9>	+43
8.	<♦ Ass>	<♦ Dame>	<♦ 8>	+57
9.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♦ 9>	+59
10.	<♥ König>	<♠ Bube>	<♦ König>	-61

Der Schlüssel zum Sieg ist der 6. Stich. Durch das Zurückhalten des <♥ Ass> bot sich die Möglichkeit, im 5. Stich nochmals Pik

anzuspielen, damit der andere Gegenspieler seine letzte Herz-Lusche abwerfen kann, um bei Anspiel der <♥ 10> zu schmieren.

Beispiel 3

Es gibt aber noch einen ganz anderen Grund, das blanke Ass nicht zu spielen: Es kann später dazu benötigt werden, um den betreffenden Gegenspieler einzuschieben.

Als Mittelhand 24 ansagt, bekommt Vorhand kalte Füße.

- ♣ 10
- ♠ Ass, 10, König, Dame, 9
- ♥ Ass
- ♦ König, Dame, 7

Mittelhand entschließt sich zur Ansage eines Kreuz-Spiels.

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ 8>	-11
2.	<♠ König>	<♣ König>	<♠ 7>	
3.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♣ 10>	-32
4.	<♥ 9>	<♠ 9>	<♥ König>	
5.	<♠ Bube>	<♣ 7>	<♠ Dame>	
6.	<♣ 9>	<♦ Bube>	<♠ Ass>	-45
7.	<♥ Dame>	<♦ 7>	<♣ Dame>	
8.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ Dame>	
9.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♦ König>	
10.	<♥ Bube>	<♣ Bube>	<♠ 10>	-59

Mittelhand: ♠ Bube, ♥ Bube
(Alleinsp.) ♣ König, Dame, 9, 8
♥ König, 7
♦ Ass, 10

Skat: ♥ 10, ♠ 8

Hinterhand: ♣ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 7
 ♠ 7
 ♥ Dame, 9, 8
 ♦ 9, 8

Die Gegenspieler ärgern sich über die knappe Niederlage. Dabei hatte es der Anspieler zum 1. Stich in der Hand, das Spiel siegreich enden zu lassen.

1.	<♠ 10>	<♣ König>	<♠ 7>	+24
2.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♣ 10>	-21
3.	<♥ 8>	<♥ Ass>	<♥ 7>	-32
4.	<♠ König>	<♣ Dame>	<♦ 8>	+31
5.	<♠ Bube>	<♣ 7>	<♠ 9>	+33
6.	<♦ Ass>	<♦ 9>	<♦ 7>	+44
7.	<♦ 10>	<♦ Bube>	<♦ König>	-48
8.	<♣ Bube>	<♠ Ass>	<♣ 9>	-61
9.	<♥ 9>	<♠ Dame>	<♥ König>	+51
10.	<♥ Bube>	<♥ Dame>	<♦ Dame>	+59

Das Spiel wird dadurch entschieden, dass der Gegenspieler im 4. Stich eine Karo-Lusche abwerfen kann und somit die <♦ 10> sticht. Um dies zu ermöglichen, durfte Vorhand im 1. Stich auf keinen Fall das <♥ Ass> ziehen, da er nur so im 3. Stich wieder ans Anspiel gebracht werden konnte.

Mit offenen Karten hätte der Alleinspieler übrigens gewonnen, da er vor dem Trumpfspiel erst seine Karo-Vollen durchzieht. In der Praxis wird er dies aber wohl nicht riskieren.

Fangen gegnerischer Voller

Manche Spiele sind nahezu wasserdicht und lassen sich für die Gegenspieler nur gewinnen, wenn die Kartenverteilung günstig ist und im 1. Stich die entscheidende Karte gebracht wird.

In solchen Fällen ist das Geschick und die Erfahrung des Anspielers gefordert, um die Chance zu erkennen und die richtige Karte auf den Tisch zu bringen.

Anspiel der kurz geführten Farbe

Mittelhand erhält das Spiel nach Passe-Passe seiner Kontrahenten. Siegesicher sagt er nach dem Drücken seiner Karten einen Grand an. Vorhand verdirbt ihm jedoch die gute Laune, nachdem er seine Karten eingehend betrachtet hat, mit dem klugen Anspiel.

- ♣ 10, König
- ♠ König, Dame
- ♥ Ass, 9
- ♦ 10, 9, 8, 7

Geht man davon aus, dass das Spiel nur dann zu gewinnen ist, wenn Hinterhand ein Volles des Alleinspielers stechen kann und Vorhand noch mindestens 1 Stich mit Schmierung macht, so stellt sich die Frage, wie man das erreicht.

In Karo besteht die Chance, dass der Alleinspieler die Kombination Ass-König-Dame hält. Ein Anspiel der Zehn wurde zwar einen effektvollen Stich für die Gegenpartei bringen, danach wären jedoch König und Dame des Alleinspielers hoch. Auf ein Anspiel einer Lusche würde der Alleinspieler wiederum vorsichtigerweise die \heartsuit Dame legen, was auch nichts bringt.

Herz ist völlig indiskutabel. Das Ass würde wohl einfach gestochen werden.

Pik sieht auch nicht gut aus. Zwar wäre es denkbar, dass der Alleinspieler alle restlichen Pik hält und somit die <♠ 10> von Hinterhand gestochen werden könnte, aber so macht Vorhand in dieser Farbe aufgrund des noch beim Alleinspieler stehenden <♠ Ass> doch keine Stich mehr.

Die Aussichten in Kreuz sind hingegen erheblich günstiger. Führt der Alleinspieler tatsächlich die restlichen Karten dieser Farbe, so muss er den vorgespielten König mit dem Ass übernehmen, welches Hinterhand sticht. Und die Zehn macht irgendwann einen weiteren Kreuz-Stich mit Schmierung.

- | | | | | |
|----|-----------|---------|----------|-----|
| 1. | <♣ König> | <♣ Ass> | <♦ Bube> | -17 |
| 2. | <♦ Ass> | <♦ 10> | <♥ Bube> | |

Da die Gegenspieler davon ausgehen müssen, dass sie insgesamt nur 3 Stiche machen werden, muss hier unbedingt volles Risiko gegangen und die <♦ 10> auf das <♦ Ass> zugegeben werden. Das ist auch wichtig für den Fall, dass der Alleinspieler in Hinterhand die Farbe nicht führt. Ist dann nämlich nur 1 Volles im Stich, wirft er ab und kann das Spiel nicht mehr verlieren.

- | | | | | |
|----|---------|----------|--------|-----|
| 3. | <♣ 7> | <♠ 10> | <♣ 10> | -37 |
| 4. | <♥ Ass> | <♥ Dame> | <♥ 10> | -61 |

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass, Dame, 9, 8, 7

♠ Ass

♥ Dame

Skat: ♥ König, ♦ Dame




Hinterhand:  Bube
 10, 9, 8, 7
 10, 8, 7
 Ass, König

Zu beachten ist übrigens, dass dieses Vorgehen der Gegenspieler nur dann Aussichten auf Erfolg hat, wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt.

Anspiel der lang geführten Farbe

Lag im eben geschilderten Fall die Lösung im Anspiel der Farbe, die der Alleinspieler lang führt, so soll jetzt der entgegengesetzte Fall beschrieben werden.

Wieder spielt Mittelhand einen Grand. Vorhand hat ein Null gereizt, allerdings natürlich nicht bekommen.

 10, König, Dame, 9, 8
 Ass, 8, 7
 Ass, 7

In Spekulation darauf, dass die verbleibenden Kreuz-Karten beim Alleinspieler stehen, spielt Vorhand die $\langle \clubsuit 10 \rangle$ an.

1. $\langle \clubsuit 10 \rangle$ $\langle \clubsuit \text{Ass} \rangle$ $\langle \diamond \text{Bube} \rangle$ –23

Hier sollte unbedingt die Zehn angespielt werden, da es sein kann, dass die $\langle \clubsuit \text{Dame} \rangle$ vom Alleinspieler gedrückt wurde und er in Kreuz keinen zweiten Stich macht.

Der jetzt in Vorhand sitzende Spieler muss gut aufpassen. Der Alleinspieler sitzt in Hinterhand und wird, wie bereits im vorhergehenden Beispiel geschildert, seine Schwachstelle abwerfen, wenn weniger als 2 Volle im Stich liegen, da die Gegenspieler mit ihren 3 Stichen dann nicht mehr gewinnen können.

Da Vorhand aber nur 2 Volle führt, muss er beide zum Sieg unbedingt nach Hause bringen. Die einzig sichere Lösung bleibt der Einschub des Alleinspielers. Hierzu bietet sich Karo an. Sollte der Alleinspieler in dieser Farbe seinen Schwachpunkt haben, ist sowieso nichts zu machen, da im Stich keine 2 Vollen eingesetzt werden.

2.	<♦ 7>	<♣ 8>	<♦ Ass>	
3.	<♣ 7>	<♠ 10>	<♣ König>	-37

Jetzt muss eine Farbe gespielt werden, in der noch Ass und Zehn im Spiel sind, da ein Stich mit 2 Vollen zum Sieg notwendig ist. Die einzig mögliche Wahl ist Herz.

4.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 10>	-61
----	---------	----------	--------	-----

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube

(Alleinsp.) ♣ Ass, 7

♥ Dame

♦ Ass, 10, König, Dame

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Hinterhand: ♦ Bube

♠ 10, 9

♥ 10, König, 9, 8

♦ 9, 8, 7

Es gehörte natürlich eine Portion Glück dazu, dieses Spiel umzubiegen. Schmiert der Gegenspieler im 3. Stich statt der <♠ 10> die <♥ 10>, gewinnt der Alleinspieler.

Auch diesmal funktioniert die Sache übrigens nur, wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt.

Alleinspieler in Hinterhand

Führt der Anspieler eine lange Farbe, so gibt es sogar dann ein Fünkchen Hoffnung, das Spiel umzureißen, wenn der Alleinspieler in Hinterhand sitzt. Es gibt 2 Möglichkeit: Entweder Vorhand führt alle Karten der betreffenden Farbe außer dem Ass, also 6 Stück, oder der Alleinspieler hat sich leichtsinnigerweise das Ass blank gedrückt.

Nachdem Mittelhand bis 50 gereizt hatte, spielt Hinterhand Pik. Vorhand ahnt aufgrund seines Blattes die interessante Kartenverteilung:

♣ 10, König, 9, 8, 7

♠ 10, Dame

♦ 10, König, 7

1.	<♣ 10>	<♠ Ass>	<♣ Ass>	-32
2.	<♦ 9>	<♦ 8>	<♦ 10>	-42
3.	<♠ Dame>	<♠ 8>	<♠ König>	
4.	<♥ Bube>	<♠ 10>	<♠ 9>	
5.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♥ 7>	
6.	<♦ Dame>	<♦ König>	<♥ Ass>	-60

Mittelhand: ♥ Ass, König, Dame, 9, 8, 7
♠ Ass, 9, 8
♦ 7

Hinterhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass
♠ König, 7
♦ Ass, Dame, 7

Skat: ♥ 10, ♣ Dame

Anspiel von der Farbe zu viert

Manchmal ist der Weg zum Sieg auch etwas komplizierter. Hinterhand spielt Herz. Was soll Vorhand mit diesem Blatt tun?

- ♣ Bube, ♥ Bube
- ♣ König, Dame, 9, 8
- ♠ 10, Dame
- ♥ Ass
- ♦ Dame

Richten Sie Ihr Augenmerk auf Kreuz. Falls der Alleinspieler hier Ass und Zehn führt und falls der andere Gegenspieler mindestens 2 Trümpfe hat, erobern die Gegenspieler die <♣ 10>.

Der Grund ist einfach: Vorhand hat 4 Kreuz-Karten. Wenn der Alleinspieler beide Vollen hat, so kann Mittelhand nur maximal 1 Kreuz führen, ist also im zweiten Anspiel von Kreuz frei und kann stehen.

1.	<♣ Dame>	<♣ 7>	<♣ Ass>	
2.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♥ Dame>	-7
3.	<♣ König>	<♥ 9>	<♣ 10>	-21
4.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♠ 10>	-31
5.	<♠ Dame>	<♦ 7>	<♠ Ass>	
6.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♦ Ass>	-53
7.	<♣ Bube>	<♦ 10>	<♥ 8>	-65

Mittelhand:

- ♣ 7
- ♠ 8
- ♥ Dame, 9
- ♦ Ass, 10, König, 9, 8, 7

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass, 10
 ♠ Ass, 9
 ♥ 10, König, 8, 7
 Skat: ♠ König, ♠ 9

Nur mit dem Aufschlag in Kreuz ist das Spiel für die Gegenpartei gewinnbar, denn nur so wird es möglich, dass der Alleinspieler seine <♣ 10> einbüßt und der andere Gegenspieler aufgrund des verstochnen Trumpfs bereits im zweiten Trumpfzug schmieren kann. Schauen wir uns das Ergebnis an, wenn Vorhand sich für das Anspiel der <♦ Dame> entscheidet:

1.	<♦ Dame>	<♦ König>	<♥ 10>	+21
2.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♥ Dame>	-7
3.	<♣ 8>	<♣ 7>	<♣ Ass>	+32
4.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♥ 9>	-11
5.	<♣ König>	<♠ 8>	<♣ 10>	+46
6.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♦ Ass>	-33
7.	<♣ Dame>	<♦ 10>	<♥ 8>	+59
8.	<♥ König>	<♣ 9>	<♦ 7>	+63
9.	<♠ Ass>	<♠ Dame>	<♦ 8>	+77
10.	<♠ 9>	<♠ 10>	<♦ 9>	-43

Welch ein Unterschied! Und alles nur wegen des Anspiels zu Beginn!

Anspiel der besetzten Zehn

Bisher wurden beim Thema Anspiel hauptsächlich Situationen zu Spielbeginn betrachtet. Es gibt aber auch in fortgeschrittenen Phasen des Spiels Punkte, an denen das richtige Anspiel über Sieg und Niederlage entscheidet. Ein besonders effektvoller Vertreter

dieser Kategorie ist das Anspiel der besetzten Zehn. Wann und warum dies sinnvoll sein kann, soll jetzt besprochen werden.

Beispiel 1

Vorhand spielt Kreuz. Mittelhand hält folgendes Blatt:

♣ Bube, ♥ Bube
 ♣ Ass
 ♠ 10, 9
 ♥ König, 7
 ♦ König, 9, 8

Schon der 1. Stich offenbart Wesentliches:

1.	<♣ 7>	<♣ Ass>	<♦ Ass>	-22
----	-------	---------	---------	-----

Ein 8-Trumpf-Spiel also!

2.	<♥ 7>	<♥ Ass>	<♥ 8>	
3.	<♣ 8>	<♥ Bube>	<♦ 10>	-34
4.	<♥ König>	<♣ 10>	<♥ 9>	
5.	<♣ 9>	<♥ 10>	<♣ Bube>	-46

Die Gegenspieler machen noch maximal 1 Stich, da der Alleinspieler bei 5 verbleibenden Karten noch 4 Trumpf auf der Hand hat. In diesem Stich müssen die Gegenspieler mindestens 14 Augen einfahren.

Da die Vollen in Herz bereits aus dem Spiel sind und der Alleinspieler Karo von Haus aus nicht führte, bleibt nur die Hoffnung auf Pik. Und hier kommt es auf das Anspiel an.

Wird die Pik-Lusche angespielt, gewinnt der Alleinspieler.

6.	<♠ 9>	<♠ Ass>	<♠ 7>	-57
----	-------	---------	-------	-----

6. $\langle \spadesuit 10 \rangle$ $\langle \spadesuit \text{Ass} \rangle$ $\langle \spadesuit 7 \rangle$ -67

Vorhand: ♠ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ 10, König, Dame, 9, 8, 7
♠ 7
♥ Ass

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Hinterhand: ♠ Ass, 8
 ♥ 10, Dame, 9, 8
 ♦ Ass, 10, Dame, 7

Hinterhand reizt mit folgendem Blatt bis 46.

♣ Bube, ♠ Bube
♣ 10, 9, 7
♠ 10, 9, 7
♦ König, 7

1.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♠ Bube>	-13
2.	<♦ 7>	<♦ Dame>	<♦ 10>	-26
3.	<♦ 8>	<♦ König>	<♦ Ass>	
4.	<♦ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-41

Jetzt ist genaues Nachdenken und Analysieren der wahrscheinlichen Kartenverteilung gefragt.

Der Alleinspieler hatte zu Beginn des Spiels wohl 5 Herz-Karten auf der Hand. Dazu kommen die beiden kleinen Buben, das <♦ Ass> und die <♦ Dame>. Bleibt noch 1 Unbekannte, und dieser muss das Augenmerk des anspielenden Gegners gelten.

Die Gegenspieler machen noch maximal 1 Stich und benötigen noch 19 Augen. Somit müssen in diesem Stich 2 Volle fallen. Die Frage lautet also, in welcher Farbe diese Möglichkeit überhaupt noch besteht.

Karo ist bereits geklärt. Da Hinterhand im 4. Stich das <♣ Ass> geschmiert hat, ist auch diese Farbe hinsichtlich der benötigten 2 Vollen erledigt. Bleibt noch Pik. Hier besteht die Möglichkeit. Voraussetzung ist, dass konsequent die <♠ 10> vorgespielt wird.

5. <♠ 10> <♠ Ass> <♠ 8> -62

Der Lohn für das konsequent logische Spiel ist der Sieg.

Vorhand: ♥ Bube, ♦ Bube

(Alleinsp.) ♥ Ass, 10, König, Dame, 9

♠ 8

♦ Ass, Dame

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Mittelhand: ♣ Ass, König, Dame, 8

♠ Ass

♥ 8, 7

♦ 10, 9, 8

Einsatz der Trumpf-Karten

Hat der Alleinspieler das Ziel, die Trümpfe der Gegenspieler möglichst schnell und ohne dass diese größeren Schaden anrichten aus dem Spiel zu entfernen, so müssen die Gegenspieler versuchen, basierend auf ihren gemeinsamen Karten eine Strategie zu finden, ihre Trümpfe optimal einzusetzen und so den Alleinspieler zu schwächen. Doch dazu müssen sie sich zunächst einmal ein Bild von der Situation machen.

Gerade bezüglich des Trumpfspiels der Gegenspieler gilt manchmal, dass nicht immer der sichere Weg auch wirklich der erfolgreichste ist. Häufig muss ein wenig spekuliert werden, manchmal verliert man dadurch sogar ein Spiel. Letztendlich sind es aber gerade die überraschenden und vielleicht auf den ersten Blick nicht einleuchtenden Züge, die Erfolg bringen.

Steuerung der Vorhand-Position

Die für die Gegenspieler vorteilhafteste Position ist meistens gegeben, wenn der Alleinspieler in Mittelhand sitzt. So kann dieser zum Stechen gezwungen werden und besetzte Zehnen von Hinterhand lassen sich frei spielen. Da ein Spiel häufig durch den Anzug entsprechender Karten bei Spielbeginn entschieden wird, ist also gerade beim ersten Ausspiel einer Farbe die Mittelhandposition des Alleinspielers wertvoll. Wenn der Alleinspieler im 1. Stich ausspielt, sollte es der in Mittelhand sitzende Gegenspieler seinem Partner nicht allzu schwer machen, ans Spiel zu kommen, um den Alleinspieler zum nächsten Stich in eine Mittelhandposition zu bringen.

Beispiel 1

Der Alleinspieler sitzt in Vorhand. Er spielt Pik. Hinterhand hat bis 20 gereizt und dann gepasst. Die Karten von Mittelhand:

♦ Bube
 ♣ 10, 7
 ♠ 7
 ♥ 10, 9, 8
 ♦ König, Dame, 9

1. <♠ Dame> ??

Da bis 20 gereizt wurde ist es wahrscheinlich, dass Hinterhand den <♠ Bube> besitzt. Legt Mittelhand jetzt seinen <♦ Bube>, wird es Hinterhand sehr schwer gemacht, den Stich zu übernehmen. Nehmen wir an, Hinterhand hat folgende Trümpfe: <♠ Bube> <♠ Ass> <♠ 9>. Er will natürlich sein Ass nach Hause bringen. Außerdem macht sein Bube einen weiteren sicheren Stich. Mittelhand ist darum gut beraten, seine <♠ 7> zu legen, auch auf das Risiko hin, dass Hinterhand seinen Buben nur mit 2 Luschen besetzt hat und die Gegenpartei somit einen Stich einbüßt. Wenn der Alleinspieler derart trumpfstark ist, wird auf Basis des Trumpfspiels eh nicht viel zu holen sein. Außerdem hat Mittelhand eigentlich keine Karten, die zum Ausspielen geeignet sind.

Durch das Legen der <♠ 7> kann sich indes folgende Abfolge entwickeln:

1.	<♠ Dame>	<♠ 7>	<♠ Ass>	-14
2.	<♥ König>	<♠ 10>	<♥ 8>	
3.	<♥ Bube>	<♦ Bube>	<♠ Bube>	-20
4.	<♥ Dame>	<♠ König>	<♥ 9>	
5.	<♣ Bube>	<♦ 9>	<♠ 9>	

Der Alleinspieler hat jetzt nur noch 1 Trumpf und ist in seiner Variabilität stark eingeschränkt. Die permanente Mittelhandposition hat ihn 5 Trümpfe gekostet, ohne dass er dafür bisher auch nur 1 Volles der Gegenspieler bekommen hat. Sitzt er hingegen Hinterhand, kommt er entweder durch ein entsprechendes Einspiel wieder ans Spiel, kann auf eine Zehn schneiden oder erhält ein Volles in Herz angeboten, um einen Abwurf zu vermeiden.

Spekulieren auf erfolgversprechende Trumpfverteilung

Manchmal muss man auf eine ganz spezielle Trumpfverteilung spekulieren, um Erfolg zu haben. Das Ganze geschieht dann oftmals nach dem Motto „Wenn die Trümpfe günstig verteilt sind und in den Farben noch etwas geht, gewinnen wir. Sonst ist nichts zu machen.“

Beispiel 1

Vorhand spielt Kreuz. Mittelhand hat folgende Karten:

♣ Ass, 8, 7
 ♠ 10, König, Dame
 ♥ König, Dame
 ♦ 8, 7

1. <♦ Bube> ??

In dieser Situation kann man es sicher nicht als Fehler bezeichnen, das <♣ Ass> zu legen, noch dazu wo es sich um den 1. Stich handelt und die Spielentwicklung nicht absehbar ist. Allerdings gewinnt dann im vorliegenden Fall der Alleinspieler:

1.	<♦ Bube>	<♣ Ass>	<♥ Bube>	-15
2.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ König>	-30
3.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♥ Dame>	-43
4.	<♠ 8>	<♠ 7>	<♠ 10>	-53
5.	<♦ 7>	<♦ Ass>	<♣ 10>	
6.	<♣ Dame>	<♣ 7>	<♣ 9>	

Leider hilft die Spekulation darauf, dass der Mitspieler nun trumppfrei ist, auch nicht.

7.	<♠ Bube>	<♣ 8>	<♣ Bube>	-57
8.	<♦ 10>	<♣ König>	<♦ 8>	
9.	<♥ 9>	<♠ Dame>	<♠ 9>	
10.	<♠ Ass>	<♠ König>	<♦ 9>	

Dies waren die Karten vom Alleinspieler und dem anderen Gegenspieler:

Vorhand: ♠ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♣ 10, König, Dame
 ♠ Ass, 7
 ♥ 9, 8, 7

Skat: ♦ König, ♦ Dame

Hinterhand: ♣ Bube, ♥ Bube
 ♣ 9
 ♠ Dame, 9, 8
 ♥ Ass, 10
 ♦ Ass, 10, 9

Spekuliert Mittelhand darauf, dass sein Partner 2 Buben hat und sein Trumpf-Ass somit im 3. Trumpfstich steht, so gewinnen die Gegenspieler.

1.	<♦ Bube>	<♣ 7>	<♥ Bube>	-4
2.	<♥ Ass>	<♥ 7>	<♥ König>	-19
3.	<♥ 10>	<♥ 8>	<♥ Dame>	-32
4.	<♠ 8>	<♠ Ass>	<♠ Dame>	+21

Das Verhalten des Alleinspielers im 4. Stich resultiert auch aus der Tatsache, dass das Trumpf-Ass noch im Spiel ist. Schneidet er, droht er trumpschwach zu werden, falls Karo nachgespielt wird:

4.	<♠ 8>	<♠ 7>	<♠ 10>	-42
5.	<♦ 7>	<♦ Ass>	<♣ 10>	+28
6.	<♠ Bube>	<♣ 8>	<♣ Bube>	-46
7.	<♦ 10>	<♣ König>	<♦ 8>	+42

Der Alleinspieler hat nur noch die <♣ Dame> auf der Hand, es sind aber noch <♣ Ass> und <♣ 9> draußen. Er kann also faktisch nicht mehr Trumpf ziehen, ohne, selbst wenn beide Trümpfe getrennt sitzen, hoffnungslos in die Defensive zu geraten. Andererseits ist das Spiel für ihn eh schon tot, da <♣ Dame> und <♣ Ass> die Gegenspieler schon gewinnen lassen:

8.	<♣ Dame>	<♣ Ass>	<♣ 9>	-60
----	----------	---------	-------	-----

Aber kommen wir zur Ausgangssituation zurück, dass der Alleinspieler im 4. Stich mit dem Ass mitnimmt.

5.	<♠ Bube>	<♣ 8>	<♣ Bube>	-36
6.	<♠ 9>	<♠ 7>	<♠ 10>	-46
7.	<♦ 7>	<♦ Ass>	<♣ 10>	+42
8.	<♣ Dame>	<♣ Ass>	<♣ 9>	-60

Es bleibt also dabei: Durch den zusätzlichen Stich mit dem Trumpf-Ass gewinnen die Gegenspieler. Das Risiko, das Ass im 1. Stich nicht zu legen, hat sich gelohnt.

Beispiel 2

Hinterhand spielt Pik. Mittelhand zieht mit folgendem Blatt in den Kampf:

♥ Bube
 ♣ Ass, 10, 8, 7
 ♠ 10, 7
 ♦ Dame, 9, 8

Das Spiel entwickelt sich für die Gegenspieler recht erfreulich:

1.	<♥ Ass>	<♣ Ass>	<♥ 7>	-22
2.	<♥ 10>	<♣ 10>	<♥ 8>	-42
3.	<♥ König>	<♦ Dame>	<♠ König>	
4.	<♣ Bube>	<♠ Dame>	???	

Um hier richtig zu entscheiden, muss man sich das vermutliche Blatt des Alleinspielers ableiten.

Er hat trotz der Möglichkeit in Hinterhand nicht abgeworfen. Außerdem wurden 2 seiner schwachen Karten bereits gespielt. Und er zieht von oben, scheint also eventuell auch den <♠ Bube> zu haben. Die Vollen zweier Farben sind auch schon aus dem Spiel. Sein Blatt sollte demzufolge in etwa wie folgt aussehen:

Variante A: <♣ Bube> <♠ Bube>
 4 × Pik
 <♦ Ass> <♦ 10>

Variante B: <♣ Bube> <♠ Bube> <♦ Bube>
 3 × Pik
 <♦ Ass> <♦ 10>

Variante C: <♣ Bube> <♠ Bube>
 3 × Pik
 <♦ Ass> <♦ 10> <♦ König>

Variante D: <♣ Bube> <♠ Bube> <♦ Bube>
 2 × Pik
 <♦ Ass> <♦ 10> <♦ König>

Es sieht also so aus, als würden die Gegenspieler noch genau 1 Stich bekommen. Da somit zu einem Sieg 2 Volle notwendig sind, muss Hinterhand auf Variante C spekulieren und hoffen, dass sein Mitspieler das Trumpf-Ass mit dem <♦ Bube> und der <♠ Dame>, die ja im 4. Stich schon gelegt wurde, besetzt hielt. Der sichere Stich mit dem <♥ Bube> ist also wertlos.

<♠ 8>	<♠ Dame>	<♥ Bube>	-55
-------	----------	----------	-----

Nur folgender Weg führt zum Erfolg:

4.	<♣ Bube>	<♠ Dame>	<♥ Bube>	
5.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♠ 7>	
6.	<♠ 8>	<♠ Ass>	<♠ 10>	-63

Taktisch richtiger Einsatz von Trümpfen

In einigen Situationen müssen sich die Gegenspieler genau überlegen, wann und in welcher Reihenfolge sie die ihnen zur Verfügung stehenden Trümpfe einsetzen.

Beachtung der Trumpfwertigkeit

Beispiel 1

Vorhand spielt Grand, nachdem Hinterhand bis 30 gereizt hat. Der Gegenspieler in Mittelhand hält folgendes Blatt:

♣ Bube
 ♣ 9, 8
 ♠ 10, König, 9, 8, 7
 ♥ 8
 ♦ 7

Es kommt zu folgendem Schlagabtausch:

1. <♦ Ass> <♦ 7> <♦ 8>

Nachdem der Alleinspieler keinen Buben anzieht, muss davon ausgegangen werden, dass er weniger als 3 Buben führt. Basierte sein Spiel auf dem Beiblatt und hätte er nur 1 Buben, so hätte er den wohl auch angespielt, um die Buben der Gegenspieler aus dem Spiel zu ziehen.

Ein Spiel ohne Vieren ist nicht ausgeschlossen. Da Hinterhand jedoch bis 30 gereizt hat, hält dieser offensichtlich auch ein ansehnliches Blatt. Diese Reizung weist außerdem auf ein Spiel ohne Zweien hin, womit Vorhand den <♠ Bube> haben muss, es sei denn, Hinterhand reizte ein Hand-Spiel.

2. <♦ 10> ??

Dieser Stich entscheidet über Sieg und Niederlage. Falls Mittelhand jetzt mit seinem <♣ Bube> sticht, hat der Alleinspieler gewonnen.

2.	<♦ 10>	<♣ Bube>	<♦ 9>	-12
3.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♦ Bube>	
4.	<♠ Bube>	<♠ 8>	<♥ Bube>	
5.	<♦ König>	<♥ 8>	<♥ 9>	
6.	<♦ Dame>	<♠ 7>	<♥ 7>	
7.	<♠ Ass>	<♠ 8>	<♣ König>	
8.	<♥ Ass>	<♠ 9>	<♥ König>	
9.	<♥ Dame>	<♠ 10>	<♥ 10>	-35
10.	<♣ 10>	<♠ Dame>	<♠ König>	-52

Vorhand: ♠ Bube, ♦ Bube

(Alleinsp.) ♠ Ass, Dame

♥ Ass, Dame

♦ Ass, 10, König, Dame

Skat: ♣ Dame, ♣ 7

Hinterhand: ♥ Bube

♣ Ass, 10, König

♥ 10, König, 9, 7

♦ 9, 8

Da Mittelhand im 2. Stich den <♣ Bube> nimmt, wird der <♠ Bube> des Alleinspielers zum höchsten im Spiel befindlichen Trumpf, und er kann den noch bei den Gegenspielern verbliebenen <♥ Bube> abziehen.

Die Lösung: Mittelhand muss den <♣ Bube> zurückhalten. Er kann nur hoffen, dass sein Partner entscheidend in das Spiel eingreifen kann. Gelingt dies nicht, ist das Spiel aber sowieso nicht zu gewinnen.

Doch im vorliegenden Fall klappt es:

1.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ 8>	+14
2.	<♦ 10>	<♥ 8>	<♦ 9>	+24

3.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♥ Bube>	-13
4.	<♣ Ass>	<♦ Bube>	<♣ 8>	+37
5.	<♦ König>	<♣ 9>	<♥ 7>	+41
6.	<♦ Dame>	<♠ 8>	<♥ 9>	+44
7.	<♥ Ass>	<♠ 9>	<♥ König>	+59
8.	<♥ Dame>	<♠ 10>	<♥ 10>	-36
9.	<♣ 10>	<♠ Bube>	<♣ Bube>	-50
10.	<♠ König>	<♣ König>	<♠ Dame>	-61

Beispiel 2

Und hier noch ein weiteres Beispiel. Wieder spielt Vorhand Grand und diesmal muss Hinterhand richtig handeln.

♣ Bube
 ♣ König, Dame, 8
 ♠ Ass, König, 8
 ♥ 9, 8, 7

1.	<♦ Ass>	<♦ 7>	??
----	---------	-------	----

Gibt Hinterhand dem Verlangen nach, dieses Ass zu stechen, so steht der Alleinspieler als Gewinner fest.

1.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♣ Bube>	-13
2.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♠ Dame>	-27
3.	<♠ König>	<♥ Bube>	<♠ 9>	
4.	<♠ Bube>	<♦ Bube>	<♥ 7>	
5.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♥ 8>	
6.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ 8>	
7.	<♣ 10>	<♥ König>	<♣ Dame>	
8.	<♣ 9>	<♥ Ass>	<♣ König>	-42
9.	<♥ 9>	<♦ 8>	<♥ 10>	-52
10.	<♦ König>	<♠ 8>	<♦ Dame>	-59

Dass der Alleinspieler mit weniger als 2 Trümpfen spielt, ist aufgrund dessen, dass Hinterhand ein Ass führt, recht unwahrscheinlich. Dass er 3 Buben führt, ist wiederum auch nicht zu erwarten, da er in diesem Fall den <♣ Bube> abgezogen hätte. Lösen wir das Rätsel auf. Hier sind die Blätter der Mitspieler:

Vorhand:

(Alleinsp.)

♠ Bube, ♥ Bube

♣ Ass, 10, 9

♠ 7

♦ Ass, 10, Dame, 8

Skat: ♠ 10, ♥ Dame

Mittelhand:

♦ Bube

♣ 7

♠ Dame, 9

♥ Ass, 10, König

♦ König, 9, 7

Geht Hinterhand davon aus, dass sein Mitspieler noch einen Buben führt, muss er wiederum mit dem Verstecken warten, bis er ans Spiel gebracht wird und der Alleinspieler nur noch 1 Buben auf der Hand hat. Der Lohn für das Durchlassen von <♦ Ass> und <♦ 10> ist der Sieg.

1.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♥ 7>	+24
2.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♥ 8>	+34
3.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ 8>	+45
4.	<♣ 10>	<♦ Bube>	<♣ König>	-16
5.	<♥ Ass>	<♥ 9>	<♥ Bube>	+58
6.	<♦ Dame>	<♦ König>	<♠ 8>	-23
7.	<♠ Dame>	<♠ Ass>	<♠ 7>	-37
8.	<♣ Bube>	<♠ Bube>	<♥ 10>	-51

9.	<♠ König>	<♦ 8>	<♥ König>	-59
10.	<♣ Dame>	<♣ 9>	<♠ 9>	-62

Sichern der optimalen Augenzahl beim Einstechen

Manchmal steht der Gegenspieler vor der Wahl, wann er einstechen soll. Zu berücksichtigen sind beim Finden des besten Zeitpunkts nicht nur die Augen, die dem Alleinspieler weggestochen werden, sondern auch die vom anderen Mitspieler zugegebene Karte.

Mittelhand hört mit folgendem Blatt erstaunt die Ansage eines Kreuz-Spiels durch Vorhand:

♥ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass, 10, 7
 ♠ Dame, 8
 ♥ 9, 8
 ♦ 7

Obwohl sein Partner 2 Asse und 2 Zehnen führt, soll sich bald herausstellen, dass die Gegenspieler nur bei äußerst präzisiertem Spiel eine Chance haben.

1.	<♣ 8>	<♣ Ass>	<♥ Ass>	-22
2.	<♥ 8>	<♥ König>	<♣ König>	
3.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ 8>	
4.	<♦ 10>	<♣ 10>	<♦ 9>	-42
5.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ Dame>	
6.	<♦ König>	<♦ Bube>	<♠ Ass>	-59
7.	<♠ Dame>	<♠ König>	<♣ 9>	
8.	<♣ Bube>	<♣ 7>	<♠ 9>	
9.	<♠ Bube>	<♥ Bube>	<♥ Dame>	
10.	<♦ Dame>	<♥ 9>	<♥ 10>	

Vorhand: ♣ Bube, ♠ Bube
 (Alleinsp.) ♣ König, Dame, 9, 8
 ♦ Ass, 10, König, Dame
 Skat: ♠ 7, ♥ 7

Hinterhand: ♠ Ass, 10, König, 9
 ♥ Ass, 10, König, Dame
 ♦ 9, 8

Nach dem Spiel fragen sich die Gegenspieler, ob es für sie eine Chance gab, das Spiel zu gewinnen. Und diese gab es tatsächlich. Der Fehler liegt im Stechen der <♦ 10> durch Mittelhand im 4. Stich.

Da Hinterhand noch Karo bedienen muss, bekommt Mittelhand, abgesehen vom Wert seiner Trumpfkarte, 10 Augen in diesem Stich. Lässt er die Zehn aber passieren und sticht dafür später die <♦ Dame>, so kann sein Partner zusätzlich ein Volles schmieren, da er mittlerweile kein Karo mehr hat.

Es bleibt also festzustellen, dass statt der eingefahrenen 10 Augen 13 möglich gewesen wären.

4.	<♦ 10>	<♥ 9>	<♦ 9>	
5.	<♦ König>	<♣ 10>	<♠ Ass>	-47
6.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ Dame>	
7.	<♦ Dame>	<♦ Bube>	<♠ 10>	-62

Der Spieler muss immer versuchen einzuschätzen, ob sein Partner noch eine Karte der jeweiligen Farbe führt und ob er gegebenenfalls noch Volle zum schmieren hat. Verfügt er nur noch über Bilder, bringt der Einstich auf das Volle mehr Augen.

Schneiden

Im Gegensatz zum Alleinspieler, wo das Schneiden im Wesentlichen der Eroberung von Vollen oder der Stabilisierung des eigenen Blattes dient, kommt beim Schneiden durch die Gegenspieler als zusätzlicher Aspekt die Ermöglichung des Schmierens durch den Partner zum Tragen. Dies wie auch die Zusammenarbeit der Gegenspieler als Voraussetzung für erfolgreiches Schneiden soll uns jetzt beschäftigen.

Entscheidungsfindung

Die spannende Frage ist immer, wann man schneiden soll und wann nicht. Besonders zu Anfang des Spiels lässt sich diese nicht immer sicher beantworten. Gibt es wirklich keine Indizien, die sich zur Entscheidungsfindung heranziehen lassen, so kommt es auf das Quäntchen Glück und eventuell auf die richtige Einschätzung der Spielgewohnheiten der Mitspieler an. Man trifft ja immer wieder Zeitgenossen, die den Gegenspieler prinzipiell lang anspielen oder jede blanke Karte sofort auf den Tisch bringen. Bei Turnieren sitzt man allerdings naturgemäß häufig mit Fremden am Tisch, deren Verhalten sich oft erst einigermaßen beurteilen lässt, wenn die Serie schon halb rum ist. Häufig gibt es aber sehr wohl Merkmale, die uns bei der Entscheidung bezüglich des Schneidens auf eine vorgespielte Karte behilflich sind. Und diese nehmen mit fortschreitendem Spielverlauf zu.

Indizien zugunsten des Schneidens

Abwurfverhalten

Mittelhand spielt Pik. Hinterhand hält folgendes Blatt:

♦ Bube
 ♣ Ass, Dame, 7
 ♠ 10
 ♥ Ass, Dame, 7
 ♦ 10, 7

Das Spiel beginnt wie folgt:

1. <♣ 8> <♦ 8> <♣ Ass> -11

Welche Schlüsse lassen sich aus dem Abwurf der Karo-Lusche auf die vorgespelte Kreuz-Karte ziehen?

Es ist unwahrscheinlich, dass der Alleinspieler von einer Farbe, in der er mehrere schwache Karten führt, ohne Not abwirft und dafür billigend in Kauf nimmt, dass Hinterhand ein Volles nach Hause bringt, das der Alleinspieler durch Einstich in diesem oder einem folgenden Stich hätte fangen können. Vielmehr ist anzunehmen, dass der Alleinspieler eine blanke oder einfach mit dem Ass besetzte Karte abwarf.

Da er Karo jetzt wohl nur noch einmal (das Ass) oder gar nicht mehr führen dürfte und Kreuz auch nicht hatte, muss er mit großer Wahrscheinlichkeit Herz auf der Hand haben.

Gehen wir z. B. davon aus, dass er 6 Trümpfe hat. Dazu billigen wir ihm noch das <♦ Ass> zu. Da noch 9 Karten im Spiel sind, muss er also hier noch 2 Herz-Karten führen. Hinterhand sollte also auf keinen Fall selbst Herz vorspielen und auf das Anspiel von Herz durch einen anderen Mitspieler schneiden.

Was kann hier übrigens zum 2. Stich vorgespelt werden? Mein Favorit wäre <♣ 7>. So kommt der Alleinspieler mit großer

Wahrscheinlichkeit wieder in Mittelhand, falls er nicht sticht. Es sei denn, er hätte 2-mal Kreuz gedrückt. Natürlich gibt man ihm durch das Anspiel von Kreuz die Möglichkeit, Herz abzuwerfen. Das wird ihn aber vermutlich auch nicht wirklich glücklich machen, da er laut unserer Analyse ja mehrere Herz-Karten führen dürfte.

Logische Herleitung

Manchmal ergibt sich der Sinn des Schneidens ganz einfach aus dem Spielverlauf und den bisher durch die Gegenspieler eroberten Augen.

Beispiel 1

Hinterhand schaut auf ein recht durchwachsenes Blatt.

♣ Ass, 8
 ♠ 10, Dame, 8, 7
 ♥ Ass, 7
 ♦ 10, 9

Nachdem Vorhand und Hinterhand passen, nimmt Mittelhand den Skat auf, drückt und sagt Kreuz an.

1.	<♥ 8>	<♣ 10>	<♥ 7>	
2.	<♠ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-15
3.	<♦ Dame>	<♦ 7>	<♦ 10>	-28
4.	<♦ 9>	<♦ 8>	<♦ Ass>	
5.	<♥ Bube>	<♣ 8>	<♣ 9>	
6.	<♦ Bube>	<♠ 7>	<♣ Dame>	
7.	<♠ 9>	??		

Wenn der Gegenspieler den bisherigen Spielverlauf richtig interpretiert, ist die Entscheidung klar.

Der Alleinspieler führt allem Anschein nach noch 2 Trumpf-Karten. Bleiben also noch 2 übrig. Herz hatte er von Haus aus nicht auf der Hand. In Karo ist noch der König im Spiel, falls dieser nicht gedrückt wurde. Führt der Alleinspieler diesen, ist das Spiel für ihn außerdem sowieso gewonnen, da die Gegenspieler noch mindestens 2 Stiche zum Sieg benötigen.

Der betreffende Gegenspieler muss also darauf spekulieren, dass der Alleinspieler noch 2 Pik-Karten auf der Hand hat, und zwar ohne das Ass.

Selbst wenn dies der Fall ist, gibt es aber ein Problem: Da der Gegenspieler seinerseits bereits 4 Pik-Karten hat, muss das Ass bei seinem Partner folglich blank sitzen, da ja insgesamt nur 7 Karten zuzüglich des Buben pro Farbe im Spiel sind.

Fazit: Der Gegenspieler in Mittelhand darf im 7. Stich auf keinen Fall die $\heartsuit 10$ legen, sondern muss die $\heartsuit Dame$ zugeben. Dann klappt es mit dem Sieg, falls der Alleinspieler tatsächlich besagte 2 Pik führt.

7.	$\heartsuit 9$	$\heartsuit Dame$	$\heartsuit Ass$	-42
8.	$\spadesuit König$	$\clubsuit König$	$\spadesuit 8$	
9.	$\clubsuit 7$	$\heartsuit Ass$	$\heartsuit 9$	
10.	$\heartsuit König$	$\heartsuit 10$	$\heartsuit König$	-60

Vorhand:

- \clubsuit Bube
- \clubsuit Dame, 9
- \heartsuit Ass
- \heartsuit König, 9, 8
- \spadesuit König, Dame, 8

Mittelhand:

- \heartsuit Bube, \heartsuit Bube, \spadesuit Bube
- (Alleinsp.) \clubsuit 10, König, 7
- \heartsuit König, 9
- \spadesuit Ass, 7

Skat: $\heartsuit 10$, $\heartsuit Dame$

Und hier noch das Resultat, falls im 7. Stich die <♠ 10> gelegt wird:

7.	<♠ 9>	<♠ 10>	<♠ Ass>	-49
8.	<♦ König>	<♣ König>	<♠ 8>	
9.	<♣ 7>	<♥ Ass>	<♥ 9>	
10.	<♠ König>	<♠ Dame>	<♥ König>	

Beispiel 2

Vorhand spielt Kreuz. Hinterhand hat ein akzeptables Gegenblatt.

♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ 9, 8
 ♠ Ass, 8, 7
 ♥ 9
 ♦ 9, 8

1.	<♥ Bube>	<♣ Ass>	<♣ Bube>	-15
2.	<♦ 8>	<♦ 7>	<♦ 10>	-25
3.	<♦ König>	<♦ 9>	<♦ Ass>	
4.	<♦ Bube>	<♠ 10>	<♣ Bube>	-39
5.	<♥ 9>	<♣ 7>	<♥ 7>	
6.	<♠ König>	<♠ Dame>	??	

Ein verlockendes Angebot! Dessen Annahme verliert allerdings für die Gegenpartei.

6.	<♠ König>	<♠ Dame>	<♠ Ass>	-57
7.	<♠ 8>	<♠ 9>	<♥ 8>	
8.	<♣ 10>	<♥ König>	<♣ 8>	
9.	<♣ König>	<♦ Dame>	<♣ 9>	
10.	<♣ Dame>	<♥ Ass>	<♠ 7>	

Überlegt der Gegenspieler im 6. Stich gründlicher und lässt die angebotenen 7 Augen passieren, so geht das Spiel anders aus.

6.	<♠ König>	<♠ Dame>	<♠ 7>	
7.	<♠ 9>	<♥ Ass>	<♠ Ass>	-61

Der Grund ist leicht ersichtlich: Der Partner ist nach der Zugabe der <♠ Dame> im 6. Stich in Pik frei. Somit kann er danach auf das Anspiel von Pik durch den Alleinspieler ein Volles zugeben, was für die Gegenspieler zum Sieg ausreichend ist.

Die zugehörige Kartenverteilung:

Vorhand: ♥ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ 10, König, Dame, 7
 ♠ König, 9
 ♦ Ass, 7

Skat: ♥ 10, ♥ Dame

Mittelhand: ♣ Ass
 ♠ 10, Dame
 ♥ Ass, König, 8, 7
 ♦ 10, König, Dame

Beispiel 3

Vorhands Blatt:

♣ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10
 ♠ 8, 7
 ♥ 8, 7
 ♦ Ass, 10, 7

Hinterhand sagt Kreuz an.

1.	<♦ Ass>	<♦ 8>	<♦ 9>	-11
2.	<♦ 10>	<♥ Ass>	<♦ Dame>	-35
3.	<♦ 7>	<♣ 8>	<♦ König>	-39
4.	<♠ König>	<♠ Ass>	<♠ 7>	
5.	<♦ Bube>	??		

Was nun? Da der Gegenspieler den 3. Stich mit einer Trumpf-Lusche übernommen hat, hat er offensichtlich keine Trumpf-Bilder oder -Vollen zum Verstecken auf der Hand.

Die Wahrscheinlichkeit, dass er einen Buben führt, ist auch nicht hoch. Eher ist anzunehmen, dass er noch eine Trumpf-Lusche oder gar keinen Trumpf mehr führt. Und genau die potenziell noch auf seiner Hand befindliche Trumpf-Lusche entscheidet das Spiel, falls jetzt der <♥ Bube> gelegt wird.

5.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♣ 9>	-43
6.	<♠ 8>	<♠ 10>	<♣ 7>	
7.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♥ 10>	-57
8.	<♥ 7>	<♥ 9>	<♣ König>	
9.	<♣ Ass>	<♣ 10>	<♠ 9>	
10.	<♣ Dame>	<♥ 8>	<♠ Dame>	

Das Legen des <♥ Bube> im 5. Stich war ein ganz klarer logischer Fehler. Richtig wäre die <♣ 10> gewesen. Die Begründung: Hält der andere Gegenspieler wider Erwarten doch noch den <♠ Bube>, so bekommen die Gegenspieler auf diese Weise die <♣ 10> nach Hause. Hält der Gegenspieler jedoch eine weitere Trumpf-Lusche, wie es ja auch in unserem Beispiel der Fall ist, so gibt man ihm durch die verzögerte Benutzung der Buben die Möglichkeit, die Lusche zu entsorgen, damit er später auf beide Buben schmieren kann. Die <♣ 10> ist sowieso verloren,

da der Alleinspieler 2 Buben und das Trumpf-Ass führt und sie so sicher erobert.

Schauen wir uns den Spielverlauf an, wenn wie oben beschrieben vorgegangen wird:

5.	<♦ Bube>	<♣ 10>	<♣ 9>	
6.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♥ 10>	-53
7.	<♥ Bube>	<♠ 10>	<♣ 7>	-65

Zur Komplettierung des Beispiels hier noch die Karten der beteiligten Personen:

Mittelhand: ♣ 9, 8

♠ 10, König, Dame, 9

♥ Ass, 10, 9

♦ 8

Hinterhand: ♠ Bube, ♦ Bube

(Alleinsp.) ♣ Ass, König, Dame, 7

♠ Ass

♦ König, Dame, 9

Skat: ♥ König, ♥ Dame

Indizien gegen das Schneiden

Reizen der Farbe durch den Partner

Vorhand passte bei von Mittelhand gebotenen 23, worauf Mittelhand das Spiel bekommt.

Hinterhands Blatt:

♣ 7

♠ Ass, König

♥ 10, König, 8, 7

♦ 9, 8, 7

1. <♠ 9> <♠ 8> ???

Sollte Hinterhand jetzt der Versuchung erliegen zu schneiden, so geht er ein erhebliches Risiko ein. Vorhand hatte offensichtlich Pik gereizt. Das bedeutet, dass auf seiner Hand von mindestens 3 Pik-Karten ausgegangen werden muss. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Alleinspieler weitere Pik führt, ist also eher gering. Vorhand hatte vermutlich von seiner langen Pik ausgehend angespielt und war wohl selbst überrascht, dass der Alleinspieler diese Farbe im Blatt hatte.

Mangelnder Nutzen

Hinterhand spielt Grand. Vorhand schlägt mit folgendem Blatt auf:

♣ 9, 8, 7
 ♠ König, 9
 ♥ Dame
 ♦ Ass, König, 9, 8

- | | | | | |
|----|----------|----------|-----------|-----|
| 1. | <♣ 7> | <♦ Bube> | <♣ Dame> | -5 |
| 2. | <♠ Ass> | <♠ 7> | <♠ König> | -20 |
| 3. | <♠ 10> | <♥ Bube> | <♠ 9> | |
| 4. | <♦ Dame> | ?? | | |

Schneiden oder nicht schneiden, das ist hier die Frage. Wir wissen vom Blatt des Alleinspielers, dass er die obersten 4 Kreuz-Karten hat und wohl auch die obersten 3 Buben. Zusätzlich wissen wir von der <♠ 7> und der <♦ Dame>. 1 Karte des Alleinspielers ist also noch unbekannt, und diese könnte die <♦ 10> sein. Andererseits kann es sich auch um das <♥ Ass> handeln, welches ja auch noch draußen ist. Dann führt Schneiden in Karo dummerweise zum Schneider der Gegenpartei.

Was tun? Vielleicht sollten wir uns erst einmal anschauen, was das Schneiden bringt, falls der Alleinspieler die <♦ 10> tatsächlich hat.

4. <♦ Dame> <♦ König> <♦ 7> –27

Hat der Alleinspieler nach Aufnahme des Skats 3 Karo-Karten, so hätte er wohl die <♦ 10> gedrückt und dafür die <♦ 7> auf der Hand behalten. Wir müssen also davon ausgehen, dass Hinterhand die Karo-Lusche besitzt.

5. <♦ Ass> <♥ Ass> <♦ 10> –59

Ergebnis: Das Schneiden verhilft auch nicht zum Sieg. Und ob die Gegenspieler mit 34 oder mit 59 Augen verlieren, ist egal. Also sollte bereits im 4. Stich das <♦ Ass> gelegt werden, da die Gegenpartei sonst riskiert, Schneider gespielt zu werden, ohne selbst jedoch eine Siegchance gehabt zu haben.

Unterstützung bei der Entscheidungsfindung

Auch beim Schneiden lassen sich die Chancen erhöhen, wenn die Gegenspieler sich bei der Entscheidungsfindung gegenseitig unterstützen

Vorhand spielt Pik.

Wir schauen in die Karten von Hinterhand.

- ♥ Bube, ♦ Bube
- ♣ König, 9, 7
- ♠ König, Dame
- ♥ König, 8
- ♦ 10

Es entwickelt sich ein interessantes Spiel.

- | | | | | |
|----|----------|----------|-----------|----|
| 1. | <♣ Bube> | <♦ 7> | <♠ Dame> | |
| 2. | <♠ Bube> | <♦ 8> | <♠ König> | |
| 3. | <♥ 9> | <♥ Dame> | <♥ König> | -7 |

Es scheint, als hätte Mittelhand in Herz geschnitten. Ob dies richtig war oder ob der Alleinspieler die <♥ 9> blank angespielt hatte, ist jedoch die große Preisfrage. Da der Alleinspieler jetzt in Mittelhand sitzt, kann die Sache jedoch recht einfach durch Nachspiel von Herz überprüft werden. Falls der Alleinspieler einsticht, hat ja der Gegenspieler in Hinterhand vielleicht noch eine Lusche zum Zugeben.

- | | | | | |
|-----|-----------|-----------|----------|-----|
| 4. | <♥ 8> | <♠ Ass> | <♥ 7> | |
| 5. | <♠ 7> | <♥ Ass> | <♦ Bube> | -20 |
| 6. | <♣ 7> | <♣ 8> | <♣ Ass> | -31 |
| 7. | <♣ 10> | <♣ König> | <♣ Dame> | -48 |
| 8. | <♦ König> | <♦ 10> | <♠ 10> | |
| 9. | <♠ 8> | <♦ Ass> | <♥ Bube> | -61 |
| 10. | <♣ 9> | <♠ 9> | <♦ 9> | |

Vorhand: ♣ Bube, ♠ Bube
 (Alleinsp.) ♣ Dame, 8
 ♠ Ass, 10, 9, 8, 7
 ♥ 9

Skat: ♥ 10, ♦ Dame

Mittelhand: ♣ Ass, 10
 ♥ Ass, Dame, 7
 ♦ Ass, König, 9, 8, 7

Durch das Nachspiel von Herz im 4. Stich hat der Gegenspieler somit verhindert, dass sein Partner in Erwartung eines weiteren Herz-Stichs das Ass hält und dieses am Ende dem Alleinspieler in die Hände fällt, weil anstelle dessen vielleicht ein Kreuz-Volles geschmiert wird. Dann hätte der Alleinspieler sein Spiel sicher gewonnen.

Die Tragik für den Alleinspieler ist übrigens, dass er einen Grand bei der gegebenen Verteilung aufgrund der 4 Vollen bei Mittelhand gewonnen hätte.

Verhindern der „Einspiel-Falle“

Was ist eine Einspiel-Falle? Ich will versuchen, diesen Begriff am folgenden Beispiel zu erläutern.
Mittelhand spielt Pik. Hinterhand hat zwar einige Volle, kann aber keinen vernünftigen Spielansatz in seinem Blatt erkennen und hat deshalb frühzeitig gepasst.

- ♣ Ass, König, Dame
- ♠ Ass, König
- ♥ 10, König, 9, 8
- ♦ Ass

Aufgrund einer Unaufmerksamkeit gerät er in die „Einspiel-Falle“ und die Gegenpartei verliert das Spiel.

1.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♥ 10>	-24
2.	<♦ 7>	<♠ Dame>	<♦ Ass>	
3.	<♣ Bube>	<♠ König>	<♠ 8>	
4.	<♠ Bube>	<♠ Ass>	<♠ 10>	
5.	<♥ Bube>	<♥ 8>	<♦ Bube>	
6.	<♠ 7>	<♥ 9>	<♣ 9>	
7.	<♠ 9>	<♥ König>	<♥ 7>	

8.	<♣ 7>	<♣ König>	<♦ 10>	-38
9.	<♣ Ass>	<♦ 8>	<♣ 8>	-49
10.	<♣ Dame>	<♦ 9>	<♣ 10>	

Vorhand: ♦ Bube
 ♣ 9
 ♠ 10, 8
 ♥ Ass, 7
 ♦ 10, 9, 8, 7

Mittelhand: ♣ Bube, ♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, 8, 7
 ♠ Dame, 9, 7
 ♥ Dame

Skat: ♦ König, ♦ Dame

Der Alleinspieler hatte in seiner Not zu einem recht simplen Trick gegriffen und den Gegenspieler damit tatsächlich über-rumpelt. Das Prinzip ist einfach: Der Alleinspieler zieht eine Lusche der Farbe, in der er die Zehn zweifach besetzt führt, und der Alleinspieler muss diese übernehmen. Da er nur noch das Ass und ein weiteres Bild der betreffenden Farbe auf der Hand hat, bekommt der Alleinspieler auf das Anspiel des Bildes seine Zehn durch.

Der Gegenspieler kann das beschriebene Szenario leicht ver-hindern, indem er zum Ende des Spiels hin eines der zum Ass geführten Bilder abwirft und stattdessen ein Bild einer anderen Farbe behält.

7.	<♠ 9>	<♣ Dame>	<♥ 7>	
8.	<♣ 7>	<♣ König>	<♦ 10>	-38
9.	<♣ Ass>	<♦ 8>	<♣ 8>	-49
10.	<♥ König>	<♦ 9>	<♣ 10>	-63

Einschub

Wir haben das Thema des Einschubs bereits aus dem Blickwinkel des Alleinspielers betrachtet. Jetzt gibt es jedoch einen wichtigen zusätzlichen Aspekt: Zusätzlich zum Gegner kann auch der Partner eingeschoben werden.

Einschieben des anderen Gegenspielers

Um einen Einschub zwischen den Gegenspielern erfolgreich abzuwickeln, müssen beide Beteiligten entsprechend mitspielen. Konkret heißt das, der „Absender“ des Einschubs muss darauf achten, eine möglichst niedrige Karte anzuspielen, und der „Empfänger“ muss Obacht geben, noch eine Karte zu führen, die diese übernehmen kann.

Beispiel 1

Dass dies unter Umständen ein gehöriges Maß an Spielverständnis verlangt, zeigt das folgende Beispiel. Vorhand bekommt das Spiel bei 20 und sagt Herz an. Mittelhand führt ein starkes Gegenblatt, jedoch nicht ohne Tücken, wie sich bald zeigen soll.

♣ Bube
 ♣ König, 7
 ♠ Ass
 ♥ 10, Dame, 8, 7
 ♦ Ass, König

Es entwickelt sich folgender Schlagabtausch:

1.	<♠ Bube>	<♣ Bube>	<♣ 10>	-14
2.	<♠ Ass>	<♠ 7>	<♥ König>	
3.	<♣ Ass>	??		

Der erste Reflex ist klar: <♣ 7> legen. Das rächt sich jedoch.

3.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ 8>	
4.	<♥ Bube>	<♥ 7>	<♦ 8>	
5.	<♦ Bube>	<♥ 8>	<♦ 9>	
6.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♠ 8>	
7.	<♥ 9>	<♥ 10>	<♠ 10>	-34
8.	<♣ König>	<♣ Dame>	<♦ 7>	-41
9.	<♦ Ass>	<♠ 9>	<♦ Dame>	-55
10.	<♦ König>	<♣ 9>	<♦ 10>	

Zum Ende des Spiels kommt der Gegenspieler in die peinliche Situation, dem Alleinspieler Karo vorspielen zu müssen, womit dieser seine <♦ 10> durchbringt.

Ursache für dieses Dilemma war zu kurzsichtiges Denken im 3. Stich.

Nachdem klar ist, dass der Alleinspieler kein Pik führt, und nachdem Hinterhand im 1. Stich seine <♣ 10> geschmiert hat, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass der Alleinspieler mehrere Karo-Karten führt. Man muss des Weiteren davon ausgehen, dass die <♦ 10> darunter ist.

Mittelhand kann also absehen, dass er die <♦ 10> nur dann fangen kann, wenn ihm gelingt, sich in eine Hinterhand-Position zu bringen. Und hierzu muss der Partner eingeschoben werden. Da Mittelhand kein Pik mehr führt, kommt für einen Einschub nur noch Kreuz in Frage. Als das <♣ Ass> angespielt wird, muss also zwingend der <♣ König> zugegeben werden, da dieser die höchste noch im Spiel befindliche Kreuz-Karte ist und somit nicht geeignet ist, vom anderen Gegenspieler übernommen zu werden.

3.	<♣ Ass>	<♣ König>	<♣ 8>
4.	<♥ Bube>	<♥ 7>	<♦ 8>

5.	<♦ Bube>	<♥ 8>	<♦ 9>	
6.	<♥ Ass>	<♥ Dame>	<♠ 8>	
7.	<♥ 9>	<♥ 10>	<♠ 10>	-34
8.	<♣ 7>	<♣ Dame>	<♦ 7>	-37
9.	<♣ 9>	<♦ Dame>	<♦ König>	-44
10.	<♠ 9>	<♦ 10>	<♦ Ass>	-65

Die Karten der Mitspieler:

Vorhand: ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube

(Alleinsp.) ♣ Ass

♥ Ass, König, 9

♦ 10, Dame, 7

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Hinterhand: ♣ 10, Dame, 9, 8

♠ 10, 9, 8, 7

♦ 9, 8

Der Abwurf des <♣ König> wäre übrigens auch für den Fall richtig gewesen, dass der Alleinspieler zusätzlich zum <♣ Ass> noch eine Lusche gehalten hätte. Ist dies die <♣ Dame>, so ist das Spiel bei der gegebenen Kartenverteilung für die Gegenspieler nicht gewinnbar, da auf jeden Fall die <♦ 10> den letzten Stich macht. Mittelhand hat hier keine Chance, seinen Partner einzuspielen, egal ob er den König nun hält oder abwirft.

Beispiel 2

Betrachten wir noch einen weiteren Fall.

Vorhand legt mürrisch den Skat ab. Hinterhand war nach der Ansage von 24 ausgestiegen. (Später wird sich herausstellen, dass Vorhand einen Buben gefunden hat und somit sein ursprünglich geplantes Spiel aufgrund des Reizwertes nicht mehr durchführen kann.) Es wird Grand gespielt.

Wir schauen in das Blatt von Hinterhand:

♠ Bube, ♥ Bube
 ♣ 10, König, Dame, 8
 ♥ 10, Dame
 ♦ 10, Dame

- | | | | |
|----|----------|-------|----------|
| 1. | <♣ Bube> | <♦ 9> | <♥ Bube> |
| 2. | <♣ Ass> | <♣ 7> | ?? |

Hinterhand freut sich: <♣ 8> zugeben, irgendwann ans Spiel kommen, gegebenenfalls den Buben abziehen, lang Kreuz spielen und gewinnen. Oder vielleicht doch nicht?

- | | | | | |
|-----|-----------|-----------|-----------|-----|
| 2. | <♣ Ass> | <♣ 7> | <♣ 8> | |
| 3. | <♦ Bube> | <♥ 8> | <♠ Bube> | -4 |
| 4. | <♣ 10> | <♦ 7> | <♣ 9> | -14 |
| 5. | <♣ König> | <♦ 8> | <♥ 9> | -18 |
| 6. | <♣ Dame> | <♥ 7> | <♠ König> | -25 |
| 7. | <♥ Dame> | <♥ König> | <♠ 7> | |
| 8. | <♥ Ass> | <♠ 8> | <♥ 10> | |
| 9. | <♦ Ass> | <♠ 9> | <♦ Dame> | |
| 10. | <♦ König> | <♠ Ass> | <♦ 10> | -50 |

Aufgrund des kurzsichtigen Handelns von Hinterhand hat die Gegenpartei verloren.

Der Spieler hätte auf Basis seiner Karten (2 Buben, 3 besetzte Zehnen) gleich erkennen müssen, dass der Alleinspieler nur 2 Gewinnchancen hat: Entweder er führt Pik sehr lang von oben, oder er fängt eine gegnerische Zehn.

Falls Szenario 1 zutrifft, sind die Gegenspieler sowieso machtlos. Bei Szenario 2 muss Hinterhand sich fragen, wie er der drohenden Gefahr für seine besetzten Zehnen entgeht. Und da gibt es

eigentlich nur 1 Lösung: Er muss seinen Partner ans Spiel bringen und hoffen, dass dieser lang Pik von oben auf der Hand hat. Auf das Anspiel dieser Karten kann er dann seine Zehnen zugeben. Doch wie spielt er seinen Partner ein? Da er von vornherein kein Pik führt, bleibt nur Kreuz. Und da kommt wieder der ominöse 2. Stich zum Tragen.

2. <♣ Ass> <♣ 7> ???

Die einzige Kreuz-Karte, die jetzt noch im Spiel und nicht bei Hinterhand ist, ist die <♣ 9>. Darum darf Hinterhand keinesfalls die <♣ 8> abwerfen, da nur diese Karte dazu geeignet ist, Mittelhand über die <♣ 9> einzuspielen. Berücksichtigt Hinterhand die eben betrachteten Aspekte, ergibt sich folgende Stichfolge:

1.	<♣ Bube>	<♦ 9>	<♥ Bube>	
2.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ Dame>	
3.	<♦ Bube>	<♥ 8>	<♠ Bube>	-4
4.	<♣ 8>	<♦ 7>	<♣ 9>	-4
5.	<♠ Ass>	<♥ 10>	<♦ 8>	-25
6.	<♠ König>	<♦ 10>	<♥ 7>	-39
7.	<♠ 9>	<♣ 10>	<♦ König>	-53
8.	<♠ 8>	<♣ König>	<♥ König>	-61
9.	<♠ 7>	<♥ Dame>	<♦ Ass>	-75
10.	<♥ 9>	<♦ Dame>	<♥ Ass>	

Die zugehörigen Blätter:

Vorhand: ♣ Bube, ♦ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass
 ♥ Ass, König, 7
 ♦ Ass, König, 8, 7
Skat: ♠ 10, ♠ Dame

Mittelhand: ♣ 9, 7
 ♠ Ass, König, 9, 8, 7
 ♥ 9, 8
 ♦ 9

Einschieben des Alleinspielers

Das gleiche Thema wurde bereits aus der Sicht des Alleinspielers diskutiert. Naturgemäß lautete der Titel des Themas damals „Einschieben des Gegenspielers“.

Der Einschub selbst ist immer nur ein Teil der Geschichte. Der andere Teil ist die Vermeidung des sofortigen Rückschubs.

Beispiel 1

Mittelhands Blatt zum Kreuz-Spiel von Vorhand:

♣ Bube, ♠ Bube, ♦ Bube
 ♣ 7
 ♠ Ass
 ♥ 10, 8
 ♦ 9, 8, 7

1.	<♥ Bube>	<♠ Bube>	<♣ 10>	-14
2.	<♣ Bube>	<♦ 10>	<♣ 8>	-26
3.	<♦ 7>	<♦ Dame>	<♦ Ass>	
4.	<♣ 9>	<♦ Bube>	<♠ 10>	-38
5.	<♠ Ass>	<♠ 8>	<♠ 7>	-49

Der Gegenspieler muss jetzt genau nachdenken. Es befinden sich noch 3 Volle im Spiel: <♣ Ass>, <♥ Ass> und <♥ 10>. Beide Asses führt wohl der Gegenspieler. Außerdem besitzt er noch <♣ König> und <♣ Dame>. Die einzige Hoffnung der Gegenpartei ruht also auf der 5., noch unbekannten Karte. Ist dies eine

Herz-Lusche, kann das Spiel gewonnen werden. Aber dazu müssen die Gegenspieler erst einmal verhindern, dass Hinterhand diese Karte bei passender Gelegenheit abwirft. Schließlich steht auch kein Volles mehr als Druckmittel zum Anspiel zur Verfügung.

Die Lösung ist einfach: Vorhand kann den Alleinspieler völlig risikolos durch Anspiel der <♣ 7> einschieben.

5.	<♣ 7>	<♠ 9>	<♣ Dame>	
7.	<♣ König>	<♦ 8>	<♦ König>	
8.	<♣ Ass>	<♦ 9>	<♥ 9>	
9.	<♥ Ass>	<♥ 8>	<♥ Dame>	
10.	<♥ 7>	<♥ 10>	<♥ König>	-63

Zu kurzsichtig handelnde Spieler töten das Spiel übrigens schon im 4. Stich für die Gegenpartei. Sie schneiden nämlich auf das Anspiel der <♣ 9> mit der <♣ 7>, da der Alleinspieler beim nächsten Trumpfzug ein Bild anbieten muss, welches sie dann stolz übernehmen.

Dummerweise haben sie dabei vergessen, dass mit der <♣ 7> die für den Einschub nötige Karte nun nicht mehr auf ihrer Hand ist.

4.	<♣ 9>	<♣ 7>	<♠ 8>	
5.	<♣ Dame>	<♦ Bube>	<♠ 10>	-41
6.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 7>	-52
7.	<♦ 8>	<♦ König>	<♥ 7>	-56
8.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♥ 8>	
9.	<♣ König>	<♦ 9>	<♥ 9>	
10.	<♣ Ass>	<♥ 10>	<♥ König>	

Das waren die Karten der Gegenspieler:

Vorhand: ♥ Bube

(Alleinsp.) ♣ Ass, König, Dame, 9, 8

♠ 7

♥ Ass, 7

♦ Ass

Skat: ♠ König, ♠ Dame

Hinterhand: ♣ 10

♠ 10, 9, 8

♥ König, Dame, 9

♦ 10, König, Dame

Wichtig war natürlich auch, dass der Gegenspieler vor dem Einschub des Alleinspielers sowohl seine Buben als auch sein <♠ Ass> verstoichen hatte und somit nicht seinerseits wieder einspielbar war.

Beispiel 2

Vorhand hat das Spiel bei 20 bekommen und spielt Grand. Hier das Blatt von Mittelhand:

♣ Bube, ♦ Bube

♣ König, Dame, 7

♠ 10, 9

♥ 10, 9

♦ 8

1. <♥ Bube> <♣ Bube> <♦ Dame> -7

Entweder führt der Alleinspieler alle Asse, oder Hinterhand hat bewusst keines geschmiert und mit der <♦ Dame> seine lange

Herz angezeigt. Eine Zehn hat er wohl nicht, denn die hätte er vermutlich zugegeben.
Wenn der Alleinspieler tatsächlich alle Asse hat, ist in dem Spiel für die Gegenpartei mit großer Wahrscheinlichkeit eh kein Blumentopf zu gewinnen. Was aber, wenn Hinterhand darauf lauert, mit seinem noch im Spiel befindlichen <♠ Bube> ein Volles zu stechen? Dieses Risiko ist abwendbar.

2. <♦ Bube> <♣ 8> <♠ Bube>

Mit diesem Einspiel haben wir 2 Fliegen mit einer Klappe: Der Bube ist aus dem Spiel, und der Alleinspieler muss nun selbst seine Karten vorspielen.

3.	<♦ 9>	<♦ 8>	<♦ Ass>	-18
4.	<♥ Ass>	<♠ 7>	<♥ 10>	-39
5.	<♥ Dame>	<♠ König>	<♥ 9>	-46
6.	<♥ 8>	<♦ 7>	<♠ 10>	-56
7.	<♥ 7>	<♣ König>	<♦ König>	-64
8.	<♣ 9>	<♣ Ass>	<♣ 7>	
9.	<♣ 10>	<♣ Dame>	<♠ 8>	
10.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ Dame>	

Vorhand: ♠ Bube, ♥ Bube
(Alleinsp.) ♣ Ass, 10
 ♠ Ass, König, 7
 ♦ König, 9, 7
 Skat: ♦ 10, König

Hinterhand: ♣ 9, 8
 ♠ Dame, 8
 ♥ Ass, Dame, 8, 7
 ♦ Ass, Dame

Nur so war das Spiel zu gewinnen. Gelingt es dem Alleinspieler, mit seinem Buben ein Volles zu stechen, so zieht er seine Vol-len durch und gewinnt. Oder das Ganze passiert in umgekehrter Reihenfolge:

1.	<♥ Bube>	<♣ Bube>	<♦ Dame>	-7
2.	<♥ 9>	<♥ Dame>	<♠ 7>	-10
3.	<♥ 7>	<♠ König>	<♥ 10>	-24
4.	<♣ Dame>	<♣ 8>	<♣ Ass>	+28
5.	<♣ 10>	<♣ 7>	<♣ 9>	+38
6.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♠ 8>	+49
7.	<♦ 9>	<♦ 8>	<♦ Ass>	-35
8.	<♠ Dame>	<♦ 7>	<♠ 10>	-48
9.	<♣ König>	<♥ 8>	<♦ König>	-56
10.	<♦ Bube>	<♦ Ass>	<♠ Bube>	+64

Beispiel 3

Betrachten wir noch ein typisches Einschub-Blatt. Hinterhand spielt Grand und Vorhand ist aufgefordert, ein Anspiel zu finden.

- ♦ Bube
- ♣ 10, 9
- ♠ 10, 7
- ♥ Ass, König, 7
- ♦ Dame, 7

Hier kann aufgrund der Hinterhand-Position des Alleinspielers jedes Anspiel falsch sein. Deshalb sollte man den Alleinspieler mit dem <♦ Bube> einschieben und selbst antreten lassen.

Es gibt natürlich auch beim Anspiel des <♦ Bube> ein gewisses Risiko für den Fall, dass der andere Gegenspieler den <♣ Bube> führt und Hinterhand 2 lange Farben hat. Dieses erscheint aber vertretbar klein, vor allem dann, wenn Hinterhand das Spiel bei

sehr geringem Reizwert oder gar ohne Reizung der Gegenspieler erhielt.

Vermeiden des Einschubs durch den Partner

Bisher haben wir versucht herauszufinden, wie sich die Gegenspieler verhalten sollten, um einander ans Spiel zu bringen. Es gibt aber auch durchaus Situationen, in denen das Gegenteil gewünscht ist. Im Klartext: Einer der Gegenspieler möchte auf keinen Fall eingeschoben werden, befürchtet jedoch, dass dies unbeabsichtigt geschieht.

Wie sich die Gegenspieler verhalten sollten, um solche Situationen zu meistern, soll im Folgenden untersucht werden.

Beispiel 1

Das nächste Beispiel ist etwas besonders. Um die für eine erfolgreiche Abwicklung des Spiels notwendige Zusammenarbeit zwischen den Gegenspielern zu illustrieren, wollen wir von Beginn an die Karten beider Mitspieler anschauen.

Vorhand hat bis 30 gehalten. Als Mittelhand 33 ansagt, passt er. Mittelhand spielt Grand.

Vorhand: ♣ Bube, ♦ Bube
 ♥ 10, König, Dame, 9, 8, 7
 ♦ 9, 8

Hinterhand: ♣ 9, 8, 7
 ♠ 9, 8, 7
 ♥ Ass
 ♦ König, Dame, 7

Wie ist die Lage? Vorhand weiß, dass der Alleinspieler keine Gewinnchance hat, falls sein Partner das <♥ Ass> führt. Die Sache hat aber einen Haken: Kommt der Besitzer des <♥ Ass> ans Spiel, so muss er eine andere Farbe nachspielen, da er kein Herz mehr hat. Schließlich führt Vorhand 6 Herz-Karten und es ist nur das Ass draußen.

Durch den Farbwechsel gewinnt der Alleinspieler sicher.

1.	<♥ 7>	<♠ Dame>	<♥ Ass>	-14
2.	<♦ Dame>	<♦ 8>	<♦ Ass>	
3.	<♠ 10>	<♠ 7>	<♦ Bube>	-26
4.	<♥ 8>	<♥ Bube>	<♠ 8>	
5.	<♣ 10>	<♣ 7>	<♣ Bube>	-38
6.	<♥ 9>	<♠ Bube>	<♠ 9>	
7.	<♦ 10>	<♦ 7>	<♦ 9>	
8.	<♠ König>	<♥ Dame>	<♣ 8>	
9.	<♣ König>	<♥ König>	<♣ 9>	
10.	<♣ Dame>	<♥ 10>	<♦ König>	

Da all dies vorhersehbar ist, muss Vorhand versuchen, das <♥ Ass> aus dem Verkehr zu ziehen, bevor er Herz bringt.

1.	<♣ Bube>	<♦ Bube>	???
----	----------	----------	-----

Hinterhand weiß, dass Vorhand bis 30 gereizt hat, also wohl irgendeine Art Herz-Spiel plante. Er muss somit von einer langen Herz-Reihe bei Vorhand ausgehen und daraus ableiten, dass sein <♥ Ass> höchst störend ist. Also sollte er die Brücke, die ihm Vorhand durch Anspiel des Buben gebaut hat, nutzen und das Ass abwerfen.

1.	<♣ Bube>	<♥ Bube>	<♥ Ass>	-15
2.	<♥ 7>	<♠ Dame>	<♦ König>	-22

3.	<♥ 8>	<♣ Dame>	<♦ Dame>	-28
4.	<♥ 9>	<♣ König>	<♦ 7>	-32
5.	<♥ Dame>	<♠ König>	<♠ 7>	-39
6.	<♥ König>	<♠ 10>	<♠ 8>	-53
7.	<♥ 10>	<♠ Bube>	<♠ 9>	+34
8.	<♣ 10>	<♦ Bube>	<♣ 7>	-65
9.	<♦ 8>	<♣ 8>	<♦ Ass>	+45
10.	<♦ 10>	<♦ 9>	<♣ 9>	+55

Zur Vervollständigung des Beispiels hier noch die Karten des Alleinspielers:

Mittelhand: ♠ Bube, ♥ Bube
 (Alleinsp.) ♣ 10, König, Dame
 ♠ 10, König, Dame
 ♦ Ass, 10

Skat: ♣ Ass, ♠ Ass

Beispiel 3

Fast noch drastischer als eben Hinterhand muss Vorhand im folgenden Beispiel die Kartenverteilung im Voraus ableiten.

Mittelhand reizt 27. Hinterhand geht höher und sagt Grand an.

Vorhand:

♣ Dame, 9
 ♠ 10, König, Dame
 ♥ 10, König, 8
 ♦ 10, 9

Ok, Mittelhand hat allem Anschein nach Karo mit oder ohne Zweien, vielleicht auch ein Handspiel, gereizt. Also Karo anspielen. So weit, so gut. Wer jetzt allerdings aufhört nachzudenken,

wird vermutlich trotzdem verlieren, denn schauen wir was passiert, wenn die <♦ 9> gebracht wird:

1.	<♦ 9>	<♦ Ass>	<♠ Bube>	
2.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♠ 7>	
3.	<♣ 10>	<♣ Dame>	<♦ Bube>	-15
4.	<♦ König>	<♥ 7>	<♦ 10>	-29
5.	<♠ 10>	<♥ Bube>	<♠ Ass>	-52
6.	<♦ Dame>	<♣ Bube>	<♥ 8>	
7.	<♥ Ass>	<♥ König>	<♥ 9>	
8.	<♣ König>	<♠ Dame>	<♥ Dame>	
9.	<♣ 8>	<♠ König>	<♦ 8>	
10.	<♣ 7>	<♥ 10>	<♦ 7>	

Lösen wir das Rätsel auf:

Mittelhand: ♥ Bube, ♦ Bube
 ♠ 7
 ♥ Dame, 9
 ♦ Ass, König, Dame, 8, 7

Hinterhand: ♣ Bube, ♠ Bube
 ♣ Ass, 10, König, 8, 7
 ♠ Ass
 ♥ Ass, 7

Skat: ♠ 9, ♠ 8

Woran Vorhand nicht gedacht hat: Nachdem Mittelhand die vorgespilte <♦ 9> mit dem <♦ Ass> übernommen hat, ist die <♦ 10> hoch, und Vorhand kann sich nicht gegen einen unbeabsichtigten Einschub beim nächsten Anspiel von Karo wehren. Mittelhand hätte das Dilemma freilich ahnen und versuchen können, das Schicksal durch Übernahme des 1. Stichs mit dem

<♦ König> und Nachspiel des Asses abzuwenden. Auch dieser Plan ist allerdings zum Scheitern verurteilt, da so <♦ Ass> und <♦ 10> im selben Stich fallen und der Alleinspieler nach Durchlassen der restlichen Karo-Stiche genügend Augen für seinen Sieg sammeln kann.

1.	<♦ 9>	<♦ König>	<♥ 7>	-4
2.	<♦ Ass>	<♠ Bube>	<♦ 10>	+23
3.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♠ 7>	+34
4.	<♣ 10>	<♣ Dame>	<♦ Bube>	-19
5.	<♦ Dame>	<♣ 7>	<♠ 10>	-32
6.	<♦ 8>	<♣ 8>	<♥ 10>	-42
7.	<♦ 7>	<♣ König>	<♠ König>	-50
8.	<♥ 9>	<♥ Ass>	<♥ 8>	+45
9.	<♣ Bube>	<♥ König>	<♥ Bube>	+53
10.	<♠ Ass>	<♠ Dame>	<♥ Dame>	+70

Vorhand muss unbedingt zum 1. Stich die <♦ 10> ausspielen. Dann gibt es für den Alleinspieler kein Entrinnen.

1.	<♦ 10>	<♦ 7>	<♠ Bube>	+12
2.	<♣ Ass>	<♣ 9>	<♠ 7>	+23
3.	<♣ 10>	<♣ Dame>	<♦ Bube>	-15
4.	<♦ Ass>	<♣ Bube>	<♦ 9>	+36
5.	<♣ König>	<♥ 8>	<♥ 9>	+40
6.	<♠ Ass>	<♠ 10>	<♥ Bube>	-38
7.	<♦ König>	<♥ 7>	<♥ 10>	-52
8.	<♦ Dame>	<♣ 7>	<♠ König>	-59
9.	<♦ 8>	<♣ 8>	<♥ König>	-63
10.	<♥ Dame>	<♥ Ass>	<♠ Dame>	+57

Vermeiden des Einschubs durch den Alleinspieler

So manches knappe Spiel gewinnt der Alleinspieler, weil es ihm gelingt, aus der Vorhand-Position zu entweichen und in eine für ihn bessere Ausgangslage, aus der heraus er schneiden oder anders flexibel reagieren kann, zu gelangen.

Häufig brocken sich die Gegenspieler das Problem selbst ein und wären bei vorausschauender Spielweise dazu in der Lage gewesen, die Dinge anders zu gestalten.

Beispiel 1

Vorhand hat sich dazu entschieden, Kreuz anzusagen. Mittelhand hofft auf einige Trumpf-Stiche seines Partners, da er selbst nur die $\clubsuit 9$ führt. Trotzdem wird sein Verhalten letztendlich das Spiel entscheiden.

$\clubsuit 9$
 \spadesuit Ass, 10, König
 \heartsuit 10, König, 9
 \diamondsuit König, 8, 7

Das Spiel nimmt folgenden Verlauf:

1.	$\clubsuit 8$	$\clubsuit 9$	\clubsuit König	-4
2.	\heartsuit Dame	\heartsuit Ass	$\heartsuit 9$	
3.	\spadesuit Bube	\spadesuit Ass	\clubsuit Bube	-19
4.	$\heartsuit 8$	$\heartsuit 7$	$\heartsuit 10$	-29

Jetzt muss der Spieler die erste wichtige Entscheidung treffen. Da sowohl das Trumpf-Ass als auch die Trumpf-Zehn noch im Spiel sind und der andere Gegenspieler wohl noch einige Trümpfe führt, rückt das Fangen eines Trumpf-Vollen des Alleinspie-

lers langsam in den Bereich des Möglichen. Voraussetzung ist das Finden eines Anspiels, durch das verhindert wird, dass der Alleinspieler ein Trumpf-Volles verstecken kann.

5. <♦ 7> <♦ Dame> <♦ Ass>
6. <♦ 10> ??

Aller Voraussicht nach führt der Alleinspieler noch die <♦ 9>, der <♦ König> kann also einen Stich machen, indem jetzt die <♦ 8> zugegeben wird. Genau dieser zusätzliche Stich lässt die Gegenspieler jedoch verlieren!

6. <♦ 10> <♦ 7> <♠ 7>
7. <♦ 9> <♦ König> <♠ 8> -33
8. <♠ König> <♣ Dame> <♣ 10>
9. <♥ Bube> <♥ König> <♣ 7>
10. <♦ Bube> <♠ 10> <♣ Ass>

Durch den Einschub des Gegenspielers kommt der Alleinspieler in Hinterhand und spielt die Gegenpartei sogar fast Schneider. Erkennt der Gegenspieler jedoch die Gefahr und verzichtet auf seinen Karo-Stich, indem er im 6. Stich den <♦ König> abwirft, sieht es düster aus für den Alleinspieler.

6. <♦ 10> <♦ König> <♠ 7>
7. <♦ 9> <♦ 7> <♠ 8>
8. <♦ Bube> <♠ König> <♣ 7>
9. <♥ Bube> <♥ König> <♣ Dame>
10. <♣ 10> <♠ 10> <♣ Ass> -60

Vorhand: ♠ Bube, ♥ Bube, ♦ Bube
 (Alleinsp.) ♣ 10, 8
 ♥ Ass, 7
 ♦ Ass, 10, 9

Skat: ♠ Dame, ♠ 9

Hinterhand: ♣ Bube
 ♣ Ass, König, Dame, 7
 ♠ 8, 7
 ♥ Dame, 8
 ♦ Dame

Schauen wir uns noch kurz an, zu welchen Ergebnissen die anderen Pfade führen. Was passiert z. B., wenn im 5. Stich statt Karo Pik gespielt wird?

5. <♠ König> <♠ 7> <♣ 10>

Der Alleinspieler nutzt die Gunst der Stunde, um sein Trumpf-Volles nach Hause zu bringen.

6.	<♦ Ass>	<♦ 7>	<♦ Dame>	
7.	<♦ 10>	<♦ 8>	<♣ Ass>	-50
8.	<♠ 8>	<♦ Bube>	<♠ 10>	
9.	<♥ Bube>	<♣ 7>	<♥ König>	
10.	<♦ 9>	<♦ Dame>	<♦ König>	-57

Da er zusätzlich unvermeidlich die <♠ 10> erobert, gewinnt er.

Zum gleichen Ergebnis führt das Stechen der <♦ 10> nach Anspiel von Karo im 6. Stich.

5.	<♦ 7>	<♦ Dame>	<♦ Ass>	
6.	<♦ 10>	<♦ 8>	<♣ Dame>	-42
7.	<♠ 7>	<♣ 10>	<♠ König>	
8.	<♦ 9>	<♣ Ass>	<♦ König>	-57

Mittelhand muss hier sein Trumpf-Ass verstecken, da es der Alleinspieler sonst fängt.

9.	<♠ 8>	<♦ Bube>	<♠ 10>
10.	<♥ Bube>	<♥ König>	<♣ 7>

Beispiel 2

Vorhand hat ein Pik-Spiel auf der Hand und hält die gebotenen 22 von Mittelhand. Als dieser 23 ansagt, wird ihm aufgrund seines bereits erspielten guten Punktestandes das Risiko zu hoch und er passt mit diesem Blatt:

♣ Bube, ♦ Bube
 ♣ Ass
 ♠ 10, 9, 8, 7
 ♥ Ass, 7
 ♦ 10

Mittelhand sagt Herz-Hand an.

Da Vorhand trumfstark ist, spielt er wider seine sonstige Spielweise das blanke <♣ Ass> an.

1.	<♣ Ass>	<♣ 7>	<♣ König>	-15
----	---------	-------	-----------	-----

Die <♣ 10> ist also entweder gedrückt oder noch auf der Hand des Alleinspielers. Anderenfalls hätte Hinterhand schließlich die Zehn zugegeben und den König behalten. Darum entscheidet Vorhand sich für den zweiten ungewöhnlichen Spielzug.

Er bringt seine blanke <♦ 10>. Da er die Trümpfe hat und der Alleinspieler stark genug ist, ein Hand-Spiel anzusagen, ist es eh unwahrscheinlich, dass sie durchgeht, falls der Partner nicht das Ass hat.

2.	<♦ 10>	<♥ 10>	<♦ 7>	
3.	<♥ 8>	<♦ Ass>	<♥ Ass>	-37

Ein 7-Trumpf-Spiel also. Aber was nun? Der Alleinspieler führt noch 2 Beiblatt-Karten. Die Frage ist: Welche?

Das einzige Volle, das der andere Gegenspieler noch führen könnte, ist das <♠ Ass>. Es ist jedoch wahrscheinlicher, dass dieses beim Alleinspieler steht, vielleicht einmal besetzt. Doch wie soll Vorhand verhindern, dass der Alleinspieler die störende Karte abwirft?

Die einzige Chance besteht darin, ihn ans Spiel zu bringen und ihm keine Möglichkeit zum erneuten Einschieben der Gegenspieler zu geben.

Um das zu erreichen, verzichtet Vorhand auf einen möglichen Trumpfstich, indem er nach dem <♣ Bube> sofort den <♦ Bube> nachzieht.

4.	<♣ Bube>	<♥ 9>	<♦ König>	-43
5.	<♦ Bube>	<♥ Bube>	<♠ Dame>	
6.	<♥ Dame>	<♥ 7>	<♦ 9>	
7.	<♥ König>	<♠ 7>	<♣ 8>	
8.	<♠ Bube>	<♠ 8>	<♣ 9>	
9.	<♠ Ass>	<♠ 9>	<♣ Dame>	
10.	<♠ König>	<♠ 10>	<♦ Dame>	-60

Das war der einzige Weg zum Sieg.

Mittelhand: ♠ Bube, ♥ Bube
(Alleinsp.) ♣ 7
♠ Ass, König
♥ 10, König, Dame, 9, 8
Skat: ♣ 10, ♦ 8

Hinterhand: ♣ König, Dame, 9, 8
♠ Dame
♦ Ass, König, Dame, 9, 8

Zieht Vorhand im 4. Stich nicht Trumpf an, sondern eine Karte des Beiblatts, wirft der Alleinspieler seinen <♠ König> ab bzw. übernimmt mit ihm den Stich.

4.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Dame>	
5.	<♠ Bube>	<♦ König>	<♣ Bube>	-45
6.	<♠ 8>	<♠ Ass>	<♦ 9>	
7.	<♥ Bube>	<♣ 8>	<♥ 7>	
8.	<♥ 9>	<♣ Dame>	<♦ Bube>	-50
9.	<♠ 9>	<♥ Dame>	<♦ Dame>	
10.	<♥ König>	<♣ 9>	<♠ 10>	

Aber auch dann, wenn im 5. Stich nicht sofort der <♦ Bube>, sondern etwa die <♥ 7> gezogen wird, gewinnt der Alleinspieler, indem er seinerseits auf einen Trumpfstich verzichtet und stattdessen den Gegenspieler einschiebt. Aufgrund der Trumpfverteilung weiß er schließlich, dass er so sicher in die Hinterhand-Position kommt und nichts anbrennt.

4.	<♣ Bube>	<♥ 9>	<♦ König>	-43
5.	<♥ 7>	<♥ König>	<♦ 9>	
6.	<♥ Dame>	<♦ Dame>	<♦ Bube>	-51
7.	<♠ 7>	<♠ König>	<♠ Dame>	

- | | | | |
|-----|----------|----------|--------|
| 8. | <♠ Ass> | <♣ 8> | <♠ 8> |
| 9. | <♠ Bube> | <♣ 9> | <♠ 9> |
| 10. | <♥ Bube> | <♣ Dame> | <♠ 10> |



Karl Lehnhoff

Skat

Regeln & Tipps

Für Anfänger und Fortgeschrittene

Mit Skat-Lexikon

17., vollständig aktualisierte
und überarbeitete Auflage

humboldt – Freizeit & Hobby
192 Seiten, 12,5 x 18,0 cm, Broschur
ISBN 978-3-89994-224-8
€ 7,90

Alles über Skat in einem Buch: Regeln, Spielstrategien und viele Ratschläge von erfahrenen Spielern. Mit internationaler Skatordnung und einem kleinen Skat-Lexikon.

Aus dem Inhalt

- Die Skatrunde
- Der Zählwert der Karten
- Das Austeilen der Karten
- Vorhand, Mittelhand, Hinterhand
- Das Reizen
- Überreizt!
- Der Null und der Null ouvert
- Der Ramsch
- Das Grand-Spiel
- Das Farbenspiel
- Das Weglegen oder „Drücken“
- Contra und Re
- Die Bock- oder Ärgerrunde
- Vergeben
- Die blanke Zehn – die besetzte Zehn
- Langer Weg, kurze Farbe – kurzer Weg, lange Farbe
- Spieler in Mittelhand
- Trumpf ist die Seele des Spiels
- Mitzählen ist wichtig!
- Die bösen Maurer
- Bluff

Gerhard Lech

Skatkurs für Aufsteiger

Vom Anfänger zum Meister

**Mit vielen Test-
und Musterspielen**

Sonderkapitel „Ramsch“

2., vollständig aktualisierte Auflage

humboldt – Freizeit & Hobby

176 Seiten, 124 Abbildungen

14,5 x 21,5 cm, Broschur

ISBN 978-3-86910-164-4

€ 9,90



Das richtige Buch für alle Skatspieler, die ihr Spiel noch verbessern möchten. Knifflige Skat-Aufgaben und ihre Lösungen erwarten die Leser, kommentiert vom Autor. Ausgewählte Spiele zeigen Möglichkeiten, aber auch Gefahren und wie man mit ihnen umgehen kann. Eine lehrreiche Hobby-Lektüre von „Skat-Professor“ Gerhard Lech, der auch die legendären Skat-Aufgaben in der „Welt am Sonntag“ erdacht hat.

Aus dem Inhalt

- Grand-Spiele
- Trumpf-Spiele
- Null-Spiele
- Ramsch
- Spielabrechnung



Katrin Höfer

Patienzen

**Für Anfänger und Fortgeschrittene
Neue Beispiele und Varianten
Aufgaben und Lösungen**

humboldt – Freizeit & Hobby
160 Seiten, 37 farbige Abbildungen
14,5 x 21,5 cm, Broschur
ISBN 978-3-89994-182-1
€ 9,90

Patienzen legen – ein Kartenspiel-Klassiker, der sich wieder steigender Beliebtheit erfreut!

Dieses Buch ist geeignet für Anfänger und Fortgeschrittene. Mit vielen neuen Patienzen, aber auch altbekannten. Dazu gibt es viele Beispiele, Aufgaben und Lösungen.

Mehr als 50 der schönsten Varianten werden vorgestellt, für eine, zwei oder sogar bis zu acht Personen:

Aus dem Inhalt

- „Hunde ins Körbchen“
- „Das Viereck“
- „Rangierbahnhof“,
- „Zopf“
- „Der große Napoleon“
- „Max und Moritz“
- „Zankpatience“
- „Diktator“