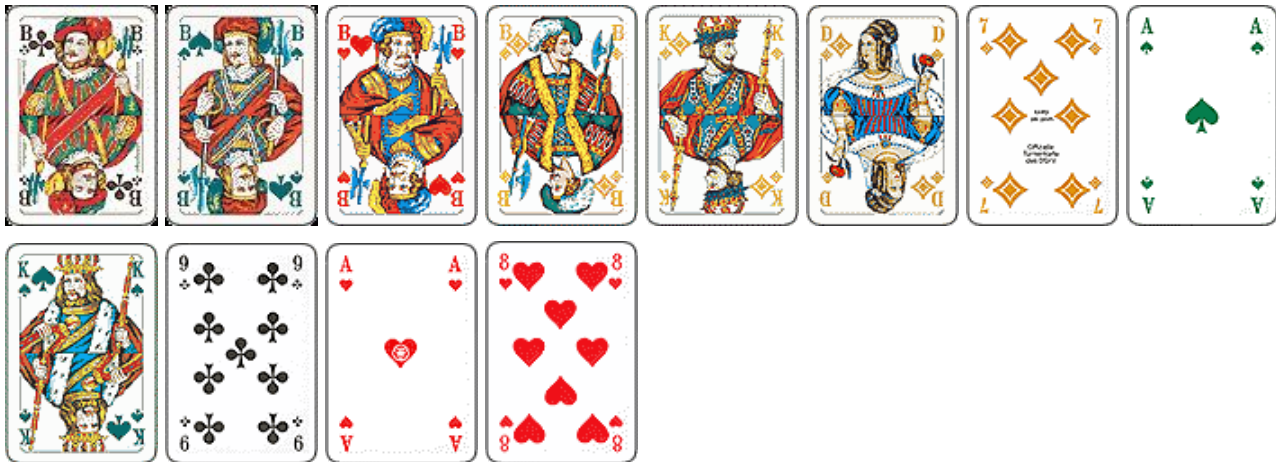


Frage der Woche / KW 15

Die Auflösung

Hallo liebe Skatfreunde des Skatclubs Hummel Hummel,

In Vorhand galt es mit dieser Karte ein **sicheres Spiel** anzusagen und damit die **maximale Punktausbeute** zu generieren. Dabei ging es natürlich nicht um die Spielaugen, sondern um die Wertigkeit des Spiels.



Die gewünschte Spielansage lautet : **Pik mit 5**, was **66 Punkte** ergibt.

Vielfach wurde der Karo mit 4en als Lösung angegeben, jedoch bringt der selbst in der Stufe Schwarz nur 63 Punkte ein, falls Pik 10 blank stehen sollte oder abgeworfen werden würde.

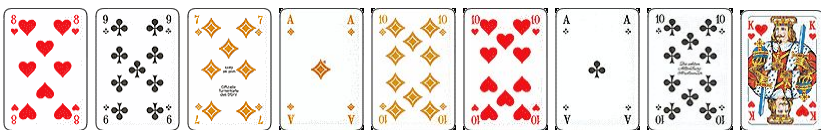
Der Grand kann mit 4 Abgabestichen in unterschiedlichsten Konstellationen verloren werden.

Um diesen Pik mit 5 zu gewinnen gibt es drei mögliche Varianten des Drückens die immer zum Sieg führen. Auf jeden Fall muss immer der Karo König mit in den Stock. So können die Gegenspieler mit 3 Stichen maximal 59 Augen erhalten. Nachdem wir uns Trumpf 10 einverleibt haben, haben die Gegenspieler keine Chance.

LÖSUNG 1 :



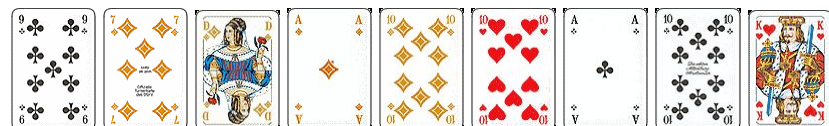
in den Keller und die Gegner erhalten 56 Augen, mehr ist nicht mehr drin



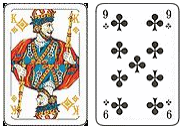
LÖSUNG 2 :



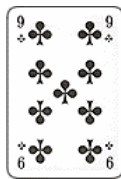
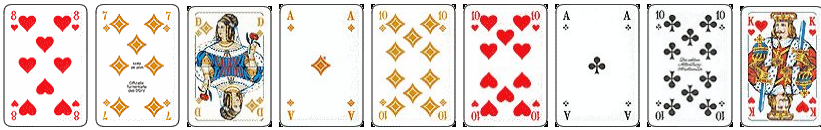
in den Keller und die Gegner erhalten 59 Augen, mehr ist nicht mehr drin



LÖSUNG 3 :



in den Keller und die Gegner erhalten 59 Augen, mehr ist nicht mehr drin



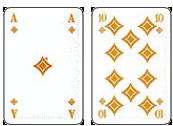
WARUM DIE DRÜCKUNG VON UND VERLIEREN KANN :

Größere Chancen auf die Spielstufe Schneider rechneten sich viele Skatfreunde mit genau dieser Drückung aus. Im Original wurde es vom Alleinspieler auch so gedrückt und

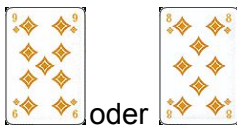


auf der Hand behalten, allerdings gibt es da eine Verlustmöglichkeit des Spiels, die auf den ersten Blick nicht ersichtlich ist.

Damit die Gegenspieler die 3 Karostiche überhaupt machen können, geht man davon aus, dass



und eine der Luschen



oder



auf einer Hand stehen müssen. Zu diesen 3

Karten geben wir unsere 3 Karos



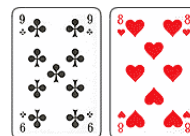
und der zweite Gegenspieler noch seine drei

höchsten Karten dazu:



, also $21 + 7 + 31 = 59$, also doch immer gewonnen ?

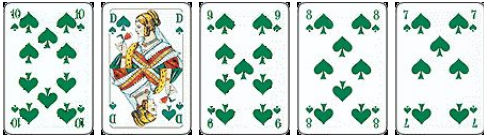
Wir schärfen einmal kurz die Sinne für den zweiten Blick und eine gar nicht so unwahrscheinliche Verteilung. Es entwickelt sich nämlich ein Tempoproblem, wenn wir gegen alle Trümpfe laufen und die restlos abziehen müssen, da sonst **unter Umständen Pik 10 ein Spiel machen könnte**.



Alleinspieler in Vorhand hat in Vorhand nach Drückung von

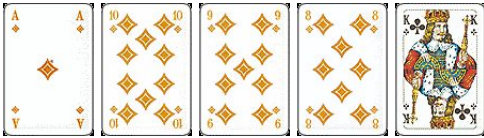


Mittelhand führt



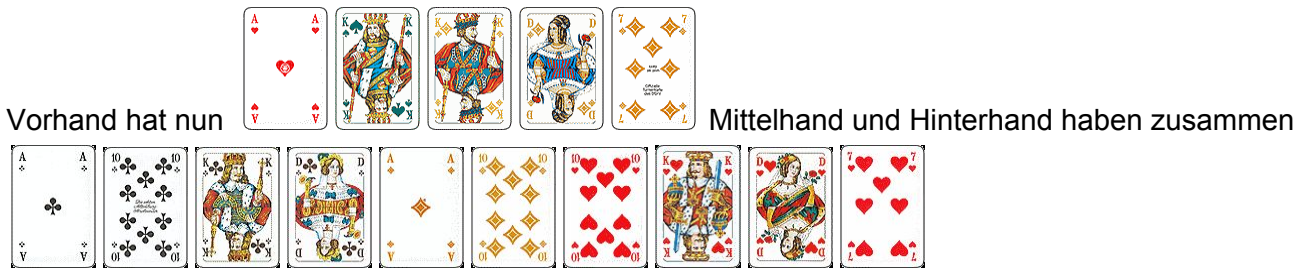
und 5 unbekannte Karten

Hinterhand führt

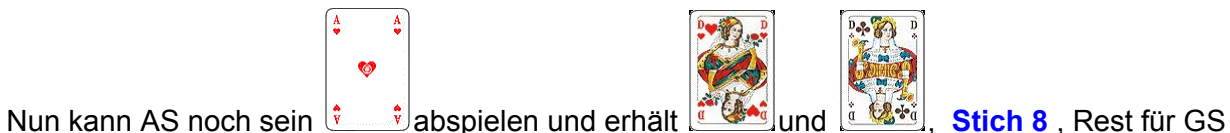
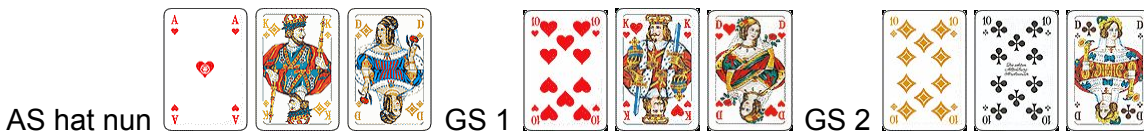
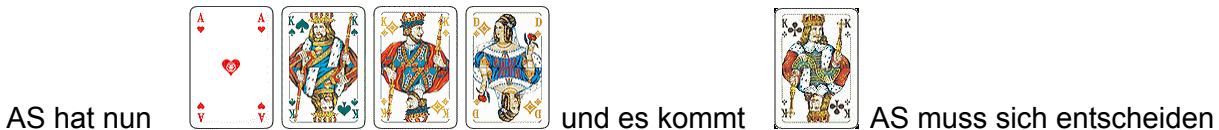
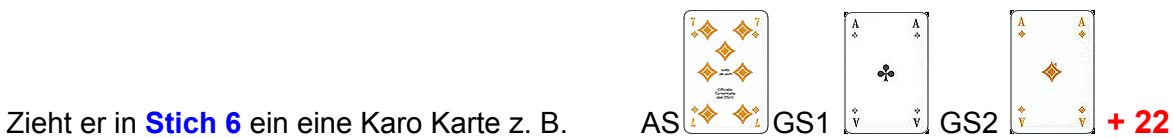


und 5 unbekannte Karten

Würde Vorhand nicht alle Trümpfer abziehen könnte ihm Herz As mit Trumpf 10 weggenagelt werden!
 Vorhand hat nun 5 mal Trumpf gezogen und die **Gegenspieler (GS 1 + GS 2)** haben so bedient, dass nach 5 Stichen folgende Restkartenverteilung vorliegt:







Am einfachsten geht es, wenn Hinterhand seine **beiden Karoluschen entsorgt** hat. Der **Alleinspieler (AS)** kann nun gegen verschiedene Verteilungen nicht mehr gewinnen, da er sie nicht kennt.



Die Karte lag so : GS 1  GS 2 

Wenn der AS das weiß - er weiß es aber nicht - , schmeißt er natürlich in Stich 7 Karo ab, da er dann von GS 2 einen Kreuzvollen bekommt.



Ok, dann kucken wir uns mal an, was passiert wenn der AS nicht sticht, sondern Karo abwirft. Dann liegt die Karte vielleicht anders und das Unglück nimmt erneut seinen Lauf.

Stich 6 ist nach wie vor vorgegeben AS  GS1  GS2  + 22, dann von GS2 wieder 

Stich 7 wirft AS nun ab ----- GS 2  AS  GS 1  + 39


Stich 8 ----- GS 1  GS 2  AS 

Stich 9 AS  GS 1  GS 2  , Stich 10 AS  GS 1  GS2  +63



Die Karte lag so : GS 1  GS 2 

Wenn der AS das weiß - er weiß es aber nicht - , sticht er natürlich Stich 7 den Kreuz König und schiebt dann GS 2 in Karo 10 ein, der dann nur noch Herz hat.

Fazit: Wie er es macht, es ist falsch und er wird sein Spiel verlieren ! Der Alleinspieler kann den Mitspielern nicht in die Karten schauen um die richtige Entscheidung zu treffen. Tatsächlich gibt es noch weitere Varianten, in denen das Spiel sogar umfällt wenn Karo Ass und 10 nicht blank gestellt werden.







Falls der AS auf die Idee kommt das  vorher abzuspielen wird er gegen diese Verteilung verlieren:

Die Karte liegt so : GS 1      GS 2     

Stich 6 Vorzug HerzAs----- AS  GS 1  GS 2 

Stich 7 Ausschub Karo----- --- AS  GS 1  GS 1  **+ 21**

Stich 8 GS 2 spielt  und AS ist schachmatt entweder GS 2  AS  GS 1  **+39**

Stich 9 GS 2  AS  GS 1  **+63** , **Stich 10** GS 2  AS  GS1 

Stich 8 wenn der AS den  sticht ----- GS 2  AS  GS 1 

Stich 9 AS  GS1  GS 2  **+45** , **Stich 10** GS 2  AS  GS1  **+63**

Die Lösung und es gab ja drei davon, ist eigentlich einfach gewesen, wenn man sich auf das Wesentliche beim Skat besinnt, nämlich Gewinnplanung! In diesem Fall ein typisches Beispiel der Negativrechnung, bei der die Maximalaugen der Gegenpartei errechnet werden.

Überraschend und hoffentlich einigermaßen verständlich habe ich dargestellt, warum es mit der Drückung der beiden Luschen nicht immer gewinnbar ist. Was theoretisch möglich ist, kann auch praktisch passieren. ;-)

Ich hoffe, die erste Frage hat Euch Spaß gemacht und ich gratuliere unseren Gewinnern ganz herzlich mit einem dreifach GUT BLATT GUT BLATT GUT BLATT !