

Auswertung KW 22

Hallo liebe Skatfreunde des Skatclubs Hummel Hummel,

zur Abwechslung gab es eine Frage bezüglich des Gegenspiels.

Auf einmal fing der Grand des Alleinspielers zu brennen an.

Welche Karte sollte Gegenspieler 1 in Stich 6 legen ?

36 Augen haben die Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt liegen.

25 Augen + Gedrückte hat der Alleinspieler zu diesem Zeitpunkt liegen.



Es fehlen in Kreuz noch



und in Herz noch

Klar ist, dass die Gegenspieler nach Stich 6 noch mindestens einen weiteren Stich benötigen werden um das Spiel zu schlagen. Mindestens die beiden verbliebenen 10er und ein Bild.

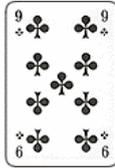


Dass der Alleinspieler offensichtlich  und  führen muss sollte klar sein. Interessant hierbei ist welche der Restkarten er gedrückt haben könnte und welche zwei unbekanntes Karten er führt.

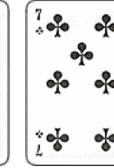
Hat er die Kreuz 10 gekellert steht er schon auf 35 und würde mit den Assen und unserem Herz König auf 61 kommen. Das Spiel wäre nicht zu schlagen.

Somit suchen wir oder unser Partner den Weg, seine Kreuz 10, die er im Gewinnsinne haben muss, nach Hause zu bekommen.

Gegenspieler 1 erkannte, dass der Alleinspieler Kreuz 10 nicht haben darf, wenn die Gegenpartei gewinnen will und der Alleinspieler unbedingt noch auf dem bestellten Herz Ass stehen muss und bluffte den Alleinspieler ins Unglück.

AUF GS 2  AS  legte er nach kurzer Überlegung  !!! + 43

Seinem Partner bleib darauf hin in Stich 7 keine andere Wahl als von     eine der Herz Luschen zu ziehen und das Unglück nahm für den Alleinspieler seinen Lauf.

   + 53    + 63    + 74

Den letzten Stich bekam der Alleinspieler mit Kreuz Ass.

Auch das Legen von  oder  würde zum Sieg der Gegenpartei führen, **wenn** der Alleinspieler im folgenden Stich auf Herz Lusche tauchen würde. Dieses wurde mehrfach als Antwort genannt.

Dies ist jedoch ein Szenario, welches der Alleinspieler verhindern **muss**, da Gegenspieler 1 ja bekanntlich noch die beiden Pikluschen führt und er damit offensichtlich nur noch einen Stich macht, falls der ans Spiel kommt. D.h. er muss immer mit dem entsprechenden Ass raufgehen.

Also blieb nur der ganz tiefe Griff in die Trickkiste, von dem sich der Alleinspieler ins Bockshorn jagen ließ.

Gelöst hat dies einer von 13 teilnehmenden Skatfreunden:

Herzlichen Glückwunsch : Peter Rimmler

Die letzten 5 Euro Spielguthaben für den Clubabend gehen an Dich !