

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
<b>1</b> Das Skatspiel, ein Häufchen aus 32 Karten	5 - 6
<b>2</b> Jeder 10 und 2 in den Stock	7
<b>3</b> Das regelkonforme Spielen	8-9
<b>4</b> Das Reizen – so ähnlich wie eine Auktion	10 - 14
<b>5</b> Reizen üben in der ersten Gewinnstufe	15 - 17
<b>6</b> Die zweite Gewinnstufe: Handspiele	18 - 19
<b>7</b> Die dritte Gewinnstufe: Der Schneider	20 - 21
<b>8</b> Die vierte Gewinnstufe: Der Schneider-angesagt	22
<b>9</b> Die fünfte Gewinnstufe: Schwarz	23
<b>10</b> Die sechste Gewinnstufe: Schwarz-angesagt	24
<b>11</b> Die siebte Gewinnstufe: Offen	25
<b>12</b> Wie erfolgt die Verlustberechnung?	26
<b>13</b> Null-Spiele: Sieben, Neun, Unter – da geht nichts drunter	27 - 31
<b>14</b> Reicht es für ein Farbspiel oder sogar für Grand?	32
<b>15</b> Trumpf ist die Seele vom Spiel	33 - 34
<b>16</b> „Gegenwind“ bei Farbspielen	35 - 36
<b>17</b> In V ein Grand, sonst nur ein Super-Farbspiel	37 - 38
<b>18</b> Mit dem Alten in V wird fast immer gezogen – aber ...	39
<b>19</b> Das „Pferd“ einmal von hinten aufzäumen	40
<b>20</b> Damit der Skat nicht zum Bumerang wird	41 - 43
<b>21</b> Rechtsprechung beim Skat – wie ist wann zu verfahren?	44 - 45
<b>22</b> Wer schreibt, der bleibt	46 - 47
<b>23</b> Häufige Anfängerfehler	48 - 49
Lösungen	50 - 54
Weiterführende Literatur	54