

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