

Skatklub

Im ersten Spiel hat Spieler 1 ein Kreuz gespielt (Grundwert 12), zusätzlich hat der Hand gespielt (Handspiel ist angekreuzt). Der Gesamtwert 36 steht bei + (Plus).
Anschließend wurden Spieler 1 in seiner Spalte 36 Punkte und ein gewonnenes Spiel notiert.

Spielnummer	9 10 11 12 23 24 Grundwerte	Buben/ mit	Spitzen ohne	Gewinnstufen						Spiel- werte		Name (Listenführer)		
				Handspiel	Schneider	Schneider ang.	Schwarz	Schwarz ang.	Offen	+	-	Spieler 1		
												Start Nr.		
												1		
												Platz 1		
													gew.	verl.
1	12	1		x						36		36	1	

Im dritten Spiel verliert Spieler 2 ein Karo ohne 4. Dies wird dann so eingetragen:

Spielnummer	9 10 11 12 23 24 Grundwerte	Buben/ mit	Spitzen ohne	Gewinnstufen						Spiel- werte		Name (Listenführer)			Name		
				Handspiel	Schneider	Schneider ang.	Schwarz	Schwarz ang.	Offen	+	-	Spieler 1			Spieler 2		
												Start Nr.			Start Nr.		
												1			2		
												Platz 1			Platz 2		
													gew.	verl.		gew.	verl.
1	12	1		x						36		36	1				
2	24	3			x					120					120	1	
3	9	4								90					30		1

Die Spielpunkte werden immer sofort addiert/subtrahiert (dazugezählt/abgezogen).
Alle weiteren gewonnenen oder verlorenen Spiele werden in der Spalte **gew.** oder **verl.** hochgezählt.

Spielnummer	9 10 11 12 23 24 Grundwerte	Buben/ mit	Spitzen ohne	Gewinnstufen						Spiel- werte		Name (Listenführer)		
				Handspiel	Schneider	Schneider ang.	Schwarz	Schwarz ang.	Offen	+	-	Spieler 1		
												Start Nr.		
												1		
												Platz 1		
													gew.	verl.
1	12	1		x						36		36	1	
2	24	3			x					120				
3	9	4									90			
4														
5	10		2		x					40		78	2	

Wandsbeker Zocker von 1986