

# Skatklub

## Wichtige Wahrscheinlichkeiten #4

### Alleinspieler in Mittelhand

Sofern der Alleinspieler in Mittelhand ist, bietet sich auch ein langes Anspiel an.

Wenn der Alleinspieler in der Mitte und der eigenen Mann hinten sitzt, liegt der Vorteil darin, dass der Mitspieler als letzter an der Reihe ist und somit auf das Anspiel reagieren kann.

Dies nutzt man durch eine lange Farbe aus, da hier die Wahrscheinlichkeit am höchsten ist, dass der Mitspieler frei von dieser Farbe ist und somit mehr Möglichkeiten hat zu reagieren.

Genauso ist es aber nicht verkehrt, auf die Reizung des Mitspielers einzugehen.

### Folgende Konstellation bietet sich als ein gutes Anspiel an:

Hierbei sollte man die 7 ausspielen, um mit dem König übernehmen zu können, falls die Farbe zurück gespielt wird.



(Farbe und Ziffer der Luschen sind nicht entscheidend)