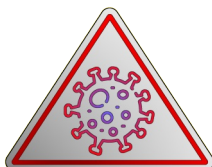


Infolette

Die Zeitung der  Palette
an der Ruhr e.V. 



Inhalt der Zeitung



Corona - Pandemie



Maskenpflicht



Skat für Anfänger

Inhalt

• Tipp des Monats	Seite 02
• Corona - Pandemie	Seite 03
• Maskenpflicht	Seite 04
• Skat für Anfänger	Seite 05
• Sommerzeit = Urlaubszeit	Seite 11
• Wolken	Seite 12
• Rezept	Seite 13
• Impressum	Seite 14

Einleitung

Laut Jahreszeit soll der Monat Juni den lang ersehnten Sommer herbeibringen. Für die meisten Menschen ist es die Urlaubszeit. Der aber wegen des Corona Virus ganz anders geplant werden muss. Die Menschen sollten in dieser Zeit Solidarität zeigen. Vielleicht auch mal einer Person ins Wochenende oder, wenn möglich, eine Woche mit in den Urlaub zu nehmen und ihn herauszuholen aus seinem grauen Alltag, damit auch er neue Kraft schöpfen kann und mal eine andere Umgebung sieht. Jeder Mensch, unabhängig von seinem Job, braucht das mal, damit er neue Ideen finden und den Alltagsstress vergessen kann. Die günstigste Art und Weise ist das Zelten. Noch günstiger ist es bei Verwandten oder Freunden Urlaub zu machen. Wenn der Urlaub dann zu Ende ist, wieder einen Sommer schwitzend auf dem Sofa verbringt.

R.H.

Tipp des Monats

Wer die Freiheit aufgibt, um Sicherheit zu gewinnen, der wird am Ende beides verlieren.

Zitat Benjamin Franklin

Corona - Pandemie Wirtschaftliche Folgen

In den vergangenen Wochen haben die Medien immer wieder über CORONA mit seinen Auflagen und Krisen für Unternehmer und Bevölkerung berichtet:

- Kontaktbeschränkungen
- Abstandsregelungen
- Maskenpflicht in Geschäften und ÖPNV
- Fehlende Umsätze aller Unternehmen und Branchen

Dies sind nur einige der auferlegten Maßnahmen, Regeln und Folgen seitens der Bundesregierung und der Bundesländer.

Was bedeutet CORONA für unsere heimische Wirtschaft? Namenhafte Unternehmen aus der Touristik – und Reisebranche, Warenhauskonzerne, Kleinunternehmer, Selbstständige und das Hotel – und Gaststättengewerbe fahren seit der CORONA – Krise mehr und mehr Umsatzverluste ein, da die Kaufkraft der Kunden fehlt. Auch Bistros und Restaurants sind, seitens der Regierung, zu Schließungen verdammt. Das bedeutet, dass deren regelmäßig anfallenden Kosten dennoch weiterhin gezahlt werden müssen. Der Umsatz bleibt jedoch aus. Für die Mitarbeiter heißt dies, dass Ihnen letztendlich die Kurzarbeit oder die Kündigung droht. Der Gang zur Bundesagentur für Arbeit (= BA) ist unvermeidlich.

Nach aktuellen Pressemitteilungen weiß noch niemand genau, wie viele Menschen dieses Jahr in Kurzarbeit gehen oder in die Arbeitslosigkeit rutschen werden. Man rechnet mit 2,2 Millionen, in Spitzenzeiten sogar mit 8 Millionen Menschen in Kurzarbeit. Die Arbeitslosenzahlen werden sich nach erster Schätzung der Bundesagentur für Arbeit (= BA) um 3 Millionen bewegen. Die dadurch entstehenden Mehrausgaben in Milliardenhöhe stellen für die BA eine enorme Belastung dar.

Auch in den kommenden Jahren werden für die Kosten zusätzliche liquide Mittel benötigt. Offen bleibt hierbei noch die Finanzierung durch Bund oder Regierung.

Seit einigen Wochen dringt noch eine weitere Mitteilung über die Medien in Form einer weiteren Hiobsbotschaft durch. Es ist noch gar nicht so lange her, da sind zwei, dem Namen nach, bekannte und wirtschaftlich angeschlagene Warenhauskonzerne zu einem neuen Namen fusioniert. Diese neue Verbindung sollte dem neuen Unternehmen wieder zu schwarzen Zahlen verhelfen. Durch CORONA ist jedoch Alles ganz anders gekommen. Als Folge von Fehlern im Bereich des Managements und Umsatzverlusten der Vergangenheit in Millionen – Höhe, wird die Reißleine gezogen. Von den 170 Filialen, die innerhalb Deutschlands verteilt sind, sollen etwa 80 Filialen dem Rotstift zum Opfer fallen; also geschlossen werden. Dabei sollen mehr als 5000 Mitarbeiter gekündigt werden.

Wirtschaftlich gesehen, schreiben viele Unternehmen in diesen Zeiten rote Zahlen. Ihre Existenz steht auf dem Spiel. Seitens der Mitteilungen aus den Medien erfährt man, dass unsere Bundesregierung für relevante und krisengebeutelte Unternehmen ein Soforthilfepaket in Milliarden-Höhe geschnürt hat, um die Wirtschaft wieder ans Laufen zu bringen. Das Ganze hat jedoch einen Wehrmutstropfen. Es muss ein Sanierungskonzept erstellt und vorgelegt werden, wann und wie die Gelder zur Rückzahlung kommen.

Seit einigen Wochen dringt noch eine weitere Pressemitteilung in Form einer weiteren Schlagzeile durch. Da solche Warenhäuser in Innenstädten oder Shopping – Malls zu finden sind, bedeutet dies ein langsames Sterben der Geschäfte bzw. der Innenstadt. Somit werden Zentrum und Shopping – Malls ein anderes Gesicht bekommen.

Seit Kurzem gibt es auch Positives zu vermelden. Alle Konsumtempel, zunächst auf 800 Quadratmeter Fläche begrenzt und letztendlich unbegrenzt, haben für das Publikum unter Zugangsbeschränkungen und Hygienevorschriften wieder geöffnet. Auch Cafés und Restaurants haben ihre Türen wieder geöffnet. Doch das Verhalten der Bürger ist noch recht bedacht und

verhalten. Die Nutzung der Mund – Nase Bedeckung ist ebenso, wie die Desinfektion der Hände durch bereitgestellte Mittel, zur Pflicht geworden. In Cafés müssen zusätzlich Formulare ausgefüllt werden, die neben den persönlichen Daten auch Angaben enthalten, ob man mit dem CORONA – Virus Infiziert ist oder unter den bekannten Symptomen, wie Fieber, trockener Husten oder Atemnot, leidet.

In den vergangenen Tagen bin ich zu Besuchen in diversen Geschäften gewesen und habe mich mit Verkäufern über deren Lage unterhalten. Nach deren Meinung wird es noch eine sehr lange Zeit dauern, bis die Normalität wieder erreicht werden kann. Auch In Bistros oder Cafés blickt man voller Sorgen in die Zukunft. Nur durch Getränke oder Speisen vor Ort lassen sich nicht wieder schwarze Zahlen schreiben. Also müssen andere Konzepte zünden. Manche bieten als Beispiel einen Außer – Haus – Verkauf von Speisen oder Veranstaltungen zum Rudelgucken bei Fußballspielen an.

Nach heutigem Kenntnisstand kann man mit Bestimmtheit und Sicherheit sagen, dass sich die wirtschaftliche Situation für Unternehmen, Kleinbetriebe und Selbstständige sowie für das Hotel – und Gaststättengewerbe erheblich verändern wird. Das Gesicht unserer Städte, der Shopping – Malls und dem Einkaufsverhalten wird sich künftig in einer anderen Art und Weise darstellen. Vielleicht gibt es demnächst keinen Kontakt mehr zum Kunden und Einkäufe werden nur noch über das Internet bei verschiedenen Portalen getätigt.

Auch die Arbeitswelt wird sich radikal verändern. Vielleicht ergeben sich neuartige Ideen und Beschäftigungsfelder, an die man heute noch nicht denken kann.

G.B.

Maskenpflicht

In Deutschland wurde seit einiger Zeit die Maskenpflicht eingeführt, in Supermärkten, Bussen und Bahnen. Ohne einen Mund- und Nasenschutz kommt man nicht mehr in die Geschäft rein um dort einkaufen zu können. Sehr viele Menschen sind jetzt dabei, Mundschutze selber zu nähen aus ganz verschieden Stoffen. Es gibt total unterschiedliche Formen. Zu kaufen gibt es auch Einmal-Masken, die man nur einmal trägt und danach in den Müll schmeißt. Die Masken kann man verschieden tragen, ob hinter dem Ohr oder gebunden mit Bändern am Kopf. Mir persönlich ist das tragen hinter dem Ohr angenehmer. Auch kann man die Masken in verschiedenen Stoffen machen die unterschiedlich dick sind. Gerade jetzt für die warmen Tage ist es ganz angenehm, wenn sie nicht aus ganz dickem Stoff sind. So bekommt man unter den Masken besser Luft. Denn unter ihnen ist es schon ganz schön warm, wenn man sie länger auf hat. Man muss sich erstmal daran gewöhnen sie länger zu tragen im ÖPVN und beim Einkaufen. Man sollte sie nicht länger als einen Tag tragen und dann Desinfizieren. Man kann das machen indem man die Maske in einen Topf legt und aufgekochtes Wasser aus dem Wasserkocher drüber gießt. Die Maske sollte man dann so ca. 5, 6 Minuten im Wasser lassen. Am besten legt man sie dann zum trocken auf den Wäscheständer bis sie trocken ist. Wenn man möchte, kann man auch noch einmal drüber bügeln und fertig ist sie wieder für den neuen Einsatz. Damit die Maske die Brille nicht beschlägt, sollte sie an der Nase gut anliegen, so dass keine Luft durch kommt. Am besten drückt man den Nasenbügel schön auf die Nase, so dass er dicht anliegt. Man sollte auch schauen, dass sie richtig passt und nicht ständig einem von der Nase rutscht beim Sprechen. Dies kann man einmal anhand der Größe vom Stoff machen und mit dem Band, welches hinter die Ohren kommt.

J.S.

Skat-Spiel für Anfänger

Einführung / 6 Teile

Hallo Ihr Lieben, mit dieser Einleitung für Anfänger möchte ich Euch eines der ältesten Kartenspiele Deutschlands vorstellen – dessen Ursprung gar bis zu den Zeiten des Spät-Barock zurück reicht.

Die Unterteilung der Regeln ist wie folgt eingegliedert:

- 1. WIE SIND DIE SKAT-REGELN?**
- 2. WIE HOCH SIND DIE KARTENWERTE?**
- 3. SONDER-REGELN! BOCK- und RAMSCH-RUNDEN.**
- 4. PUNKTE AUFSCHREIBEN (VARIANTEN).**
- 5. ALLE MÖGLICHE FARBTSPIELVARIANTE „NULL-“ UND „GRAND-“ SPIELVARIANTEN.**
- 6. ALLGEMEINE SPIELREGELN.**

1. WIE SIND DIE SKAT-REGELN?

Vor dem Skat spielen werden erst einmal die Karten verteilt. Der links am Tisch sitzende ist zuerst der Kartengeber. Der Kartengeber mischt die Karten und der Spieler rechts vom Kartengeber hebt ab. Mindesten 3 Karten müssen liegen bleiben, oder abgehoben werden. Der Kartengeber fügt die beiden Stapel wieder zusammen und verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Der Kartengeber beginnt bei dem Spieler zur linken Seite mit 3, (Skat 2 Karten), 4, 3 Karten zu geben. Jetzt wird durch das **Reizen** die Spielart festgelegt, welches Spiel gespielt wird; zum Beispiel Farbe, Grand, Null. Es ist eine Art Punkte basierte Auktion, bei dem der Höchstbietende das Spiel „bekommt“. Zwar als Alleinspieler gegen zwei(Nachteil) Zusammenspieler spielt, aber dafür das Spiel festlegen (Vorteil) darf. Als Hilfe wie weit man Reizen kann dient die nachfolgende **Reiztabelle**. Bei **HANDSPIEL** wird der SKAT (STOCK) nicht aufgenommen. **SCHNEIDER** bedeutet, der Gegner darf nicht mehr als 30 Punkte bekommen. **SCHNEIDER ANGESAGT** bedeutet VOR DEM SPIEL zu bestimmen, dass der Gegner mit 30 Punkten oder weniger verliert. **SCHWARZ** bedeutet, dass der Gegner keinen Punkt und Stich bekommt. **SCHWARZ ANGESAGT** bedeutet VOR DEM SPIEL zu bestimmen, dass der Gegner keinen Punkt und Stich bekommt. **OUVERT** bedeutet, dass die Karten offen hinzulegen sind, und dass der Gegner sie sehen kann, und der Gegner darf keinen Punkt und Stich bekommen. Der Spieler, der das Reizen gewinnt, nimmt den Skat (2Karten) auf, und legt dann 2 beliebige Karten wieder verdeckt auf den Tisch (auch „drücken“ genannt). Erst dann sagt er an, welches SPIEL ER SPIELT. Der Spieler zur Linken des Kartengebers (Vorhand) BEGINNT DAS SPIEL. Nach diesem Start, spielt jeweils der Spieler an („ist vorne“), der den vorherigen Stich gewonnen hat. Der Spieler der alleine spielt muss 61 von 120 Punkten holen um das Spiel zu gewinnen. Die Spieler die zusammen spielen müssen 60 Punkte holen um zu gewinnen.

HIER UNTEN SEHEN SIE BITTE DIE SKAT-WERTE - DIE SOGENANNTRE REIZTABELLE

1 BIS 4 BUBEN						Hand	Schneider	Schneider angesagt	Schwarz	Schwarz angesagt	Ouvert
Gewinnstufe		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99
Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132
Null		23		0 BUBEN							
Null Hand			35								
Null Ouvert				46							
Null Ouvert Hand					59						
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264

2. WIE HOCH SIND DIE KARTENWERTE?

Die Kartenwerte sind insgesamt 120 Punkte. Davon:

- 1] 7 KARO= 0 Punkte, 7 HERZ= 0 Punkte, 7 PIK= 0 Punkte, 7 KREUZ= 0 Punkte.
- 2] 8 KARO= 0 Punkte, 8 HERZ= 0 Punkte, 8 PIK= 0 Punkte, 8 KREUZ= 0 Punkte.
- 3] 9 KARO= 0 Punkte, 9 HERZ= 0 Punkte, 9 PIK= 0 Punkte, 9 KREUZ= 0 Punkte.
- 4] 10 KARO= 10 Punkte, 10 HERZ= 10 Punkte, 10 PIK= 10 Punkte, 10 KREUZ= 10 Punkte.
- 5] KAROBUBE= 2 Punkte, HERZBUBE= 2 Punkte, PIKBUBE= 2 Punkte, KREUZBUBE= 2 Punkte.
- 6] KARODAME= 3 Punkte, HERZDAME= 3 Punkte, PIKDAME= 3 Punkte, KREUZDAME= 3 Punkte.
- 7] KAROKÖNIG= 4 Punkte, HERZKÖNIG= 4 Punkte, PIKKÖNIG= 4 Punkte, KREUZKÖNIG= 4 Punkte.
- 8] KAROASS= 11 Punkte, HERZASS= 11 Punkte, PIKASS= 11 Punkte, KREUZASS= 11 PUNKTE.

TRUMPF REIHENFOLGE:

- 1] KREUZBUBE ist der höchste Trumpf.
- 2] PIKBUBE
- 3] HERZBUBE
- 4] KAROBUBE

Bei GRAND ist hier Ende, beim Farbenspiel geht es mit der gesagten Farbe so weiter.

- 5] ASS
- 6] ZEHN
- 7] KÖNIG
- 8] DAME
- 9] NEUN
- 10] ACHT
- 11] ALLE SIEBEN können TRÜMPFE sein.

Es ist zu beachten, dass bei **GRAND** nur die **BUBEN TRUMPF** sind. Bei **NULLSPIEL** gibt es keine TRÜMPFE, ZEHNER und BUBEN sind eingereiht.

3. SONDER-REGELN! BOCK- und RAMSCH-RUNDEN.

BOCKRUNDEN – Die Bockrunde wird in der Regel nach einem bestimmten Ereignis gespielt und ist ein “normales“ Spiel, mit dem Unterschied, dass die Punkte jeweils verdoppelt werden.

Bockrunden (meist mit Ramschrunden kombiniert) werden gespielt wenn:

1. Kein Spieler auf 18 reizt und alle Spieler „WEG“ sagen.
2. Nach einem Grand Hand.
3. Nach einem 60:60 Spiel (der Alleinspieler braucht mindestens 61 Punkte zum Sieg).
4. Spiel Kontra verloren wurde. Es werden nach so einem Ereignis immer 3 Bockrunden und 3 Ramschrunden gespielt.

RAMSCHEN

1. In Ramschrunden wird jeder Spieler zu Beginn gefragt, ob er einen Grand Hand spielen möchte. Die Logik dahinter ist, dass ein Blatt mit dem ein Grand Hand zu gewinnen wäre, bei einem Ramsch keine Chance hat. Dieses Spiel zählt dann nicht als Ramsch, und der Geber, der das Spiel gegeben hat, gibt nochmal.
2. Vorhand nimmt den Skat auf und tauscht mindestens eine Karte und gibt dann 2 Karten weiter. Es dürfen jedoch keine Buben in den Skat gelegt werden. Die beiden zuletzt gedrückten Skatkarten von Hinterhand werden dem letzten Stich zugerechnet.
3. Schieben (also nicht-aufnehmen) verdoppelt die Punktzahl.

4. Nachdem der letzte Spieler den Skat weggelegt hat, kann jeder Spieler optional "klopfen". Klopfen verdoppelt.
5. Der Spieler mit den meisten Punkten verliert (die dann noch (mehrfach) verdoppelt werden können).
6. Hat ein Spieler keinen Stich bekommen (Jungfrau genannt), so verdoppelt dies ebenfalls die Punkte.
7. Hat ein Spieler alle Stiche bekommen, hat er einen Durchmarsch geschafft und erhält 120 Punkte gut geschrieben - ggf. (mehrfach) verdoppelt.
8. Es kann vor Spielbeginn festgelegt werden ob **BOCKRUNDEN UND RAMSCHRUNDEN** überhaupt gespielt werden müssen.

4. PUNKTE AUFSCHREIBEN (VARIANTEN)

Variante 1.: Es werden immer nur die Punkte des Alleinspieler aufgeschrieben. Hat dieser gewonnen, so

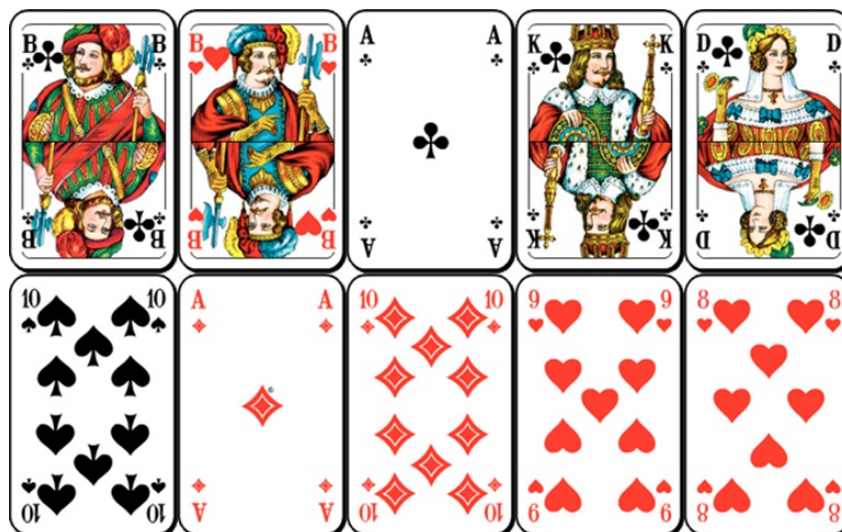
wird ihm der **einfache** Spielwert als plus Punkte gutgeschrieben.

Hat dieser verloren wird der **doppelte** Spielwert in minus Punkte aufgeschrieben.

Variante 2.: Es werden für alle Spieler die plus und minus Punkte aufgeschrieben. Für Solospieler doppelte Minuspunkte, für Zusammenspieler einfache.

5. ALLE FARBTSPIELVARIANTEN NULL UND GRANDSPIELVARIANTEN DIE ES GIBT: ERKLÄRUNG.

Mit diesem Blatt unten ist die Spielvariante, Farbe Kreuz möglich.



Anzahl Buben: 2 (Kreuz- und Herz-BUBE)

Anzahl Trümpfe (Kreuz): 3 (Kreuz Ass, Kreuz König und Kreuz Dame)

Anzahl hoher Spielkarten in einer Farbreihe: 2 (Karo Ass und Karo 10) Übrige Skatkarten: 3 (Pik 10, Herz 8 und Herz 9)

Insgesamt haben mindestens 7 Spielkarten gute Chancen auf jeweils einen Stich. Warum „mindestens“?

Falls Sie es schaffen den höchsten Reizwert zu erzielen, dürfen Sie den Skat aufheben.

Idealerweise befinden sich im Skat weitere vorteilhafte Karten, die gegen die unbrauchbaren Karten (Pik

10, Herz 8 und Herz 9) ausgetauscht werden können.

FRAGE: Wie hoch kann ich reizen? (inkl. Beispiel)

Nachdem Sie sich eine Übersicht Ihrer Karten verschafft und die sicheren Stiche ausfindig gemacht

haben,

kann nun der Reizvorgang beginnen. Es gilt also Ihren Reizwert zu berechnen.

Alternativ können Sie unseren Skat-Rechner zum Reizen verwenden: (1+1) bedeutet 2 BUBEN, 12 ist der Grundwert für Kreuz.

$(1+1) \times 12 = 24$. Ergo, sie können bis "24" reizen.

MIT DIESEM BLATT UNTEN SIND ALLE FARBTSPIELE UND GRANDSPIELE MÖGLICH.

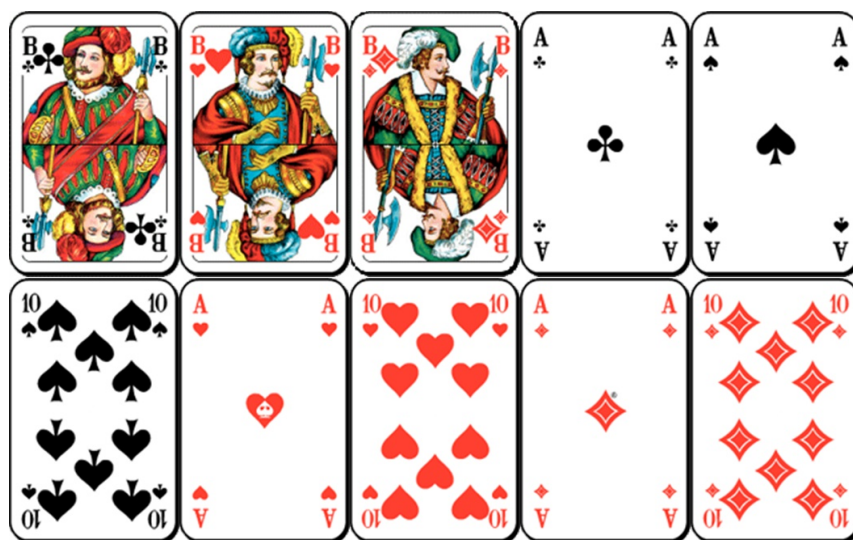
1) SPIELVARIANTE FARBE KARO REIZWERT = 18.

2) SPIELVARIANTE FARBE KARO HAND REIZWERT = 54.

3) SPIELVARIANTE FARBE KARO HAND SCHNEIDER ANGESAGT REIZWERT = 72.

4) SPIELVARIANTE FARBE KARO HAND SCHWARZ ANGESAGT REIZWERT = 90.

5) SPIELVARIANTE FARBE KARO HAND OVERT REIZWERT = 99



6) SPIELVARIANTE FARBE HERZ REIZWERT = 20.

7) SPIELVARIANTE FARBE HERZ HAND REIZWERT = 60.

8) SPIELVARIANTE FARBE HERZ HAND SCHNEIDER ANGESAGT REIZWERT = 80.

9) SPIELVARIANTE FARBE HERZ HAND SCHWARZ ANGESAGT REIZWERT = 100

10) SPIELVARIANTE FARBE HERZ HAND OVERT REIZWERT = 110

11) SPIELVARIANTE FARBE PIK REIZWERT = 22.

12) SPIELVARIANTE FARBE PIK HAND REIZWERT = 66.

13) SPIELVARIANTE FARBE PIK HAND SCHNEIDER ANGESAGT REIZWERT = 88.

14) SPIELVARIANTE FARBE PIK HAND SCHWARZ ANGESAGT REIZWERT = 110.

15) SPIELVARIANTE FARBE PIK OVERT REIZWERT = 121.

16) SPIELVARIANTE FARBE KREUZ REIZWERT = 24.

17) SPIELVARIANTE FARBE KREUZ HAND REIZWERT = 72.

18) SPIELVARIANTE FARBE KREUZ HAND SCHNEIDER ANGESAGT REIZWERT = 96

19) SPIELVARIANTE FARBE KREUZ HAND SCHWARZ ANGESAGT REIZWERT = 120

20) SPIELVARIANTE FARBE KREUZ OVERT REIZWERT = 132

21) SPIELVARIANTE GRAND REIZWERT = 48 bis 72.

22) SPIELVARIANTE GRAND HAND REIZWERT = 144.

Dabei sagt der Solospieler, dass er das Spiel gewinnt ohne den Skat aufzunehmen.

23) SPIELVARIANTE GRAND HAND, SCHNEIDER ANGESAGT = REIZWERT = 192.

Bei dieser Variante kündigt der Solospieler an, dass er das Spiel ohne den Skat aufzunehmen sogar in der

Gewinnstufe Schneider, also mit mindestens 90 Punkten, zu gewinnen.

Der Spitzenwert erhöht sich gegenüber einem einfach gewonnenen Grand Hand um zwei.

24] SPIELVARIANTE GRAND HAND, SCHWARZ ANGESAGT REIZWERT = 240.

Hierbei darf man den Skat nicht aufnehmen, muss also Hand spielen. Des Weiteren muss man das Spiel

schwarz gewinnen, also ohne Stiche der Kontra-Spieler. Der Spitzenwert erhöht sich gegenüber einem in

der Gewinnstufe Schneider gewonnenen Grand Hand Schneider wiederum um zwei.

25] SPIELVARIANTE GRAND HAND OUVERT (Karten offen zeigen). REIZWERT = 264.

Der Grand Hand OUVERT ist das höchste Spiel beim Skat. Er wird genauso gespielt wie ein Grand Hand

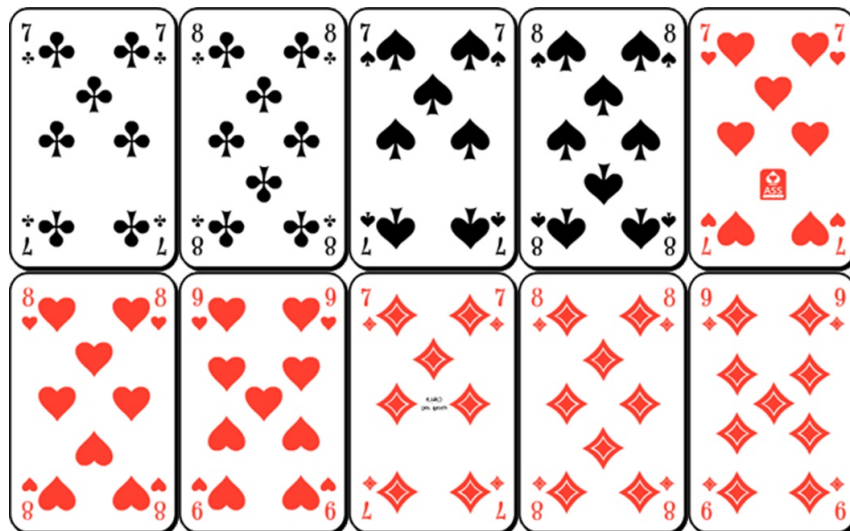
Schwarz, allerdings muss der Solospieler mit aufgedeckten Karten spielen. Gegenüber einem gewonnenen Grand Hand Schwarz erhöht sich der Spitzenwert um eins.

Laut einer Statistik von Skatcomer.de. wurden von 9.611.409 Spielen nur 733 GRAND HAND OUVERT

gewonnen.

MIT DIESEM BLATT UNTEN SIND ALLE NULLSPIEVARIANTEN MÖGLICH.

26] SPIELVARIANTE NULL REIZWERT = 23.



Bei dieser Spielvariante darf der Solospieler keinen STICH und PUNKT bekommen. Wenn doch, hat er das Spiel verloren.

27. SPIELVARIANTE NULL HAND REIZWERT = 35. Bei dieser Variante kündigt der Solospieler an, dass er

das Spiel ohne den Skat aufzunehmen gewinnt, und er darf keinen STICH und PUNKT bekommen.

Wenn doch hat er das Spiel verloren.

28. SPIELVARIANTE NULL -OUVERT = REIZWERT = 46. Bei dieser Spielvariante muss der Solospieler die

Karten offen zeigen, sodass die Gegner sie sehen können. Er darf keinen STICH und PUNKT bekommen.

Wenn doch hat er das Spiel verloren.

29. SPIELVARIANTE NULL OUVERT HAND = REIZWERT = 59. Hierbei darf der Solospieler den Skat nicht

aufnehmen, und er muss die Karten offen zeigen, sodass die Gegner sie sehen können. Der Solospieler darf

keinen STICH und PUNKT bekommen. Wenn doch hat er das Spiel verloren. Damit sind alle Spiel-

möglichkeiten, die man bei den Skatspielen ansagen kann, beschrieben worden.

Insgesamt gibt es 29 verschiedene SPIELVARIANTEN.

6. ALLGEMEINE SPIELREGELN.

- 1.** Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu.
- 2.** Bei Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler die beiden Skatblätter auf, legt darauf zwei beliebige Blätter wieder weg und bestimmt so das Spiel.
- 3.** Bei Handspiel bleibt der Skat während des Spiels unbenutzt; es stehen also dem Alleinspieler nur seine zehn Handkarten zur Verfügung.
- 4.** Der Alleinspieler kann, gleichviel ob er den Skat aufnimmt oder nicht, eine Farbe als Trumpf bestimmen, aber auch einen Grand oder Nullspiel melden.
- 5.** Ein Stich besteht aus je einer Karte von allen Mitspielern, auch wenn 0 Punkte geholt worden sind.
Er ist vollendet, wenn alle drei Karten auf dem Tisch liegen. Er gehört demjenigen, von dem ausgespielter Farbe die höchste Karte dieser Farbe stammt, aber bei erfolgtem Einstechen unter Beachtung der Vorschriften über das Bedienen demjenigen, der die höchste Trumpfkarte hingelegt hat (Trumpf geht über Fehlfarbe). Wird vornherein Trumpf ausgespielt, so gehört der Stich dem Spieler der die höchste Trumpfkarte gebracht hat.
- 6.** Bei offenen Spielen muss der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen seine zehn Karten in ihrer ganzen Größen deutlich sichtbar auflegen, und zwar nach Farben und innerhalb der Farben der Höhe nach geordnet. Geschieht dies nicht, so sind die Gegenspieler berechtigt, die Ordnung selbst herzustellen.
- 7.** Bei den offenen Farbspielen und beim Grand ouvert darf der Alleinspieler keinen Stich abgeben, weshalb bei diesen Spielen auch stets "Schwarz angesagt" gerechnet wird.
- 8.** Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die Reihenfolge lautet: As, König, Dame, Bube, (Bildkarten), dann erst die Zehn und endlich Neun, Acht und Sieben.

FAZIT /SCHLUSSWORT

Man muss nur die Grundregeln des Skatspielens auswendig lernen. Dazu gehören: Die Reizwerte, Farben-Spielregeln, Hand-Spielregeln, Grand-Spielregeln, und Null-Spielregeln. Dann macht das Skat spielen Spaß. Was ganz wichtig dabei ist, den Kartenwert der Karten einzuschätzen, die Punkte jeder einzelnen Karte auswendig im Spiel zusammenzurechnen, dann kann man auch ggf. das Spiel gewinnen.

R.H.

Sommerzeit = Urlaubszeit

Corona hat uns seit mehreren Wochen mit Einschränkungen und Auflagen fest im Griff. Aber erste Lockerungen sind sichtbar. Man darf wieder reisen. Das bedeutet, dass nicht nur heimische Regionen, sondern auch bekannte Urlaubsgebiete, wie Spanien, Italien oder Österreich, dieses Jahr wieder bereist werden dürfen. Der Andrang der Reisenden kann sich verhalten darstellen oder es wird ein Ansturm nach den vielen Entbehrungen der vergangenen Zeit geben.

Schon Gedanken über den nächsten Urlaub gemacht? Vielleicht schon Reisepläne geschmiedet? Wie - Überhaupt noch keine Idee -. Warum denn in die Ferne schweifen, wenn das Gute doch so nah ist. Das eigene Land, sogar die eigene Region, hat doch bestimmt für jeden Geschmack etwas zu bieten. Und alt Bekanntes, lange nicht besucht, kann man sogar wieder- oder neu entdecken. Ein paar Abstecher bzw. Anreize gefällig? Na dann los. Lass uns gedanklich auf Reisen gehen.

Wie wäre es mit der Nordsee. Die Region mit seinen friesischen Inseln wie Juist, Borkum, Norderney oder Sylt. Die Insel mit ihrer markanten T – Form erreicht man vom Festland aus über den Hindenburgdamm, einer künstlich erbauten Verbindung, per Zug und auch der Möglichkeit, seinen PKW oder Camper mit zu nehmen. Sylt ist nicht nur wegen seiner besonderen jodhaltigen Luft und auch diverser Kuranwendungen bekannt. In den 70 – er Jahren hatte die Insel den Mythos inne gehabt, als ein Ort des Jet – Set und der Wohlhabenden mit ihren Anwesen oder zweiten Wohnsitzen zu gelten; vor Allem in Kampen. Dieses Klientel der Schönen und Reichen zierte auch heute noch die Insel. Jedoch bleiben Sie gerne unter sich. Aber auch für die normale Bevölkerung gibt es dennoch bezahlbare Unterkünfte, wenn man früh genug reserviert. Und für naturverbundene Urlauber findet sich eine entsprechende Übernachtung auf einem Campingplatz. Bekannt, vielleicht sogar weltbekannt, ist Sylt auch unter den Surfern, die sich auf dem Wasser vom Wind antreiben oder in die Luft emportragen lassen und dort die waghalstigen Kunststücke absolvieren. Die kulinarischen Genüsse können sich, bedingt zur Nähe der Nordsee, auch sehen lassen. Weiterhin erfreut sich seit etlichen Jahren die "Kupferkanne", ein in die Natur gebautes Café für Kuchenliebhaber, großer Beliebtheit.

Vielleicht bleibt man doch lieber in seiner Region auf bekanntem Terrain. Man macht Urlaub auf Balkonien. Das Ruhrgebiet wieder neu entdecken. Dabei mit dem Fahrrad die Gegend erkunden. Diesseits und abseits der Strecke finden sich so manche sehenswerte Ziele, wie die Villa Hügel, die ehemalige Zeche Carl Funke, das Areal Zollverein mit dem Red – Dot - Museum oder der einstigen Kokerei und das Bergbaumuseum. Die Ruhr und der Baldeney – See bieten für Wasserratten verschiedene Aktivitäten an. Auch für Jene, die dem Wassersport wenig abgewinnen können, bietet die "Weisse Flotte Essen" verschiedene Fahrten auf dem See und der Ruhr an.

Oder doch sein Ruhrgebiet bzw. seinen Pott verlassen und mal was ganz Neues entdecken.

Vielleicht nach Baden – Württemberg an den Bodensee. Dort gibt es beispielhaft Sehenswertes zu entdecken:

- Zeppelin – Museum in Friedrichshafen
- Seebühne in Bregenz
- Blumeninsel Mainau

Immer noch keine Ahnung für den Sommer? Wie wäre es, die Lebensart und Kultur eines eigenen Menschenschlages mit Lederhosen und Dirndl kennenlernen und auf den Spuren König Ludwig II. von Bayern zu wandeln. Also hin nach München und seiner Umgebung erkunden. Genießt den Flair und Charme einer Stadt mit Brez'n und Weisswurst und seinen zahlreichen Sehenswürdigkeiten, wie zum Beispiel

- Viktualienmarkt
- Englischen Garten
- BMW – Welt mit angrenzendem Museum

Lust auf eine Besichtigungstour der Schlösser des letzten Bayernkönig:

- Neu Schwanstein und Hohen Schwangau bei Füssen
- Herrenchiemsee auf der Herreninsel im Chiemsee
- Linderhof im Ettal bei Garmisch – Partenkirchen

So, nun habe ich Euch eine Vielzahl von Anregungen für die anstehenden schönen Urlaubstage gegeben. Vielleicht ist das Eine oder Andere für Euch dabei. Stöbert doch einfach in Buchläden, im Internet nach einem geeigneten Ziel.

In diesem Sinne schöne Urlaubszeit

G.B.



Hermann Hesse – Wolken

Oder zeigt mir das Ding in der Welt, das schöner ist als Wolken sind! Sie sind Spiel und Augentrost, sie sind Segen und Gottesgabe. Sie sind Zorn und Todesmacht. Sie sind zart, weich und friedlich, wie die Seelen von Neu geborenen. Sie sind schön, reich und spendend, wie gute Engel. Sie sind dunkel, unentrinnbar und schonungslos, wie die Sendboten des Todes. Sie schweben silbern in dünner Schicht, sie segeln lachend weiß mit goldenem Rand. Sie stehen rastend in gelben, roten und bläulichen Farben. Sie schleichen finster und langsam wie Mörder, sie jagen sausend kopfüber wie rasende Reiter. Sie hängen traurig und träumend in bleichen Höhen, wie schwermütige Einsiedler. Sie haben die Formen von seligen Inseln und die Formen von segnenden Engeln. Sie gleichen drohenden Händen, flatternden Segeln und wandernden Kranichen. Sie schweben zwischen Gottes Himmel und der armen Erde. Als schöne Gleichnisse aller Menschensehnsucht, beiden angehörig - Träume der Erde - , in welchen sie ihre befleckte Seele an den reinen Himmel schmiegt. Sie sind das ewige Sinnbild alles Wanderns, alles Suchens, Verlangens und Heimbegehrens. Und so, wie sie zwischen Erde und Himmel zag und sehnend und trotzig hängen, so hängen zag und sehnend und trotzig die Seelen der Menschen zwischen Zeit und Ewigkeit.

M.S.

**ANTIPASTI in SALATA CAPRESE
VORSPEISE TOMATEN MOZZARELLA**

ZUTATEN FÜR 4 PERSONEN

2 Kugeln Mozzarella (Büffelmozzarella)
2 Fleischtomaten
2 Bund Basilikum
Salz und schwarzer Pfeffer
Olivenöl (Natives, Kalt gepresst = Extra vergine)

ZUBEREITUNG

Den Büffelmozzarella in dünnen Scheiben schneiden. Die Tomaten waschen, putzen und ebenfalls in Scheiben schneiden. Basilikum abzupfen und putzen. Nach Wunsch in dünne Streifen schneiden. Tomaten und Mozzarella auf einer Platte anrichten und mit Salz und schwarzen Pfeffer würzen. Mit kalt gepresstem Olivenöl beträufeln und mit Basilikum garnieren. Sofort servieren und als Beilage Baguette reichen. Ein gut gekühlter Weißwein rundet Alles ein wenig ab. So lassen sich auch sommerliche Temperaturen gut aushalten. Auch für 1 Person bei großem Hunger geeignet. Na dann Guten Appetit.

G.B.

Impressum

Herausgeber

Zentrum für Joborientierung
Sabinastr. 27
45136 Essen
Tel.: 0201 220 86 73

Copyright Hinweise:

Einige Bilder und Textabschnitte können von Internetseiten wie z.B.: Wikipedia.de stammen.

Nicht selbst erstellte Texte werden als solche mit einer Quellenangabe gekennzeichnet.

Redaktion

Redaktion & Layout:

M.M.

Bilder & Grafiken:

M.M., J.S., D.W., R.H.

Schriftsteller:

M.M., M.S., G.B., R.H., J.S.

Korrektur:

Das Copyright liegt beim jeweiligen Inhaber.

Wir distanzieren uns ausdrücklich von weiteren Inhalten fremder Webseiten, deren Material wir für unsere Zeitung verwendet haben.

Die vorangegangenen Ausgaben finden Sie in unserem Archiv unter:

Redaktionsschluss ist der **30.06.2020**

Druck erfolgt am **01.07.2020**

www.palette-an-der-ruhr.de/ZFJO/infolette.htm

