Skat

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Categoria: Giochi di prese
Pubblicato Martedì, 10 Aprile 2012
Scritto da Fabio
Visite: 25

Mazzo: **32 carte** - Giocatori: **3**

Come si gioca a Skat?

Skat è un gioco tedesco, di origine tedesca e giocato dai tedeschi. In Italia non è per niente diffuso, a parte forse nell'Alto Adige, esistono però tornei internazionali praticati oltre che in Germania anche in America, esistono inoltre almeno due federazioni internazionali per il gioco di Skat. Curiosità, sembra che la parola Skat derivi dall'italiano "scarto".

E' un gioco abbastanza complesso e di manualistica in italiano che spieghi decentemente come si gioca non se ne trova, mi sono comunque armato di pazienza e soprattutto grazie al "18 Classic Card Games" per Nintendo DS ne ho capito il funzionamento, ho fatto un po' di fatica ma ora posso orgogliosamente proporlo a tutti i miei lettori.

Per farla breve, questo gioco è una specie di Terziglio con Atout (cioè con seme di Briscola). Tuttavia la fase di *licitazione* (l'asta iniziale) è abbastanza macchinosa da capire e da spiegare. Per questo motivo propongo una versione più semplice da provare finchè ci si è impratichiti del gioco. Solo a fine pagina entro nel dettaglio delle dichiarazioni.

Le carte:

Per giocare a Skat è necessario un mazzo da Poker ridotto. Vanno tenute solo le carte dal Sette all'Asso.
Chi le possedesse può usare le carte Salisburghesi (togliendo i Cinque e i Sei qualora ci fossero). Esiste inoltre un mazzo chiamato "da Skat" che è costituito solamente dalle 32 carte necessarie per questo gioco.

Scopo del gioco:

Lo scopo è raggiungere per primi il numero massimo di punti per guadagnare la vittoria. Un solo giocatore ad ogni smazzata guadagna punti (o ne perde).

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, seguendo l'ordine di gioco, per questo ruolo.

Il cartaio distribuisce dieci carte a testa e ne mette due coperte sul banco che costituiscono lo *Skat*, ossia il *Monte*.

La convenzione vuole che si diano un gruppo di 3 carte a testa, poi si ponga lo Skat, poi un gruppo di 4 carte e a testa e infine ancora un gruppo di 3 carte a testa.

In figura un esempio di distribuzione nello Skat, anche se in figura sono visibili tutte, le carte devono essere distribuite coperte.

Giocatore chiamante:

Come dissi nell'introduzione, prima di aver acquisito un po di dimestichezza consiglio questa modalità.

Il primo giocatore dopo il mazziere è il *chiamante* e gioca contro gli altri due, denominati *soci*. Nella sua versione più arcaica il gioco prevedeva che il *chiamante* si stabilisse proprio in questa maniera.

Egli può scambiare due delle proprie carte con lo *skat* (il *monte*). Non è obbligato a farlo e questo influisce sul punteggio finale. Le carte rimesse nello *skat* sono sempre di proprietà del *chiamante*, non possono essere usate per giocare ma sono ritirate a fine smazzata, può tornare utile per riporre al sicuro alcune carte da punto.

Dopo l'eventuale scambio, il *chiamante*, dichiara il gioco che intende eseguire. Le tre possibili modalità sono le seguenti:

1. **Briscola**: Tutti Jack sono briscole, inoltre sceglie un seme come seme di briscola. Per vincere la smazzata deve ottenere carte per un valore superiore a quelle prese dai *soci*.

2. **Grande (Grand)**: Solamente i Jack sono Briscole. Anche in questo caso per vincere la smazzata deve ottenere carte per un valore superiore a quelle prese dai *soci*.

3. **Nullo (Null)**: Non ci sono briscole, per vincere il chiamante non deve effettuare nemmeno una presa.

Il giocatore può dichiarare che tutti giochino a carte scoperte (internazionalmente si chiama *ouvert*) anche questo influirà sul punteggio.

Se gioca *Briscola* o *Grande*, inoltre, dopo aver dichiarato l'eventuale seme di briscola, può anche dichiarare che intende effettuare prese per 90 o più punti (questa dichiarazione prende il nome di *Schneider*), oppure intende effettuare tutte le prese (questa dichiarazione prende il nome di *Schwarz*).

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore dopo il mazziere cala una carta. Gli altri a turno devono calare una carta e cercare di superare (l'operazione si chiama *strozzare*) quelle in tavola. Chi cala la carta più alta si aggiudica la presa ed è il primo a giocare nella mano successiva.

C'è l'obbligo di rispondere al seme, solamente se non si hanno altre carte si può giocare con una carta di seme diverso da quella che fu giocata per prima.

Le briscole sono soggette alla stessa regola, non si può "tagliare" con una briscola se si possiede la carta richiesta (di altro seme). Allo stesso modo quando un giocatore "esce" di briscola, è necessario rispondere con una briscola.

Tutti i Jack sono considerati briscole indipendentemente dal proprio seme. Questo significa che se la briscola è Cuori non si può rispondere ad una giocata di Fiori con il Jack di Fiori (se si possiedono altri Fiori) perché in questa smazzata il Jack conta come una carta di Cuori. Allo stesso modo si può rispondere ad una giocata di Cuori (se la briscola è Cuori) con qualsiasi Jack (perchè sono tutte briscole).

Ordine di presa nello Skat:

Nelle smazzate di tipo *briscola*, cioè quando si gioca con l'Atout, l'ordine di presa è il seguente:

Jack di Fiori, Jack di Picche, Jack di Cuori, Jack di Quadri, Asso, Dieci, Re, Donna, Nove, Otto, Sette di Briscola, e infine tutte le altre carte non di briscola nell'ordine Asso, Dieci, Re, Donna, Nove, Otto, Sette.

Nelle smazzate di tipo *Grande* contano solo i Jack quindi l'ordine è il seguente:

Jack di Fiori, Jack di Picche, Jack di Cuori, Jack di Quadri, le altre carte mantengono il medesimo ordine di presa ma non sono di briscola.

In figura l'ordine di presa nello Skat, supponendo che la briscola sia Cuori. Le carte non di briscola hanno tra di loro lo stesso ordine di quelle di Cuori di questa figura.

Nelle smazzate di tipo Nullo, dove non ci sono briscole e il giocatore non deve prendere nemmeno una mano l'ordine è lo stesso del Poker. Asso, Re, Donna, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette.

Fine della smazzata:

Dopo 10 mani, cioè dopo aver giocate tutte le carte in mano, finisce la smazzata. Il *chiamante* conta le carte ottenute più quelle dello *skat*. Se la somma dei valori supera 61 vince la smazzata, altrimenti perde. Le carte hanno seguente valore (per un totale di 120).

- Asso: 11
- Dieci: 10
- Re: 4

- Donna: 3
- Jack: 2

Se fosse stata una smazzata di tipo *nullo* il chiamante vince solo se non ha ottenuto nemmeno una presa.

Punteggi:

Ogni smazzata assegna determinati punti, se il chiamante vince scrive il valore come positivo, se perde scrive il doppio del valore come negativo. Solo il chiamante segna un punteggio, gli altri giocatori segnano 0.

Il calcolo del punteggio è la parte più difficile di questo gioco.

La smazzata è di tipo *briscola* o *grande*.

Prima di tutto bisogna considerare quali carte erano in mano al *chiamante* prima di iniziare a giocare. Si distinguono due casi:

1. **Il chiamante aveva il Jack di Fiori**. Questo è il caso di una smazzata *con J Fiori* (chiamata internazionalmente *with*).
   Bisogna contare quante briscole senza interruzioni aveva a partire dal Jack di Fiori. Se aveva solo quella si conta +1, se aveva anche il J Picche si conta +2, se aveva i J Fiori, J Picche e J Cuori si conta +3, e via dicendo secondo l'ordine di presa enunciato precedentemente. Si conta la sequenza di briscole finché non si trova un "buco".
   Altri esempi: *Se aveva a J Fiori, J Picche, J Quadri, oppure J Fiori, J Picche, Asso (o altre di Briscola) conta +2 perché dopo il J Picche c'è un buco.*
   Se aveva tutti i Jack e l'Asso ma mancava il Dieci conta +5 perchè il buco è dopo la quinta carta.
   Ovviamente se la smazzata fosse di tipo *grande* il massimo sarebbe +4.

2. **Il chiamante non aveva Jack di Fiori**. Questo è il caso di una smazzata *senza J Fiori* (chiamata internazionalmente *without*).
   Bisogna contare quante carte mancano a partire dal J Fiori fino alla prima briscola, quindi se ha il J Cuori mancano 2 carte (J Fiori e J Picche) quindi si conta +2, se ha l'Asso di briscola mancano tutti i J quindi si conta +4.
   Anche in questo caso, quando la smazzata è di tipo *grande* il massimo conto è +4.

Al calcolo di cui sopra si aggiungono altri modificatori:

- Di base va aggiunto +1. *Quindi se si è contato +2 (con o senza J Fiori) diventa +3.*
- Si aggiunge +1 nel caso il chiamante non abbia scambiato lo *skat*. In questo caso si dice che ha giocato solo con le carte in mano (internazionalmente si chiama *hand*).
- Si aggiunge +1 se una delle due parti ha totalizzato prese per 90 o più punti.
- Se oltre ad aver preso 90 punti era stato anche dichiarato all'inizio (*Schneider)* aggiunge un ulteriore +1.
- Si aggiunge +1 se una delle due parti ha effettuato tutte le prese.
- Se oltre ad aver effettuato tutte le prese era stato dichiarato all'inizio (*Schwarz)* si aggiunge un ulteriore +1.
- Un ulteriore +1 se è una smazzata a carte scoperte (*ouvert*)

Tutte queste somme permettono di ottenere il valore della partita. Si capisce che il minimo è +2 cioè +1 per le briscole (con o zenza J Fiori) e +1 come modificatore di base.

Il valore ottenuto va moltiplicato per seme scelto, di seguito i fattori:

- Fiori: x12
- Picche: x11
- Cuori: x10
- Quadri: x9
- Smazzata tipo *grande*: x24

Il risultato ottenuto è il punteggio della partita. Se il chiamante vince lo segna come positivo se perde ne segna il doppio come negativo.

E.g: *Il chiamante aveva J Fiori, J Picche, un buco, altre carte comprese le briscole, e ha scelto cuori. (+2 per i J e +1 modificatore) x 10 = 30 punti. Se vince segna +30 se perde segna -60*.

La smazzata è di tipo *nullo*.

La smazzata vale quanto segue:

- 23 normale smazzata *null*.
- 35 smazzata *null* e senza scambio di *skat* (*hand*)
- 46 smazzata *null* a carte scoperte (*ouvert*)
- 59 smazzata *null* a carte scoperte e senza scambio di *skat* (*ouvert hand*)

Anche in questo caso se il chiamante non riesce a vincere, cioè non appena ottiene una presa, deve segnare come

punteggio negativo il doppio di quanto elencato.

Licitazione:

Solo dopo aver capito il punteggio del gioco dello Skat si può finalmente entrare nel dettaglio di come avviene la licitazione, cioè quella sorta di asta fatta prima di giocare, che serve per stabilire il *chiamante*.

L'asta avviene in due fasi. Prima si accordano i due giocatori che non sono di mazzo, il "vincitore" di questa fase si accorda poi con il mazziere.

Il primo giocatore può dire *passo* perchè non si sente abbastanza forte, in questo caso la prima fase finisce subito e il turno passa al secondo giocatore che parla per primo con il mazziere.

Se anche il secondo dice *passo* il mazziere ha diritto di diventare chiamante con il punteggio minimo di 18 (significa che deve vincere una smazzata che valga almeno 18 punti).

Se anche il mazziere dice *passo* vengono ritirate tutte le carte e si rimesta.

Il primo giocatore può fare una chiamata, si parte dal valore di 18 (è il minimo cioè si possiede una briscola con seme di quadri quindi valore 2x9) significa che si impegna a vincere una smazzata che valga almeno 18 punti. Il secondo giocatore se lo desidera può alzare la posta.

Si noti che per alzare la posta il secondo non dice un valore più alto, ma dice *si*, significa che il primo giocatore deve impegnarsi con un numero maggiore. Il primo giocatore a questo punto può arrendersi oppure annunciare il punteggio successivo, 20. Il secondo ancora può rispondere *si* per obbligare il primo ad alzare ulteriormente, oppure arrendersi. Comincia un dibattito finché uno dei due dice *passo*.

Il giocatore che NON ha passato deve cominciare lo stessa asta con il mazziere, si parte dal punteggio cui ci si era fermati, il mazziere può rispondere *si* oppure *passo*, alla maniera di prima.

Quando uno dei due passa chi rimane è il chiamante, il quale è da solo e decide il tipo di gioco da seguire, e tutto il resto spiegato fin'ora. Il suo compito ora è vincere una smazzata che valga più di quanto dichiarato.

Se il giocatore vince ottenendo prese per un valore più alto di quello degli avversari, ma, a conti, fatti la smazzata vale meno di quanto dichiarato con l'asta, si dice che ha fatto *overbid*, cioè ha puntato più di quanto poteva permettersi. In questo caso ha perso e segna il punteggio negativo (ovviamente il doppio del valore della smazzata).

Dal momento che bisogna cantare un punteggio, non è consentito dichiarare cifre a caso. Si possono dire solamente i seguenti numeri (E.g. *il 19 non è un punteggio ottenibile*):

18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 33, 35, 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50, 54, 55, 59.

Per questo è molto importante non sbilanciarsi troppo nella licitazione e soprattutto cercare di calcolare a priori, in base alle proprie carte e al seme che si intende chiamare, quanti punti si possono ottenere con la smazzata.

Se avete qualsiasi dubbio scrivetelo nei commenti a questa pagina, cercheremo di chiarirlo insieme.

Skat per 4 persone:

E' possibile giocare a skat in 4 persone, in realtà rimane un gioco a 3 ma si possono tenere punteggi per 4 persone. Il sistema è molto semplice, il mazziere distribuisce le carte ma non gioca.

Skat per 2 persone:

E' possibile giocare a skat in 2 persone, lo svolgimento della partita rimane il medesimo, le 10 carte che spetterebbero al terzo giocatore sono poste temporaneamente coperte al lato del tavolo.

La licitazione avviene solamente tra i due partecipanti. Dopo aver dichiarato il gioco le carte del terzo giocatore vengono scoperte in modo da essere visibili a entrambi, il giocatore *non chiamante* durante la mano deve calare una delle proprie carte e una di quelle scoperte del suo *socio* immaginario. Dicendolo papale papale, usa due persone.

Tenente Skat per 2 persone:

Segnalo quest'ultima variante che ho trovato su internet. E' da giocarsi esclusivamente in due persone. Il mazziere distribuisce 8 carte coperte a testa, le carte devono essere appoggiate sul tavolo e distanziate una dall'altra, poi distribuisce altre 8 carte a testa, questa volta scoperte, vanno appoggiate sopra le prime 8.

Non vi è licitazione, il giocatore di mano (quindi non il mazziere) decide se vuole procedere con un gioco a *briscola* scegliendone il seme, *grande* oppure *nullo*. Il mazziere deve accettare questa scelta.

Si gioca a carte scoperte e una carta delle otto distribuite coperte può essere scoperta e usata solo dopo che la carta soprastante sia stata calata. La modalità di gioco è la medesima dello Skat descritto in questa pagina, il punteggio della

partita viene calcolato basandosi solo sulle carte che sono state distribuite scoperte. I modificatori di punteggio per il gioco in mano *hand* (non esiste il monte) e per le carte scoperte *ouvert* (sono sempre scoperte) non sono calcolati.