

Schafkopf

4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Anota al menos 61 de 120 puntos de cartas como el equipo declarante o jugador en solitario.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas; reparte 8 cartas a cada uno de 4 jugadores.
- Los jugadores pujan: Sauspiel (equipo), Solo (solo de palo), Wenz (solo de Sotas), o pasar.
- En Sauspiel, el pujador llama un As de palo para encontrar a su pareja secreta.

PUNTUACIÓN

- As = 11, Diez = 10, Rey = 4, Reina = 3, Sota = 2.
- Los declarantes necesitan 61+ puntos; los defensores necesitan 60+ para derrotarlos.
- Solo y Wenz pagan más que Sauspiel.

Consejo: En Sauspiel, deduce quién es tu pareja temprano observando patrones de juego.

EN TU TURNO

- Sigue el palo; las Reinas y Sotas pertenecen al palo de triunfo.
- La carta más alta de triunfo o la carta más alta del palo salido gana la baza.
- En Sauspiel, el As llamado revela la pareja secreta cuando se juega.

Schafkopf es el juego tradicional de Baviera, anterior a ambos Skat y Sheepshard e influyendo en ellos. Jugado con una baraja bávara de 32 cartas, presenta cartas de triunfo permanentes (todas las Reinas y Sotas) y un sistema de subastas único para juego en equipo y en solitario.

Objetivo

Anota al menos 61 de los 120 puntos de cartas disponibles como el equipo declarante o jugador en solitario. Los defensores intentan prevenir esto capturando más de 60 puntos.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores.
2. **Baraja:** Baraja bávara de 32 cartas (o baraja estándar usando 7-A).
3. **Reparto:** 8 cartas para cada uno, repartidas en lotes de 4.
4. **Subastas:** Los jugadores pueden anunciar tipos de juego: Sauspiel (juego en equipo), Solo (solo de palo), Wenz (solo de Sotas), o pasar.

Jerarquía de triunfo

1. **Estándar (Sauspiel/Solo):** Todas las Reinas tienen rango más alto (Tréboles > Picas > Corazones > Diamantes), luego todas las Sotas en el mismo orden, luego el palo de triunfo elegido de As a 7.
2. **Wenz:** Solo las cuatro Sotas son triunfo (Tréboles > Picas > Corazones > Diamantes). Sin triunfo de palo.

Juego

1. **Sauspiel (Juego en equipo):** El jugador que puja llama un As de palo que no tiene. El tenedor de ese As se convierte en su pareja secreta, revelada solo cuando el As se juega.
2. **Juego de baza:** Sigue el palo si es posible. Las Reinas y Sotas pertenecen al 'palo' de triunfo. La carta más alta de triunfo o la carta más alta del palo salido gana.
3. **Valores de cartas:** As = 11, Diez = 10, Rey = 4, Reina = 3, Sota = 2, otros = 0.

Consejos y estrategias

- En Sauspiel, descubre quién es tu pareja temprano observando patrones de juego.
- Saca triunfos para obligarlos a salir si tienes una mano fuerte de triunfo.
- Cuenta los puntos mientras se ganan las bazas para saber exactamente dónde está cada equipo.

Consejos y estrategia

El mecanismo de pareja secreta en Sauspiel es el elemento distintivo de Schafkopf. Deducir la identidad de tu pareja temprano le da a tu equipo una ventaja significativa de información.

En Sauspiel, el jugador llamado debe ser sutil al tener el As llamado. Revelar la asociación demasiado pronto permite a los defensores coordinarse en tu contra.