

Skat

3 joueurs

32 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Enchérir pour jouer seul et remplir votre contrat pour marquer des points.

MISE EN PLACE

- 3 joueurs.
- Jeu de 32 cartes (7 à A).
- Distribuez 10 cartes, 2 au skat (pot).

SCORE

- Valeur du jeu × multiplicateur = score.
- Null réussi = score fixe élevé.
- Rater = pénalité double.

Conseil: Au Grand, les V sont les 4 atouts les plus forts. Gérez-les précieusement.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez pour prendre le skat et choisir le jeu.
- Choisissez : Grand (V atouts), couleur ou Null (0 levée).
- Jouez contre les deux adversaires.

Le Skat est le jeu de cartes national de l'Allemagne et l'un des jeux de levées les plus stratégiquement riches qui existent. Trois joueurs s'affrontent à chaque main, avec un joueur (le déclarant) jouant seul contre les deux autres. Son système d'enchères, d'atout et de décompte crée une profondeur extraordinaire.

Objectif

En tant que déclarant, remporter au moins 61 des 120 points de cartes disponibles. En tant que défenseur, empêcher le déclarant d'atteindre 61 points. Le décompte est basé sur la valeur des cartes capturées.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs (4 peuvent jouer avec un joueur qui se repose à chaque main).
2. **Jeu** : Jeu de 32 cartes (7 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : 10 cartes chacun, distribuées par lots de 3-4-3. Deux cartes forment le « skat » (face cachée au centre).
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent pour le droit de devenir déclarant. Les valeurs d'enchères correspondent au type de jeu et à la couleur d'atout multipliés par le nombre d'atouts consécutifs les plus forts détenus.

Types de jeu

- **Jeu en couleur** : Une des quatre couleurs devient atout, plus les quatre Valets sont toujours atout.
- **Grand** : Seuls les quatre Valets sont atout ; aucune couleur n'est atout.
- **Null** : Le déclarant cherche à perdre toutes les levées. Aucun atout n'existe.

Déroulement du jeu

1. **Échange du skat** : Le déclarant peut prendre les deux cartes du skat et en écarter deux (jeu en main s'il refuse).
2. **Hiérarchie des atouts** : Dans les jeux en couleur et Grand, les Valets sont les atouts les plus forts (Trèfle > Pique > Cœur > Carreau), suivis de la couleur d'atout dans l'ordre normal.
3. **Jeu de levées** : Les joueurs doivent suivre la couleur. S'ils ne peuvent pas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte. L'atout le plus fort gagne, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout n'est joué.
4. **Valeur des cartes** : As=11, Dix=10, Roi=4, Dame=3, Valet=2, autres=0.

Conseils et stratégies

- Comptez les points de cartes méticuleusement, connaître le total courant est essentiel tant pour l'attaque que pour la défense.
- En tant que déclarant, faites sortir les atouts des défenseurs tôt pour sécuriser vos cartes à forte valeur.
- Les défenseurs doivent se coordonner à travers leurs jeux, en signalant leur force dans certaines couleurs.

Conseils et stratégie

Maîtrisez les valeurs des jeux (Grand, couleur, Null) avant de vous lancer dans les enchères.

La gestion du skat (les 2 cartes mises de côté) est souvent décisive pour remporter le contrat.