

Schafkopf

4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Totalizzare almeno 61 dei 120 punti carta come coppia dichiarante o solista.

PREPARAZIONE

- Usare un mazzo da 32 carte; distribuire 8 carte a testa a 4 giocatori.
- I giocatori dichiarano: Sauspiel (coppia), Solo (solo di seme), Wenz (soli i Fanti in briscola), oppure passano.
- Nel Sauspiel, il dichiarante chiama un Asso di seme per trovare il proprio compagno segreto.

PUNTEGGIO

- Asso = 11, Dieci = 10, Re = 4, Regina = 3, Fante = 2.
- I dichiaranti hanno bisogno di 61+ punti; i difensori ne servono 60+ per batterli.
- Solo e Wenz pagano di più del Sauspiel.

Consiglio: Nel Sauspiel, capire presto chi è il compagno osservando i pattern di gioco.

AL TUO TURNO

- Seguire il seme; Regine e Fanti appartengono al seme briscola.
- Vince la briscola più alta oppure la carta più alta del seme aperto.
- Nel Sauspiel, l'Asso chiamato rivela il compagno segreto quando viene giocato.

Lo Schafkopf è il tradizionale gioco di prese bavarese, precursore e ispiratore di Skat e Sheepshhead. Si gioca con un mazzo bavarese da 32 carte e presenta carte di briscola permanenti (tutte le Regine e i Fanti) oltre a un sistema di dichiarazioni unico per gioco in solo e in coppia.

Obiettivo

Totalizzare almeno 61 dei 120 punti carta disponibili come coppia dichiarante o solista. I difensori cercano di impedirlo catturando più di 60 punti.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo bavarese da 32 carte (o mazzo standard dal 7 all'Asso).
3. **Distribuzione:** 8 carte a testa, distribuite in gruppi da 4.
4. **Dichiarazioni:** I giocatori possono annunciare tipi di gioco: Sauspiel (gioco di coppia), Solo (solo di seme), Wenz (soli i Fanti in briscola), oppure passare.

Gerarchia della briscola

1. **Standard (Sauspiel/Solo):** Tutte le Regine hanno il valore più alto (Fiori > Picche > Cuori > Quadri), poi tutti i Fanti nello stesso ordine, poi il seme di briscola scelto dall'Asso in giù fino al 7.
2. **Wenz:** Solo i quattro Fanti sono briscola (Fiori > Picche > Cuori > Quadri). Nessun seme di briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Sauspiel (Gioco di coppia):** Il giocatore che dichiara chiama un Asso di seme che non possiede. Chi detiene quell'Asso diventa il suo compagno segreto, rivelato solo quando l'Asso viene giocato.
2. **Gioco delle prese:** Seguire il seme se possibile. Regine e Fanti appartengono al 'seme' briscola. Vince la briscola più alta oppure la carta più alta del seme aperto.
3. **Valori delle carte:** Asso = 11, Dieci = 10, Re = 4, Regina = 3, Fante = 2, altre = 0.

Consigli e strategie

- Nel Sauspiel, scoprite chi è il vostro compagno presto osservando i pattern di gioco.
- Aprite con le briscole per farle uscire se avete una mano forte in briscola.
- Contate i punti man mano che le prese vengono vinte per sapere esattamente dove si trovano le coppie.

Consigli e strategia

Il meccanismo del compagno segreto nel Sauspiel è l'elemento distintivo dello Schafkopf. Dedurre presto l'identità del compagno offre alla propria coppia un significativo vantaggio informativo.

Nel Sauspiel, il giocatore chiamato deve essere cauto nel detenere l'Asso chiamato. Rivelare la coppia troppo presto permette ai difensori di coordinarsi contro di voi.