

Skat

3 giocatori

32 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Come dichiarante, cattura almeno 61 dei 120 punti carta; come difensore, impediscilo.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
- Distribuisci 10 carte ciascuno a 3 giocatori; 2 carte formano lo skat.
- I giocatori fanno offerte per diventare dichiarante e scelgono il tipo di gioco.

PUNTEGGIO

- Asso: 11, Dieci: 10, Re: 4, Donna: 3, Fante: 2.
- Il dichiarante ha bisogno di 61+ punti per vincere il contratto.
- Il valore del gioco si moltiplica per il numero di briscole alte consecutive in mano.

Consiglio: Come dichiarante, attira fuori le briscole dei difensori presto per assicurarti le carte ad alto punteggio.

AL TUO TURNO

- Il dichiarante può scambiare 2 carte con lo skat prima del gioco.
- Scegli il tipo di gioco: Seme, Grand (solo i Fanti sono briscola) o Null (perdere tutte le prese).
- Segui il seme se possibile; vince la briscola più alta o la carta più alta del seme guidato.

Lo Skat è il gioco di carte nazionale tedesco e uno dei giochi di prese strategicamente più ricchi esistenti. Tre giocatori competono in ogni mano, con un giocatore (il dichiarante) che gioca da solo contro gli altri due. Il suo sistema d'asta, di briscola e di punteggio crea una straordinaria profondità.

Obiettivo

Come dichiarante, vinci almeno 61 dei 120 punti carta disponibili. Come difensore, impedisci al dichiarante di raggiungere 61 punti. Il punteggio si basa sul valore delle carte catturate.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori (4 possono giocare con uno che si alterna a guardare ogni mano).
2. **Mazzo:** mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** 10 carte ciascuno, distribuite in gruppi da 3-4-3. Due carte formano lo 'skat' (a faccia in giù al centro).
4. **Asta:** i giocatori fanno offerte per diventare dichiarante. I valori delle offerte corrispondono al tipo di gioco e al seme di briscola moltiplicati per il numero di briscole alte consecutive in mano.

Tipi di gioco

- **Gioco di seme:** uno dei quattro semi diventa briscola, più tutti e quattro i Fanti sono sempre briscola.
- **Grand:** solo i quattro Fanti sono briscola; nessun seme è briscola.
- **Null:** il dichiarante punta a perdere ogni singola presa. Non esiste briscola.

Svolgimento del gioco

1. **Scambio dello skat:** il dichiarante può raccogliere le due carte skat e scartarne due (gioco in mano se rifiuta).
2. **Gerarchia delle briscole:** nei giochi di seme e grand, i Fanti sono le briscole più alte (Fiori > Picche > Cuori > Quadri), seguiti dal seme di briscola in ordine normale.
3. **Gioco delle prese:** i giocatori devono seguire il seme. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta. Vince la briscola più alta, oppure la carta più alta del seme guidato se non è stata giocata nessuna briscola.
4. **Valori delle carte:** Asso=11, Dieci=10, Re=4, Donna=3, Fante=2, altri=0.

Consigli e strategie

- Conta meticolosamente i punti carta: conoscere il totale in corso è essenziale sia per l'attacco che per la difesa.
- Come dichiarante, attira fuori le briscole dei difensori presto per assicurarti le carte ad alto punteggio.
- I difensori devono coordinarsi attraverso le loro giocate, segnalando forza in semi specifici.

Consigli e strategia

Padroneggia prima il sistema d'asta: fare offerte troppo alte è l'errore più comune dei principianti. Comprendi il valore del tuo gioco prima di impegnarti in un contratto.

Lo scambio con le due carte skat è una decisione cruciale. Le carte che scarti non solo rimuovono punti deboli ma aggiungono anche il loro valore in punti al tuo punteggio se vinci.