

# SKAT

## Introducción

Antes que nada estoy muy consciente que el juego del SKAT no se puede aprender o enseñar en dos horas. Y con ello me refiero sólo a los principios básicos. Es por eso que creamos estos apuntes que con su ayuda el futuro jugador puede repasar, reflexionar y practicar en casa. Como consecuencia de las reglas del juego, la interacción entre jugadores y el permanente cambio de roles en el juego, se relacionan en forma constante personas y equipos. La satisfacción por el éxito de jugadas complicadas, así como el descubrimiento de errores propios y ajenos, hacen aflorar expresiones de agrado y de reflexión. De este modo las competencias de SKAT pueden ser extremadamente divertidas y apasionantes.

## PRIMERA PARTE

### Los naipes de Skat

Se compone de 32 cartas y se divide en 4 palos (pintas, colores)

Orden de importancia (de los palos): **Trébol / Pics / Corazón / Diamantes**

Cada palo tiene 8 cartas, con los siguientes valores

1.- As : 11 puntos

2.- Diez : 10 pts.

3.- Rey o K : 4 pts.

4.- Dama o D : 3 pts.

5.- Matador, "Bube" o B : 2 pts.

6.- Nueve : 0 pts.

7.- Ocho : 0 pts.

8.- Siete : 0 pts.

- Las 8 cartas de una misma pinta suman 30 Pts. / Al sumar las 4 pintas reunimos 120 Pts.
- El que juega solo, o sea, el que remata el juego y se convierte en el declarante, necesita 61 puntos para ganar, es decir, la mitad más uno de los puntos. Los dos adversarios, para poder ganar, necesitan 60 puntos.

### Modalidades de juego

1) **GRANDE** : En esta modalidad de juego solo hay 4 triunfos, que son los 4 B (los matadores).

2) **Los juegos de color** : En el juego de color tenemos 11 triunfos.

**Trébol**.- Todos los matadores son triunfos, seguidos por todas las cartas de trébol.

El matador de trébol es el triunfo mayor. El triunfo siguiente en importancia es el matador de pik luego el de corazón y luego el de diamante. Les siguen el as de trébol, 10 de trébol, K de trébol, D de trébol, etc.

**Pik**.- Todos los matadores son triunfo en el orden arriba indicado.

Les siguen todas las cartas de pik en igual orden.

**Corazón**.- Todos los matadores son triunfos, seguidos de las cartas de corazón, en la misma forma que para pik.

**Diamante**.- Lo mismo que el caso anterior, relativo a las cartas de diamante o karo.

3) **Nulo** (o juego de las no bazas)

- En este juego se trata, para el subastador, de no tener ninguna baza o recogida.
- En los juegos de Nulo, los matadores también cuentan como cartas de color de la pinta.
- No hay triunfos. Cambia el orden de las cartas, de la manera siguiente de mayor a menor: as, rey (K), dama (D), Bube (B), diez, nueve, ocho, siete.

## SEGUNDA PARTE

### *Forma de dar las cartas*

- El Skat es un juego para 3 o más personas.
- Cada juego en particular es disputado por uno que juega solo (subastador o declarante) y 2 que juegan en contra (oponentes), los cuales no se comunican de ninguna manera.
- Comienza dando las cartas el participante que está sentado en el puesto N° 1. Éste también lleva la lista de los juegos, con los puntajes, etc. Su vecino de la derecha da el último juego de la vuelta; éste “corta” o alza la baraja. **El que da, deja 3 cartas a su vecino de la izquierda (Primera Mano). Luego, siempre en el sentido del reloj, recibe 3 cartas el siguiente jugador (Mano Media). Luego recibe 3 cartas el tercer jugador (Última mano).** En seguida se dejan 2 cartas aparte, que constituyen el llamado Skat, nuevamente comenzando por Primera Mano, cada jugador recibe 4 cartas, y luego otra vez 3.

### *El remate ¿Quién desafía a quién?*

- Una vez repartidas las cartas en forma reglamentaria, es necesario determinar, por medio de un remate, qué juego se va a jugar y por cuál de los tres jugadores.
- Mano media tiene el derecho de iniciar el remate, ofreciendo al que es mano el valor del juego más bajo, o sea Diamante “sencillo” (con o sin un B) = 18. (Más adelante veremos de donde sale ese número)
- Toda postura superior depende del valor de los juegos más altos, sin que sea necesario nombrarlos es decir, en el remate solo se dicen los valores numéricos.
- Si el que es mano no tiene ningún juego, simplemente renuncia (pasa). En ese caso, sigue el desafío, de parte de última mano hacia mano media.
- Si ninguno quiere arriesgar un juego, se anota en la lista de puntajes y el jugador siguiente mezcla y dá las cartas.
- Los triunfos en línea ininterrumpida desde el BUBE (B) de trébol hacia abajo se llaman “puntas”. Cuando están presentes, uno juega con puntas. Cuando uno no los tiene, está jugando sin puntas. Los juegos de color son posibles con o sin un máximo de 11 puntas (todas las cartas de un color (que son 7) más los 4 “B”) y el GRANDE es posible con o sin 4 puntas, porque solamente pueden ser triunfos los 4 “B” (matadores).

### *Desarrollo del Juego*

- El que se adjudica el juego recibe el SKAT, guarda 2 cartas y anuncia su juego.
- El juego lo recibe aquel que ha ofrecido o sostenido el mayor valor de remate. Este puede anunciar un juego más alto, **pero no le está permitido anunciar un juego de valor inferior.**
- Primera mano abre el juego poniendo la primera carta sobre la mesa, aun cuando no sea el declarante.
- Las jugadas siguientes las abre el jugador que hace la baza (la mejor carta de las 3 que se utilizaron).
- Aparte de la última baza, las anteriores en ningún caso pueden ser revisadas.
- Es obligación respetar el palo (pinta). El jugador que no tiene esa pinta o color puede poner cualquier carta, descartarse, embarcar o jugar triunfo, de forma estratégica.
- Cuando un jugador no asiste la pinta (pudiendo) o cuando abre la jugada uno al que no le corresponde, **el juego termina.** Todas las bazas que siguen le corresponden al equipo que no ha incurrido en falta. Este equipo gana el juego simple, siempre y cuando al momento de la contravención no se haya obtenido una cantidad de puntos mayor a 61. Sí el subastador comete una infracción pero ya cuenta con 61 puntos, gana el juego igual.

### *Los valores base*

KARO: valor base 9

CORAZÓN: valor base 10

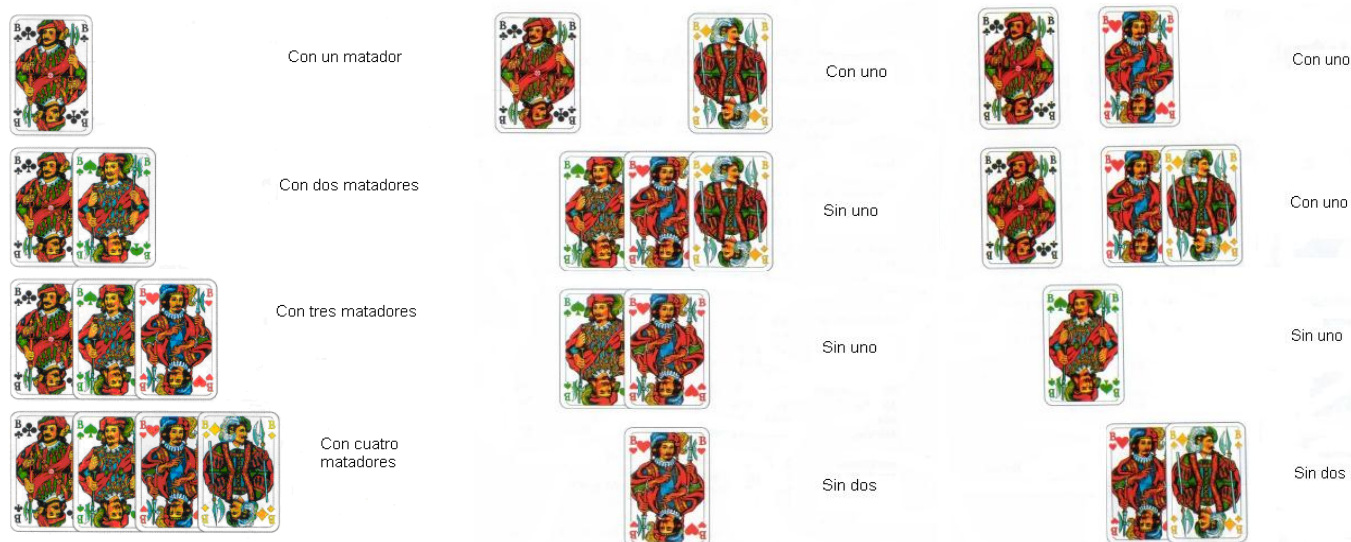
PIK: valor base 11

TREBOL: valor base 12

**GRANDE: valor base 24**

- Al momento de recibir las 10 cartas lo primero que debe hacer el jugador es fijarse el valor de su juego.
- Con el tiempo tendremos en cuenta muchos factores que puede afectar nuestro juego: Cantidad de triunfos, rango de las cartas de triunfos, calidad de las demás cartas que acompañan, si nosotros somos los primeros en jugar una carta, valor de remate de los otros jugadores, etc.
- **Es preciso recordar que no se trata de la cantidad de matadores, sino de la línea no interrumpida de ellos que tenemos o que nos faltan desde el primero (B de trébol). Tenemos que contar desde el primer "B" los triunfos consecutivos que tenemos desde el primero. Si no tenemos el primero (B de trébol) debemos contar los triunfos consecutivos que no tenemos desde el primero.**

## VARIABLES POSIBLES DE BUBES "B"



### Yo remato:

Con 2 (B), le sumo 1 (BONUS POR JUGAR), equivale a 3 y lo multiplicamos por el valor base del juego. Si el juego es corazón, entonces  $3 \times 10$  (valor base) = 30. **30 es el valor de mi juego, ni más ni menos.** Esto lo podemos abreviar y rematamos como sigue: Con 2 – juego  $3 \times 10$  (valor base) = 30. El remate más bajo sería: **Diamantes con 1 (B) – juego 2 (Diamante) = 18**

Y sigue de la siguiente manera:

Con 1, juego $2 \times 10$ (corazón)	=	20	Con 3, juego $4 \times 11$ (pik)	=	44
Con 1, juego $2 \times 11$ (pik)	=	22	Con 3, juego $4 \times 12$ (trébol)	=	48
Con 1, juego $2 \times 12$ (trébol)	=	24	Con 4, juego $5 \times 9$ (karo)	=	45
Con 2, juego $3 \times 9$ (karo)	=	27	Con 4, juego $5 \times 10$ (corazón)	=	50
Con 2, juego $3 \times 10$ (corazón)	=	30	Con 4, juego $5 \times 11$ (pik)	=	55
Con 2, juego $3 \times 11$ (pik)	=	33	Con 4, juego $5 \times 12$ (trébol)	=	60
Con 2, juego $3 \times 12$ (trébol)	=	36	Con 1, juego $2 \times 24$ (Grande)	=	48
Con 3, juego $4 \times 9$ (karo)	=	36	Con 2, juego $3 \times 24$ (Grande)	=	72
Con 3, juego $4 \times 10$ (corazón)	=	40	Etc.		

### CON 5 o MAS / SIN 5 o MAS

Después de los matadores el triunfo mayor es el as. Este sería el juego con cinco puntas.





De modo que ahí vamos:

- Con 5, juego  $6 \times 9$  (diamante) = 54
- Con 7, juego  $8 \times 12$  (trébol) = 96
- Con 8, juego  $9 \times$  valor base, etc.

¿Es posible jugar con 11 puntas? SI. Y también es posible jugar SIN. Es decir:

- Sin uno, juego dos x 11 (pic) = 22
- Sin dos, juego tres x 10 (corazón) = 30
- Sin cinco, juego 6 x valor base (Eventualmente muy arriesgado, pero desde luego posible).

## TODOS LOS VALORES DE REMATE INCLUIDO EL NULO

con o sin	Puntas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	= 9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
	= 10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
	= 11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
<b>Null</b>		23	35	46	59							
	= 12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144
<b>Grand</b>	= 24	48	72	96	120							

## TERCERA PARTE

### AGRAVANTES PARA DARLE MAS PUNTAJE A NUESTRO JUEGO

#### JUEGO MANO / SCHNEIDER / SWARTZ / ABIERTO

Aunque nos parezca un poco agotador, veremos que tiene su sentido, ya que le agrega nuevas opciones al juego, que lo hacen cada vez más interesante. Se trata de agregar nuevas posibilidades u opciones. Ahora que conocemos el remate con y sin puntas, veremos otros tramos.

En primer orden está la opción de jugar el **juego de la mano**. Esto implica no recoger el SKAT (dos cartas), renunciando a la posibilidad de “mejorar” el juego y descartar algunas cartas indeseadas. A cambio obtenemos un aumento en un tramo en el valor de remate.

**Ejemplo** en un Corazón con 2: Hasta ahora: Con 2, juego 3 x 10 = 30

**Pero ahora:** Con 2, juego 3, **mano 4** x 10 = 40 (tendríamos un juego mas caro pero no podremos ver el skat)

Pik sin 3, juego 4, **mano 5** x 11 = 55

Grand con 4, juego 5, **mano 6** x 24 = 144

#### OTROS AGRAVANTES:

SCHNEIDER: Si es nuestro plan que el otro equipo haga menos de 31 puntos.

SCHWARZ: Si es nuestro plan que el otro equipo no haga ningún levante.

SCHNEIDER ANUNCIADO: Si anunciamos antes de jugar que el otro equipo va a hacer menos de 31 puntos.

SCHWARZ ANUNCIADO: Si anunciamos antes de jugar que el otro equipo no va a hacer ningún levante.

ABIERTO: Si mostramos todas nuestras cartas sobre la mesa y todos los levantes son para nosotros.

#### Importante:

Un SCHNEIDER anunciado debe obtenerse, al igual que un Schwarz anunciado sin ver el SKAT. De lo contrario el juego se ha perdido. El juego de mayor valor posible es el **Grand Abierto** con 4, valor base: 24 puntuación: 264.

## CUARTA PARTE

### El “NULO”

En el Nulo o “juegos de las no bazas” todo el sistema del juego se para de cabeza. Si en el Grand y juegos de color se trata de obtener la mayor cantidad posible de puntos y bazas, en el Nulo se trata de evitarlas a todas con éxito. El declarante no debe hacer ninguna recogida, ni siquiera una sin puntos.

Existe el juego Nulo, el Nulo Mano donde el subastador no levanta el skat, el Nulo Abierto donde el subastador pone a disposición todas sus cartas boca arriba para que sus rivales encuentren alguna solución y el Nulo

Abierto Mano donde el subastador hace lo mismo que en el juego anterior pero sin ver el SKAT. Sus valores de remates se han establecido, por convención, en importes fijos, ubicados entre los valores de pik y trébol.

## **VALORES DE REMATE (Y DE JUEGO)**

Nulo 23 / Nulo Mano 35 / Nulo Abierto 46 / Nulo Abierto Mano 59

- En todos los juegos Nulo el orden de las cartas de mayor a menor es el siguiente: As, K, D, B, 10, 9, 8, 7.
- En el Nulo Abierto y Nulo Abierto Mano el subastador debe mostrar sus cartas de inmediato.

## **QUINTA PARTE**

### ***¿CAPACITADOS PARA JUGAR?***

Después de revisados todos los conceptos básicos, podremos decir que podemos jugar Skat. Pero cuando nos dispongamos a jugar hay mil pequeños errores que aún puedes cometer. De hecho en más de alguna oportunidad caerás en ellos. Pero si aprendes de tus errores, sin arrojar la toalla demasiado rápido, ello te promete en buen futuro en el Skat. Todos, también los que hoy son veteranos e incluso profesionales, han incurrido en los mismos errores, miles de veces. Pero fueron aprendiendo de ellos, hasta perfeccionarse más y más.

### ***LO QUE YA NO DEBE OCURRIR***

- Pierdes un juego por partir jugando y le correspondía a otro.
- Pierdas por bajar una sola carta, o tres, o ninguna antes de declarar tu juego.
- El Skat que has bajado no lo puedes volver a mirar después de hecha la declaración.
- Cuando un jugador no asiste la pinta (pudiendo).

## **SEXTA PARTE**

### ***CONSEJOS PARA JUGAR MEJOR DURANTE EL JUEGO***

- Regla máxima para cada jugador debería ser siempre contar los triunfos y su puntaje; en lo posible también el puntaje de los oponentes.
- También es necesario mantener la visión respecto de las otras pintas.
- Según los valores ofrecidos en el remate, pueden deducirse los matadores que están en manos del futuro compañero u oponente y la pinta que éste iba a convertir en triunfo.
- En casos de duda con frecuencia el juego que se escoge es la decisión que pesa en la victoria o derrota.

## **SEPTIMA PARTE**

### ***LISTAS***

- Cada juego terminado debe ser anotado como ganado o perdido en una lista.
- Si el juego es ganado por el declarante se anota el puntaje del juego a su favor.
- Los juegos perdidos se anotan con puntaje negativo equivalente al doble de los puntos positivos.

### ***EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO***

Los puntos y el número de juegos que se anotan en la lista sirven de base para evaluar el rendimiento de cada jugador. Por cada juego ganado el subastador recibe 50 puntos (bonificación), mientras que por cada juego perdido se le resta igual cantidad. Por cada juego perdido los oponentes (incluyendo al repartidor), reciben un bono de 30 puntos en la mesa de cuatro jugadores y de 40 puntos en la mesa de tres jugadores. La suma del puntaje de los juegos, más la bonificación por los juegos ganados, menos los puntos negativos de los juegos perdidos, más la ganancia por los juegos perdidos de los demás, arrojan el resultado final.