

Skat

LA BARAJA

Originalmente se jugaba al Skat exclusivamente con la baraja de 32 cartas de símbolos alemanes, bellotas, hojas, corazones y cascabeles. Actualmente, continúa utilizándose la baraja tradicional alemana pero en otras partes se juega con cartas de símbolos franceses.

OBJETIVO DEL JUEGO

Comprometerse a cumplir cierto contrato en el juego contra los otros dos jugadores y cumplir el compromiso.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas depende del juego que el declarante prefiera jugar:

- Con un palo de triunfo. Independientemente del palo que se escoja como triunfo, los Bube (J) son siempre triunfos, por lo que hay once cartas de triunfo, las ocho del palo y los otros tres Bube. El orden del palo de triunfo, de mayor a menor, es: Bube de tréboles, Bube de picas, Bube de corazones, Bube de diamantes, as, diez, rey, dama, nueve, ocho y siete. En los otros tres palos, el orden de las cartas, de mayor a menor, es: as, diez, rey, dama, nueve, ocho y siete.
- En el gran juego. Sólo son triunfos los cuatro Bube, cuyo orden es, de mayor a menor: Bube de tréboles, Bube de picas, Bube de corazones y Bube de diamantes. El orden de las siete cartas restantes de cada palo es, de mayor a menor: as, diez, rey, dama, nueve, ocho y siete.
- En el juego de no bazas. El orden de las cartas es el habitual de la baraja, de mayor a menor: as, rey, dama, Bube, diez, nueve, ocho y siete.

El valor total de las cartas de la baraja es de 120 puntos, 30 de cada palo, distribuidas de la siguiente manera:

AS	11 PUNTOS
DIEZ	10 PUNTOS
REY	4 PUNTOS
DAMA	3 PUNTOS
BUBE	2 PUNTOS
NUEVE	0 PUNTOS
OCHO	0 PUNTOS
SIETE	0 PUNTOS

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se dan las cartas boca arriba hasta que aparece un Bube. El jugador al que le ha correspondido será el dador, pasando el turno de dar, de jugador en jugador, en el sentido de las agujas del reloj.

Este jugador da diez cartas a cada jugador y deja las dos restantes, el skat, en el centro de la mesa. El declarante puede tomar estas dos cartas, uniéndolas a las que tiene en su mano y descartándose de dos a continuación para equilibrar el número de cartas de su mano, o dejarlas en la mesa. En cualquier caso, estas dos cartas del skat o las del descarte después de haberlo tomado, son parte de las cartas ganadas por el declarante junto con las de sus bazas y cuentan para el cálculo de los puntos conseguidos.

LAS DECLARACIONES.- Las declaraciones se realizan después de que el declarante haya decidido tomar o no el skat. Si no lo toma, se dice que en un juego de mano. En cualquier caso, el declarante tiene siete posibilidades:

1. Diamantes
2. Corazones
3. Picas
4. Tréboles

En estas cuatro primeras posibilidades, el declarante selecciona el palo de triunfo y se compromete a ganar como mínimo 61 puntos.

5. Gran juego. El declarante se compromete a ganar como mínimo 61 puntos, pero sólo son triunfos los cuatro Bube.

6. No bazas. En este caso no hay triunfo y el declarante se compromete a no ganar ninguna baza.

7. No bazas descubierto. Este juego es como el de no bazas, pero con las cartas del declarante expuestas y a la vista de todos los jugadores que pueden ver las cartas, pero no pueden intervenir en la estrategia del declarante

En los juegos de mano, puede aumentarse el valor del juego si se declara Schneider, comprometiéndose el declarante a ganar por lo menos 90 puntos, Schwarz, si el declarante se compromete a ganar todas las bazas o abierto, cuando se compromete a ganar todas las bazas con las cartas expuestas.

Estos anuncios son posteriores y complementarios a las declaraciones anteriores de triunfo y no se hacen cuando se juega a no bazas. Deben efectuarse antes del inicio de la primera baza.

EL JUEGO

El jugador de la izquierda del dador es el líder o primera mano, el de la izquierda de éste es el mano del medio y el siguiente la última mano. En el caso de que los jugadores sean tres, el dador es el último mano.

A la vista de sus cartas, los jugadores estudian las posibilidades de convertirse en los declarantes. por medio de la subasta, un jugador se convierte en el declarante, comprometiéndose a cumplir un contrato.

Las subastas. Para calcular el nivel de las subastas, hay que tener en cuenta el coeficiente y el multiplicador. El producto de estos dos valores le permitirá conocer hasta dónde puede llegar su puja. El coeficiente depende del triunfo escogido, y puede ser:

Triunfo	Coeficiente
Gran juego	20
Tréboles	12
Picas	11
Corazones	10
Diamantes	9

En cambio, el multiplicador depende de los Bube presentes en el juego del jugador.

EL MULTIPLICADOR				
B Tréboles	B Picas	B Corazones	B Diamantes	Multiplicador
Sí	No	Sin importancia	Sin importancia	2
Sí	Sí	No	Sin importancia	3
Sí	Sí	Sí	No	4
Sí	Sí	Sí	Sí	5
No	Sí	Sin importancia	Sin importancia	2
No	No	Sí	Sin importancia	3
No	No	No	Sí	4
No	No	No	No	5

Las subastas se realizan por medio de pujas que siguen los valores indicados en la siguiente tabla:

NIVEL DE LAS PUJAS SEGÚN EL COEFICIENTE Y EL MULTIPLICADOR			
Elección	Coeficiente	Multiplicador	Puja
Diamantes	9	2	18
Corazones	10	2	20
Picas	11	2	22
No bazas	-	-	23
Tréboles	12	2	24
Diamantes	9	3	27
Corazones	10	3	30
Picas	11	3	33
No bazas sin el skat	-	-	35
Tréboles	12	3	36
Diamantes	9	4	36
Gran juego	20	2	40
Corazones	10	4	40
Picas	11	4	44
Diamantes	9	5	45
No bazas descubierto	-	-	46
Tréboles	12	4	48
Corazones	10	5	50
Picas	11	5	55
No bazas descubierto si el skat	-	-	59
Tréboles	12	5	60
Gran juego	20	3	60
Gran juego	20	4	80
Gran juego	20	5	100

El líder o primera mano tiene preferencia sobre el jugador de la derecha del dador, mano del medio, y éste tiene preferencia sobre el dador, última mano. Esta relación es de gran importancia, porque un jugador que tiene preferencia sobre otro, sólo tiene que igualar la puja para ganarla. La subasta se desarrolla en dos fases. En la primera, no participa el dador, haciéndolo sólo los otros dos jugadores. En la segunda fase, el dador compite contra el ganador de la primera fase. En cada una de las fases, el jugador no preferente inicia la puja y el otro se limita a decir “sí”, para indicar que la iguala, con lo que ganaría la subasta, o “paso”, indicando que no está dispuesto a pujar más. Naturalmente, el jugador que está haciendo las pujas también puede decir “paso” después de que le haya sido igualada una puja.

Las declaraciones suelen empezar en 18, el nivel más bajo, y se van aumentando hasta que uno de los jugadores pasa. El mano del medio va haciendo pujas que son aceptadas con un simple sí por el primera mano, hasta que uno de los dos pasa. El que no ha pasado, gana esta primera fase de la puja, compitiendo con el dador, que al ser el no preferente, es el que va haciendo pujas, hasta que uno de los dos pase. El otro jugador que gane esta segunda subasta será el declarante.

El juego de las bazas. Sea quien sea el declarante y el juego que se haga, para el juego de las bazas, el primero en jugar es el primera mano. Los otros jugadores deben seguir el palo de la baza y si no tienen carta del mismo palo, pueden fallar con triunfo, aunque no es obligatorio hacerlo. El ganador de la baza, que es el que ha jugado el triunfo más alto o la carta más alta del palo de salida, sale en la siguiente baza.

Tras jugar la décima baza, el declarante cuenta los puntos ganados. Si ha hecho 61 o más, o 90 o más en el caso del Schneider, gana el juego y se anota los tantos de su puja. Si no ha conseguido ganar esos puntos, pierde el juego y pierde los puntos de su puja. Si ha perdido jugando sin el skat, pierde el doble. Si juega a no bazas, pierde al hacerse una baza, mientras que si juega a Schwarz, pierde si los contrarios hacen una baza, sin necesidad de contar.