

SKAT



COMO JOGAR

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. PRINCÍPIO DO JOGO.....	4
3. VALORES DOS NAIPES E DAS CARTAS.....	5
4. JOGOS POSSÍVEIS E RESPECTIVOS VALORES	6
5. LEILÃO.....	12
6. DESENNROLAR DO JOGO	13
7. MARCAÇÃO DOS PONTOS	14
8. REGRAS.....	15
9. DICAS.....	16
10. OBSERVAÇÕES	24
ANEXO A – DICIONÁRIO.....	25
ANEXO B - SÚMULA PARA MESA DE 3 JOGADORES	26
ANEXO C - SÚMULA PARA MESA DE 4 JOGADORES.....	27
ANEXO D – CURIOSIDADES	28
ANEXO E – EXERCÍCIOS 1.....	31
ANEXO F – EXERCÍCIOS 2	32
ANEXO G – EXERCÍCIOS 3	33
ANEXO H – EXERCÍCIOS 4	36
ANEXO I - JOGOS POSSÍVEIS – QUADRO RESUMO	37

4ª EDIÇÃO

São Paulo, outubro de 2017

Elaborado por: Roland Helmer

fone: (11) 5548-0953

e-mail: rohelmer@uol.com.br

Gunther Brunckhorst

fone: (11) 98193-5080

e-mail: gunther@brunckhorst.com.br

Capítulo 1

INTRODUÇÃO

O jogo de Skat (scartare em italiano ou escarter em francês = separar) surgiu na Alemanha e a partir de 1896 difundiu-se rapidamente no mundo inteiro, onde residiam alemães. É considerado um dos mais engenhosos jogos de cartas já inventado e pode ser comparado ao Bridge. O Skat, embora seja considerado um jogo de sorte, depende fundamentalmente da habilidade do jogador. Cerca de 40 % depende das cartas que recebe e 60 % da sua habilidade e conhecimento sobre Skat. Porém, a longo prazo, depois de muitos jogos, os bons jogadores se destacarão.

Não há, a princípio, carta alta ou baixa. A combinação das cartas, o jogo optado, a seqüência de jogar as cartas e a distribuição das cartas determinarão o sucesso.

Em pouco tempo uma pessoa aprende o jogo. Fascinante é o fato de que a cada dia o jogador domina mais a técnica e os truques. E sempre surgirão novidades. Esta é a razão pela qual este jogo é tão praticado.

Uma vez que os termos técnicos são em alemão, o jogo não se difundiu dentre pessoas que não dominam o alemão. Gostaríamos de difundir este jogo aqui no Brasil, a exemplo de nossos amigos no Chile, que já tem muitos jogadores de Skat, sem domínio da língua alemã.

O objetivo deste livro é dar o conhecimento básico. A evolução será alcançada na prática e no diálogo com bons jogadores. Não estranhe polêmicas. Como há uma enormidade de alternativas, situações as mais diversas, sempre haverá argumentos a favor e contra certas jogadas. Você descobrirá as suas. Mas é exatamente isso que torna este jogo tão fascinante.

Desejamos-lhes boas cartas!

Capítulo 2

PRINCÍPIO DO JOGO

Skat é um jogo de cartas, jogado por 3 jogadores. O baralho de Skat é composto por 32 cartas, divididas em 4 naipes, contendo cada naipe 8 cartas.

Estas são as cartas e respectivos naipes:

		SETE	OITO	NOVE	DEZ	VALETE	DAMA	REI	ÁS
	PAUS	7	8	9	10	B	D	K	A
	ESPADAS	7	8	9	10	B	D	K	A
	COPAS	7	8	9	10	B	D	K	A
	OUROS	7	8	9	10	B	D	K	A

Determina-se, por sorteio ou por outra regra, previamente estabelecida, a posição de cada jogador à mesa e o jogador que deverá embaralhar e distribuir as cartas no primeiro jogo. Este último também deverá anotar os pontos realizados durante a partida.

Após embaralhar, o jogador à sua direita deverá cortar o baralho. As cartas são distribuídas no sentido horário, todas fechadas, iniciando-se pelo jogador à esquerda. São distribuídas inicialmente 3 cartas consecutivas a cada jogador, 2 cartas no centro da mesa, 4 cartas consecutivas a cada jogador e, finalmente, 3 cartas consecutivas a cada jogador. As duas cartas no centro da mesa são denominadas SKAT.

Terminada a distribuição, cada jogador levanta suas 10 cartas e analisa o jogo possível, que tem em mãos. Os jogos possíveis e respectivos valores serão apresentados no capítulo 4. Os valores dos naipes e das cartas serão apresentados no capítulo 3.

A seguir determina-se quem irá definir o jogo através de um leilão. A sequência deste leilão será descrita no capítulo 5. O arrematador do leilão, o qual denominaremos doravante de DESAFIANTE, recebe o SKAT. Ele tem o direito de utilizar este SKAT, com a possibilidade de melhorar seu jogo. Após analisar as 12 cartas que tem em mãos, deverá separar 2, depositá-las fechadas sobre a mesa, junto ao seu lugar e anunciar o jogo a ser jogado. Este jogador, o DESAFIANTE, terá os outros 2 jogadores como adversários solidários, os quais denominaremos doravante de ADVERSÁRIOS.

O jogador, à esquerda do jogador que distribuiu as cartas, deve sair com uma carta. No sentido horário, os outros 2 jogadores devem adicionar uma carta, seguindo a obrigatoriedade de acompanhar o naipe. Caso não tenha carta do naipe jogado, deverá jogar carta de outro naipe. O conjunto dessas 3 cartas chama vaza. Quem jogou a maior carta do naipe receberá a vaza. O jogador que recebeu a vaza deverá sair com outra carta. E assim, sucessivamente, serão jogadas as 10 cartas, resultando em 10 vazas. Ao término, serão contados os pontos das cartas recebidas pelo DESAFIANTE e pelos ADVERSÁRIOS. De acordo com o jogo determinado pelo DESAFIANTE, os pontos e vazas obtidas, constata-se se o DESAFIANTE venceu ou perdeu o jogo.

Vamos deixar aqui definido que o jogador, que deve sair com a primeira carta da vaza, é denominado MÃO, o jogador à sua esquerda MEIO e o jogador seguinte PÉ.

Capítulo 3

VALORES DOS NAIPES E DAS CARTAS

3.1. NAIPES

Para efeito de cálculo do valor do jogo, é preciso conhecer o valor de cada naipe. Assim sendo, temos:

	PAUS	12 pontos
	ESPADAS	11 pontos
	COPAS	10 pontos
	OUROS	9 pontos

3.2. CARTAS

Para efeito de cálculo do valor dos pontos obtidos nas vazas, é preciso conhecer o valor de cada carta. Assim sendo, temos:

A	Ás	11 pontos
10	Dez	10 pontos
K	Rei	4 pontos
D	Dama	3 pontos
B	Valete	2 pontos
9	Nove	0 pontos
8	Oito	0 pontos
7	Sete	0 pontos

A soma dos pontos de cada naipe dá 30 pontos. Conseqüentemente, a soma dos 4 naipes dá 120 pontos.

Capítulo 4

JOGOS POSSÍVEIS E RESPECTIVOS VALORES

Existem 3 grupos de jogos possíveis no Skat:

- Naipe
- Grand
- Nulo

4.1. NAIPE

4.1.1. NAIPE BÁSICO

No jogo de NAIPE, o DESAFIANTE define qual o naipe que será trunfo. Trunfo é a carta que prevalece sobre as demais cartas. Neste caso, havendo numa vaza uma carta trunfo, a vaza pertence ao jogador que jogou o trunfo. Lembrando que sempre deverá ser respeitado o naipe solicitado pelo jogador MÃO. Somente na falta deste naipe que poderá ser jogada carta de outro naipe. Adicionalmente ao naipe definido trunfo, os outros 3 valetes são trunfos. Os valetes hierarquicamente prevalecem sobre as demais cartas.

A ordem hierárquica dos trunfos é a seguinte:

B♣ B♠ B♥ B♦ A 10 K D 9 8 7

sendo A 10 K D 9 8 7 do naipe definido pelo DESAFIANTE.

Portanto, temos 11 trunfos.

Pontas são chamadas as cartas seqüências que o jogador tiver, respeitando a ordem hierárquica acima.

O valor deste jogo é definido pelo número de pontas seqüenciais presentes ou ausentes dos trunfos, acrescido de 1, multiplicado pelo valor do naipe (vide capítulo 3.1.).

O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo qual o naipe que será trunfo.

A seguir apresentamos alguns exemplos:

- **B♣ B♠ A♥ K♥ D♥ 7♥ 10♣ K♣ 8♦ A♠**

O jogador escolheu o naipe COPAS para trunfo; então temos: com 2 (com valete de paus e de espadas), joga 3, multiplicado por 10 (valor do naipe COPAS) resulta em 30. O valor deste jogo é 30.

- **B♥ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 7♣ A♥ K♥ D♠ 10♦**

O jogador escolheu o naipe paus para trunfo; então temos: sem 2 (sem valete de paus e de espadas), joga 3, multiplicado por 12 (valor do naipe paus) resulta em 36. O valor deste jogo é 36.

- **B♠ B♦ K♠ D♠ 9♠ 7♣ K♥ A♣ D♣ 8♦**

O jogador escolheu o naipe espadas para trunfo; então temos: sem 1 (sem o valete de paus), joga 2, multiplicado por 11 (valor do naipe espadas) resulta em 22. O valor deste jogo é 22.

A ordem hierárquica das cartas nos demais naipes é a seguinte:

A 10 K D 9 8 7

Lembrando que os trunfos prevalecem sobre os demais naipes.

Para vencer este jogo o DESAFIANTE deverá obter 61 ou mais pontos na somatória dos valores das cartas de suas vazas e do SKAT.

4.1.2. **NAIPE MÃO**

No jogo de NAIPE MÃO, o DESAFIANTE define qual o naipe que será trunfo e não faz uso do SKAT. Neste caso as duas cartas do SKAT permanecem fechadas e, como sempre, pertencem ao DESAFIANTE.

Neste jogo o DESAFIANTE acrescenta 1 ao fator multiplicador do naipe.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, não levanta, deixa-o separado sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo qual o naipe que será trunfo, acrescentando MÃO.

Por exemplo: com 2, joga 3, mão 4, multiplicado pelo valor do naipe.

Para vencer este jogo o DESAFIANTE deverá obter 61 ou mais pontos na somatória dos valores das cartas de suas vazas e do SKAT.

Convêm lembrar de que as cartas do SKAT pertencem ao DESAFIANTE. Assim sendo, são computadas no cálculo do valor do jogo. A presença de pontas poderá alterar significativamente o valor previamente calculado. Por exemplo: sem 3 (sem os valetes de paus, espadas e copas), joga 4, mão 5; havendo o valete de paus no SKAT, o fator multiplicador passará a ser com 1 (com o valete de paus), joga 2, mão 3, o que reduz significativamente o valor do jogo. Se o DESAFIANTE recebeu o jogo considerando o fator 5, não bastará obter os 61 pontos. Para alcançar o fator considerado, o DESAFIANTE deverá alcançar degraus mais elevados em seu jogo. Estes degraus são descritos a seguir. O risco da alteração significativa no fator multiplicador tem que ser considerado, ao jogar-se MÃO.

4.1.3. **NAIPE SCHNEIDER**

No jogo de NAIPE SCHNEIDER, o DESAFIANTE define qual o naipe que será trunfo e os ADVERSÁRIOS não poderão obter nas cartas das suas vazas mais de 30 pontos.

Neste jogo o DESAFIANTE acrescenta 1 ao fator multiplicador do naipe.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo qual o naipe que será trunfo e jogue, para que os ADVERSÁRIOS não obtenham nas cartas das suas vazas mais de 30 pontos.

Por exemplo: sem 3, joga 4, Schneider 5, multiplicado pelo valor do naipe.

Caso o DESAFIANTE estiver jogando MÃO, acrescenta 1 pela MÃO e mais 1 pelo SCHNEIDER ao fator multiplicador do naipe.

Por exemplo: sem 3, joga 4, mão 5, Schneider 6, multiplicado pelo valor do naipe.

Caso o DESAFIANTE estiver jogando MÃO, ter certeza de que os ADVERSÁRIOS não conseguirão obter mais de 30 pontos nas suas vazas, poderá, ao anunciar o jogo, acrescentar SCHNEIDER ao NAIPE, o que aumenta em 1 ponto o fator multiplicador do naipe.

Por exemplo: sem 1, joga 2, mão 3, Schneider 4, anunciado 5, multiplicado pelo valor do naipe.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE deverá obter 90 ou mais pontos na somatória dos valores das cartas de suas vazas e do SKAT.

4.1.4. NAIPE SCHWARZ

No jogo de NAIPE SCHWARZ, o DESAFIANTE define qual o naipe que será trunfo e os ADVERSÁRIOS não poderão obter nenhuma vaza.

Neste jogo, o DESAFIANTE acrescenta mais 1 ao fator multiplicador do naipe. Como para fazer SCHWARZ o DESAFIANTE terá feito SCHNEIDER, os fatores são acumulativos.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo qual o naipe que será trunfo e jogue, para que os ADVERSÁRIOS não obtenham nenhuma vaza.

Por exemplo: com 2, joga 3, Schneider 4, Schwarz 5, multiplicado pelo valor do naipe.

Caso o DESAFIANTE estiver jogando MÃO, ter certeza de que os ADVERSÁRIOS não conseguirão obter nenhuma vaza, poderá, ao anunciar o jogo, acrescentar SCHNEIDER e SCHWARZ ao NAIPE. Neste caso, como receberá todas as vazas, poderá abrir o jogo. Isso lhe valerá mais 1 ponto ao fator multiplicador.

Por exemplo: com 2, joga 3, mão 4, Schneider 5, anunciado 6, Schwarz 7, anunciado 8, aberto 9, multiplicado pelo valor do naipe.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE deverá obter todas as vazas.

4.2. GRAND

4.2.1. GRAND BÁSICO

No jogo de GRAND, o DESAFIANTE define que somente os valetes serão trunfos. Lembrando que trunfo é a carta que prevalece sobre as demais cartas. Neste caso, havendo numa vaza um valete, a vaza pertence ao jogador que jogou o valete. Lembrando que sempre deverá ser respeitado o naipe solicitado pelo jogador MÃO. Assim sendo, caso o jogador MÃO solicitar valete, deverão ser jogados valetes. Somente na falta de valetes que poderá ser jogada carta de outro naipe. A ordem hierárquica dos trunfos é a seguinte:

B♣ B♠ B♥ B♦

Portanto, temos 4 trunfos.

Pontas são chamadas as cartas seqüências que o jogador tiver, respeitando a ordem hierárquica acima.

O valor deste jogo é definido pelo número de pontas seqüenciais presentes ou ausentes dos trunfos, acrescido de 1, multiplicado por 24, que é valor básico do GRAND.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia GRAND.

A seguir, apresentamos alguns exemplos:

- **B♣ B♠ 10♣ K♣ A♥ K♥ D♥ 8♥ 7♥ A♠**

O jogador escolheu jogar GRAND. Então temos: com 2, joga 3, multiplicado por 24 resulta em 72. O valor deste jogo é 72.

- **B♠ B♥ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 7♣ A♥ D♠ A♦**

O jogador escolheu jogar GRAND. Então temos: sem 1, joga 2, multiplicado por 24 resulta em 48. O valor deste jogo é 48.

- **B♣ B♥ B♦ A♣ 10♣ K♥ D♥ A♠ K♠ D♠**

O jogador escolheu jogar GRAND. Então temos: com 1, joga 2, multiplicado por 24 resulta em 48. O valor deste jogo é 48.

A ordem hierárquica das demais cartas, em todos os naipes, é a seguinte:

A 10 K D 9 8 7

Lembrando que os trunfos prevalecem sobre as demais cartas.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE deverá obter 61 ou mais pontos na somatória dos valores das cartas de suas vazas e do SKAT.

4.2.2. GRAND MÃO

No jogo de GRAND MÃO, o DESAFIANTE define que jogará GRAND e não faz uso do SKAT. Neste caso, as duas cartas do SKAT permanecem fechadas e, como sempre, pertencem ao DESAFIANTE.

Neste jogo, o DESAFIANTE acrescenta 1 ao fator multiplicador do GRAND.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, não levanta, deixa-o separado sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo GRAND MÃO.

Por exemplo: com 2, joga 3, mão 4, multiplicado por 24.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE deverá obter 61 ou mais pontos na somatória dos valores das cartas de suas vazas e do SKAT.

Lembramos novamente de que as cartas do SKAT pertencem ao DESAFIANTE. Assim sendo, são computadas no cálculo do valor do jogo. A presença de pontas poderá alterar significativamente o valor previamente calculado. Por exemplo: sem 2, joga 3, mão 4; havendo o valete de paus no SKAT, o fator multiplicador passará a ser com 1, joga 2, mão 3, o que reduz o valor do jogo. Se o DESAFIANTE recebeu o jogo considerando o fator 4, não bastará obter os 61 pontos. Para alcançar o fator considerado, o DESAFIANTE deverá alcançar degraus mais elevados em seu jogo. Estes degraus são descritos a seguir. O risco da alteração significativa no fator multiplicador tem que ser considerado, ao jogar-se MÃO.

4.2.3. GRAND SCHNEIDER

No jogo de GRAND SCHNEIDER, o DESAFIANTE define que jogará GRAND e os ADVERSÁRIOS não poderão obter nas cartas das suas vazas mais de 30 pontos.

Neste jogo, o DESAFIANTE acrescenta 1 ao fator multiplicador do GRAND.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo GRAND e jogue, para que os ADVERSÁRIOS não obtenham nas cartas das suas vazas mais de 30 pontos.

Por exemplo: com 3, joga 4, Schneider 5, multiplicado por 24.

Caso o DESAFIANTE estiver jogando MÃO, acrescenta 1 pela MÃO e mais 1 pelo SCHNEIDER ao fator multiplicador do GRAND.

Por exemplo: com 3, joga 4, mão 5, Schneider 6, multiplicado por 24.

Caso o DESAFIANTE estiver jogando MÃO, ter certeza de que os ADVERSÁRIOS não conseguirão obter mais de 30 pontos nas suas vazas, poderá, ao anunciar o jogo, acrescentar SCHNEIDER ao GRAND.

Por exemplo: com 1, joga 2, mão 3, Schneider 4, anunciado 5, multiplicado por 24.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE deverá obter 90 ou mais pontos na somatória dos valores das cartas de suas vazas e do SKAT.

4.2.4. **GRAND SCHWARZ**

No jogo de GRAND SCHWARZ, o DESAFIANTE define que jogará GRAND e os ADVERSÁRIOS não poderão obter nenhuma vaza.

Neste jogo, o DESAFIANTE acrescenta mais 1 ao fator multiplicador do GRAND.

O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia o jogo, dizendo GRAND, e jogue, para que os ADVERSÁRIOS não obtenham nenhuma vaza.

Como para fazer SCHWARZ o DESAFIANTE terá feito SCHNEIDER, os fatores são acumulativos.

Por exemplo: com 2, joga 3, Schneider 4, Schwarz 5, multiplicado por 24.

Caso o DESAFIANTE estiver jogando MÃO, ter certeza de que os ADVERSÁRIOS não conseguirão obter nenhuma vaza, poderá, ao anunciar o jogo, acrescentar SCHNEIDER e SCHWARZ ao GRAND. Assim sendo, o DESAFIANTE poderá colocar todas as cartas abertas na mesa. Este jogo recebe o nome de GRAND OUVERT.

Por exemplo: com 2, joga 3, mão 4, Schneider 5, anunciado 6, Schwarz 7, anunciado 8, aberto 9, multiplicado por 24.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE deverá obter todas as vazas.

4.3. **NULO**

4.3.1. **NULO BÁSICO**

No jogo de NULO, o DESAFIANTE define que não receberá nenhuma vaza. Não há trunfos neste jogo. O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa e anuncia o jogo NULO.

A ordem hierárquica das cartas é a seguinte:

A K D B 10 9 8 7 para todos os naipes.

O valor deste jogo é 23.

Para vencer este jogo o DESAFIANTE não poderá receber absolutamente nenhuma vaza.

4.3.2. **NULO MÃO**

No jogo de NULO MÃO, o DESAFIANTE define que jogará NULO e não faz uso do SKAT. Neste caso as duas cartas do SKAT permanecem fechadas. O DESAFIANTE, sem levantar o SKAT, anuncia o jogo NULO MÃO.

A ordem hierárquica das cartas é a mesma do NULO.

O valor deste jogo é 35.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE não poderá receber absolutamente nenhuma vaza.

Neste jogo, ao contrário do jogo de NAIPE ou GRAND, a presença de qualquer carta no SKAT, quando não for indiferente, só poderá beneficiar o DESAFIANTE.

4.3.3. NULO ABERTO

No jogo de NULO ABERTO, o DESAFIANTE define que não receberá absolutamente nenhuma vaza e jogará com as cartas abertas. O DESAFIANTE recebe o SKAT, faz as trocas desejadas, separa 2 cartas fechadas sobre a mesa, anuncia o jogo NULO ABERTO e abre as cartas sobre a mesa.

A ordem hierárquica das cartas é a mesma do NULO.

O valor deste jogo é 46.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE não poderá receber absolutamente nenhuma vaza.

4.3.4. NULO ABERTO MÃO

No jogo de NULO ABERTO MÃO, o DESAFIANTE define que jogará NULO, não faz uso do SKAT e jogará com as cartas abertas. Neste caso as duas cartas do SKAT permanecem fechadas. O DESAFIANTE, sem levantar o SKAT, anuncia o jogo NULO ABERTO MÃO e abre as cartas sobre a mesa.

A ordem hierárquica das cartas é a mesma do NULO.

O valor deste jogo é 59.

Para vencer este jogo, o DESAFIANTE não poderá receber absolutamente nenhuma vaza.

Capítulo 5

LEILÃO

Para definir o DESAFIANTE do jogo, deverá ser constatado quem tem o melhor jogo. E para isso há um leilão. Assim sendo, cada jogador avalia o valor do seu jogo. No capítulo 4 anterior descrevemos todos os jogos possíveis e seus valores. No capítulo 9 daremos algumas dicas para avaliar o jogo. Tendo cada jogador o valor do seu jogo, dá-se prosseguimento ao leilão, sendo feitas ofertas até dois declinarem, resultando no DESAFIANTE do jogo. Há uma seqüência a ser respeitada neste leilão. Para memorizar, procuramos guardar o trinômio DISTRIBUIR – OUVIR – OFERTAR. Ou seja, no sentido horário, o jogador à esquerda do jogador, que distribuiu as cartas, irá ouvir as ofertas do jogador, que está à sua esquerda. As ofertas deverão seguir em ordem crescente os possíveis valores de jogos. Para cada oferta, o ouvinte deverá responder com “sustento” se o valor do seu jogo contém o valor ofertado. O ofertante cessará de ofertar quando chegar ao limite do valor do seu jogo, dizendo “passo”. Caso o ofertante ultrapassar o valor do jogo do ouvinte, este deverá declinar, dizendo “passo”. O terceiro jogador deverá fazer oferta ao remanescente do leilão, se o seu jogo tiver valor superior à última oferta. Caso o valor do seu jogo não for superior, declinará, dizendo “passo”. Da mesma forma o ouvinte declinará, quando a oferta ultrapassar o valor do seu jogo, dizendo “passo”. Assim estará definido o DESAFIANTE do jogo.

Caso todos os jogadores declinarem, este jogo será anulado e o próximo jogador dará novas cartas, iniciando-se um novo jogo.

Abaixo apresentamos a tabela de todos os jogos possíveis e respectivos valores.

		JOGOS POSSÍVEIS E RESPECTIVOS VALORES																	
FATOR →		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
	OUROS	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
	COPAS	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
	ESPADAS	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
	PAUS	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
	GRAND	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264							
	NULO	23																	
	NULO MÃO	35																	
	NULO ABERTO	46																	
	NULO MÃO ABERTO	59																	

Lembrando o critério para determinar o fator dos jogos NAIPE e GRAND: número de pontas seqüenciais presentes ou ausentes dos trunfos, acrescido de 1 e, quando for o caso, acrescido de MÃO, SCHNEIDER, SCHNEIDER ANUNCIADO, SCHWARZ, SCHWARZ ANUNCIADO e ABERTO.

Fator máximo para NAIPE: com 11, joga 12, MÃO 13, SCHNEIDER 14, SCHNEIDER ANUNCIADO 15, SCHWARZ 16, SCHWARZ ANUNCIADO 17 e ABERTO 18

Fator máximo para GRAND: com 4, joga 5, MÃO 6, SCHNEIDER 7, SCHNEIDER ANUNCIADO 8, SCHWARZ 9, SCHWARZ ANUNCIADO 10 e ABERTO 11

Capítulo 6

DESENROLAR DO JOGO

O DESAFIANTE, definido no leilão, após receber o SKAT, usá-lo ou não, conforme descrito no capítulo 4, anunciará o jogo. Lembramos novamente de que as cartas do SKAT pertencem ao DESAFIANTE. Assim sendo, são computadas no cálculo do valor do jogo e na somatória dos valores das cartas. A presença de pontas no SKAT poderá alterar significativamente o valor previamente calculado.

O jogador MÃO sairá com a primeira carta da primeira vaza. Como descrito no capítulo 2, o jogador MÃO da primeira vaza é o jogador sentado à esquerda do jogador que distribuiu as cartas. O vencedor da vaza passará a ser o jogador MÃO da vaza seguinte. Assim sucessivamente até a 10ª e última vaza. O DESAFIANTE e os ADVERSÁRIOS contam os pontos obtidos nas cartas. A somatória deverá dar 120, que é o total de pontos dos valores das cartas, conforme descrito no capítulo 3. Conforme o jogo anunciado e os pontos obtidos pelas partes, o DESAFIANTE ganhou ou perdeu o jogo. Os pontos necessários para ganhar o jogo estão descritos em cada jogo, conforme capítulo 4. Conforme descrição no capítulo 7, os pontos serão anotados numa súmula e se dará início a um novo jogo.

Neste novo jogo, o distribuidor de cartas será o jogador sentado à esquerda do jogador que distribuiu as cartas no jogo findo. E assim sucessivamente serão jogados todos os jogos da partida. O número de jogos de uma partida deverá ser definido previamente entre os jogadores ou a organização do evento.

Capítulo 7

MARCAÇÃO DOS PONTOS

O jogador, que embaralhou e distribuiu as cartas no primeiro jogo, deve anotar os pontos obtidos pelo DESAFIANTE. Para tal há um impresso apropriado, conforme Anexo B.

Segundo as regras do jogo relacionadas nas **“Regras Internacionais de Skat”** (Internationale Skatordnung), o DESAFIANTE, ao vencer o jogo, recebe os valores positivos iguais ao valor do jogo realizado. Caso o DESAFIANTE perder o jogo, receberá os valores negativos iguais ao dobro do valor do jogo realizado. Adicionalmente, para cada jogo ganho, descontados os perdidos, o jogador receberá 50 pontos. E para cada jogo perdido dos outros jogadores receberá 40 pontos.

No Anexo B temos o impresso para a súmula.

Capítulo 8

REGRAS

Todas as regras do jogo estão relacionadas nas “**Regras Internacionais de Skat**” (Internationale Skatordnung).

Estas regras estão disponíveis em alemão, inglês, espanhol e francês. Foram elaboradas pela Confederação Alemã de Skat (DSkV = Deutscher Skatverband) e pela International Skat Player Association (ISPA). Para consultar essas regras, visite o site da ISPA: www.ispaworld.org.

Algumas regras básicas :

- Após anunciado o jogo, o SKAT não pode mais ser consultado.
- As vazas recolhidas só podem ser consultadas seguindo regras específicas.
- Um jogo anunciado não pode mais ser mudado.
- Uma carta jogada não pode mais ser trocada.
- Um erro de jogada encerra o jogo; as cartas da vaza em curso e as demais cartas não jogadas pertencem à parte contrária à infratora.
- Evitar conversas durante o jogo (silêncio).
- Comentários breves sobre o jogo são permitidos após o jogo.

Capítulo 9

DICAS

Considerando que há 2.753.294.408.504.640 combinações de cartas dentre os 3 jogadores e o SKAT, seria impossível citar alguma regra infalível. Mas é exatamente isso que torna o Skat tão fascinante. A cada dia o jogador observará novas técnicas, novos procedimentos, novas maneiras de jogar Skat.

Relacionamos aqui algumas dicas básicas ao Skat. Deverão servir como uma referência inicial. No decorrer do aprendizado, o jogador perceberá que não há uma regra infalível nos procedimentos. Cada caso é um caso.

9.1. AVALIAÇÃO DO JOGO

O primeiro passo, ao receber as cartas, é ordená-las por naipe e em ordem decrescente. Assim o jogador já poderá ter uma visão do conjunto. Como vimos no capítulo 4, não há carta alta nem baixa. Há uma boa combinação de cartas. E esta só é possível avaliar, tendo as cartas ordenadas.

Assim como no xadrez, imagine o desenrolar do jogo com suas cartas. Veja o resultado mais favorável e o mais desfavorável. Considere as cartas possíveis no SKAT. Assim o jogador terá uma boa avaliação do potencial de suas cartas.

9.1.1. NAIPE

Considerando que há 11 trunfos no jogo de NAIPE, com 6 trunfos na mão a probabilidade de superar os 5 restantes é grande. Mas, considere a necessidade de usar trunfo para reassumir o jogo, quando saírem com carta de naipe ausente na mão. Porém, se o jogador tiver cartas altas nos naipes não trunfos, a possibilidade de reassumir o jogo existe, sem utilizar trunfo. Ou seja, para uma quantidade reduzida de trunfos há a necessidade de ter cartas altas nos naipes não trunfos.

9.1.2. GRAND

No GRAND temos somente 4 trunfos: os valetes. Se tivermos os 4 valetes garantiremos 4 vazas. Porém, ao sairmos com um dos valetes, os ADVERSÁRIOS irão jogar cartas baixas, sem valor. Ou seja, não obteremos pontos significativos. Assim sendo, é fundamental termos como cartas não trunfos as cartas mais altas, iniciando pelo Ás. Essas irão trazer os pontos necessários. O princípio básico no GRAND é poder jogar as cartas altas e os ADVERSÁRIOS terem que acompanhar o naipe, com carta baixa ou não terem trunfo (valete) para levar a vaza. Daí a necessidade de eliminar os valetes das mãos dos ADVERSÁRIOS.

9.1.3. NULO

Se o jogador no NULO não pode levar nenhuma vaza, deverá ter sempre a carta abaixo da carta jogada pelo ADVERSÁRIO. A seqüência 7 9 B K é imbatível, pois sempre estará abaixo do 8 10 D Ás. Qualquer falha na seqüência imbatível representa um risco. Considerando os 2 ADVERSÁRIOS, há a possibilidade de uma das cartas de um dos ADVERSÁRIOS ser mais alta. Nesse caso a falha na seqüência imbatível é viável. Porém, os ADVERSÁRIOS não poderão saber dessa falha, pois irão jogar de tal forma, que a possível carta mais alta seja descartada em vaza anterior, de outro naipe. Assim sendo, um NULO ABERTO somente poderá ser jogado, quando não houver falha na seqüência das cartas.

9.2. LEILÃO

Não menospreze o leilão. Ele fornecerá informações importantíssimas e fundamentais ao jogo, para decidir se deve seguir a diante no leilão, com qual carta sair e qual carta adicionar à vaza.

9.2.1. LIMITE POSSÍVEL

Ao iniciar o leilão, tenha em mente o valor limite a ser ofertado ou aceito. Analise previamente a possibilidade de jogar MÃO ou SCHNEIDER. Uma interrupção no meio do leilão irá delatar o seu jogo.

Exemplo: Você está pensando em jogar paus com um. Após ofertar 24, o outro jogador aceitar e você parar para pensar, fica evidente que você quer jogar paus e tem o valete de paus ou o de espadas, e está pensando em jogar MÃO. Se o outro jogador tiver o valete de espadas, ficará sabendo que você tem o de paus. Se ele não tiver o de espadas, terá que contar com a possibilidade do valete de espadas estar no SKAT ou na mão do terceiro jogador.

9.2.2. OFERTAR O LIMITE

Ao ofertar até o seu limite, pense na possibilidade do outro jogador ter o mesmo jogo. Então só vá até o limite se o seu jogo for seguro. Ao ouvir as ofertas, acontece o mesmo. O outro jogador está ofertando o seu jogo. Se você aceitar, ele poderá declinar, com o mesmo jogo na mão. Junto com o terceiro jogador, irá derrotar o seu jogo.

Exemplo: Você está pensando em jogar paus com um. Após ouvir a oferta 24 e você aceitar, o outro jogador declina. Ou seja, ele queria jogar paus sem um. Se ele tiver 5 trunfos na mão, irá derrotar o seu jogo, uma vez que o 3º jogador não terra trunfos e poderá descartar cartas altas nas vazas, onde seu adversário tem o trunfo mais alto. Portanto, aceite a oferta limite se o seu jogo for seguro.

9.2.3. ATENÇÃO NAS OFERTAS

Preste muita atenção no leilão dos outros 2 jogadores. São informações importantes para o jogo. Inicialmente, lhe mostrarão a possibilidade do seu jogo competir. Quando um jogador declinar, você terá a informação a respeito dos valetes e naipes predominantes nas mãos dos 2 jogadores.

9.2.4. OFERTAR NA SEQÜÊNCIA

Ao ofertar, siga a seqüência crescente dos valores possíveis, conforme relação abaixo, obtida da tabela apresentada no capítulo 5. Mesmo que tenha um jogo de valor mais elevado, respeite a seqüência.

18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 33, 35, 36, 40, 44, 45, 46, 48, 50, 54, 55, 59, 60, 63, 66, 70, 72, ...

Há 2 inconvenientes em avançar, pulando valores intermediários.

O primeiro é não ficar sabendo o limite do ADVERSÁRIO.

Exemplo: Você tem um GRAND na mão e já oferta 48. O ADVERSÁRIO passa. Se ele tivesse passado após o 24, você saberia que ele está jogando paus, com ou sem 1 valete. É uma informação preciosa no seu jogo.

O segunda é uma possível extrapolação do limite, com o surgimento de um valete no SKAT.

Exemplo: Você tem um jogo de paus na mão, sem 3 valetes. Este jogo tem valor 48 (sem 3, joga 4, vezes 12). O ADVERSÁRIO tem um jogo de espadas, sem 1 valete. O jogo dele vale 22 (sem 1, joga 2, vezes 11). Ao você ofertar 23, ele declinará. Ao levantar o SKAT, você depara com o valete de paus. Então o seu jogo passa a valer 24 (com 1, joga 2, vezes 12). Sem problemas. Mas, se você ofertar de antemão 30, o ADVERSÁRIO declinará da mesma forma e você extrapolou o valor do seu jogo.

9.3. SKAT

Lembramos novamente que o SKAT poderá alterar fundamentalmente o seu jogo. Considerando que entrarão 2 cartas e sairão 2, haverá uma mudança de 4 cartas.

9.3.1. JOGO MÃO

Evidente que você não poderá levantar o SKAT, caso esteja ofertando um jogo, onde o fator MÃO foi considerado.

Se as ofertas no leilão foram elevadas, não houve indícios de um jogador jogar NULO e na sua mão não há carta que precise ser necessariamente descartada, pense na possibilidade de jogar MÃO. A probabilidade de haver carta alta no SKAT é reduzida. Se você só tiver 2 naipes na mão, a probabilidade de receber cartas dos demais naipes e serem baixas é muito grande.

No caso de jogar MÃO, esteja ciente da possibilidade de haver um valete no SKAT, o que mudará significativamente o valor do seu jogo.

9.3.2. ELIMINAR NAIPE

Ao selecionar as 2 cartas para descartar, pense em eliminar um naipe, do qual você tem cartas baixas, no caso do jogo NAIPE e GRAND, ou cartas altas, no caso do NULO. A ausência de um naipe lhe dá mobilidade no jogo.

Explicando: Ao saírem com carta de naipe ausente em sua mão, se lhe interessa, leve a vaza com trunfo. Se não lhe interessa, elimine uma carta, com a qual não levará vaza, eliminando mais um naipe de sua mão, possibilitando na vaza desse naipe levar a mesma com trunfo.

9.3.3. ELIMINAR PONTOS

Caso não tenha a necessidade de eliminar cartas inconvenientes, pense na possibilidade de eliminar, no caso do jogo NAIPE e GRAND, cartas de valores elevados e que não serão necessárias para levar vaza.

Explicando: Num naipe que não é trunfo, A, 10 e K, provavelmente não levarão as 3 vazas. Após a segunda vaza, a probabilidade dos ADVERSÁRIOS não terem o naipe é grande. À sua carta cairá um trunfo e carta de valor elevado de outro naipe. Assim sendo, pense na possibilidade de colocar o Ás no SKAT, levando as 2 vazas com o 10 e o K.

9.3.4. ATENÇÃO NO DESCARTE

Não menospreze as 2 cartas que colocou no SKAT. Memorize! Será importante no decorrer do jogo.

Explicando: Na decisão de qual carta jogar numa vaza, será fundamental você saber se há outra carta do naipe fora. Se não se lembrar do que colocou no SKAT, como poderá tomar uma boa decisão?

Exemplo: Saíram com um 10 de naipe não trunfo. Você é jogador MEIO. Tem o Ás e o 7 desse naipe na mão. Já caíram D, 9 e 8. Você colocou o K no SKAT. Ou seja, o jogador PÉ não tem carta desse naipe. Você conta com a possibilidade do jogador PÉ ter trunfo. Se você adicionou o Ás à vaza, os ADVERSÁRIOS levarão a vaza com um trunfo. Portanto, a opção de adicionar o 7 pode ser decisiva no jogo.

9.4. SAÍDA

A saída poderá decidir o jogo. Dependendo do jogo, das cartas em sua mão, dos valores do leilão, a saída é diversa.

9.4.1. NAIPE

a) Você é o DESAFIANTE

Pense em eliminar inicialmente os trunfos. Para cada trunfo seu cai 1 trunfo de cada ADVERSÁRIO, enquanto tiver. Sem trunfos, os ADVERSÁRIOS, quando não tiverem o naipe, não poderão levar suas vazas de outros naipes. Caso contrário, levarão com os trunfos.

b) O DESAFIANTE é MEIO

Qual a situação mais desagradável para um jogador? A dúvida! Como deixar o jogador na posição MEIO na dúvida? Jogando uma carta de um naipe que ele não tem. Não tendo o naipe, ou descartará, ou terá que usar um trunfo. Se descartar, perderá a vaza. Trunfos são preciosos! Qual o naipe que ele, provavelmente, não tem? Aquele, do qual você tem bastante. Então, pense em jogar uma carta desse naipe. Qual? Agora chegamos numa questão polêmica. Poderemos escrever um livro sobre esta situação. A sua prática e experiência poderá contribuir para esse livro. Mas vamos simplificar. Temos algumas alternativas, pensando sempre nesse naipe longo.

- A K D 7 : Jogue o K. Se o DESAFIANTE tiver o naipe, ficará na dúvida se deve jogar o 10 ou carta baixa. Ele não sabe onde está o Ás. Se não tiver o naipe e jogar trunfo, seu Ás poderá ser descartado em outra vaza. Se jogar o 10, com certeza deverá ter outra carta, acompanhando o 10. Na próxima saída sua, jogue o Ás com segurança. Não fique triste! O 10 do DESAFIANTE você não receberia, jogando o Ás.
- Ás 10 9 7 : Jogue o Ás, pois é a grande chance de ganhar o jogo. Há a possibilidade de o DESAFIANTE ter o K D 8. Nesta caso, ao seu Ás cai o 8 e um Ás de outro naipe do outro ADVERSÁRIO. Ao seu 10 cai a D e outro Ás ou 10 de outro naipe do outro ADVERSÁRIO. Ao seu 9 cai o K e um trunfo alto, talvez o Ás ou 10 do outro ADVERSÁRIO. Somou? Os ADVERSÁRIOS já tem 60 pontos e o DESAFIANTE perdeu o jogo após a 3ª vaza! Se o DESAFIANTE não tiver o naipe e jogar trunfo, a perda não será grande, pois do outro ADVERSÁRIO não virão pontos.
- 10 K 8 7 : Jogue o K. Se o DESAFIANTE tiver o naipe, não terá dúvida em jogar, se tiver, o Ás. Caso contrário, na próxima vaza um dos ADVERSÁRIOS não terá mais o naipe e jogará trunfo, levando o Ás. Se o DESAFIANTE não tiver o naipe, jogará trunfo. O outro ADVERSÁRIOS jogará carta sem valor.

- K D 9 8 7 : não jogue este naipe. A probabilidade de o outro ADVERSÁRIO ter o 10 sozinho é grande. Escolha a carta mais baixa do naipe mais curto.

c) O DESAFIANTE é PÉ

O DESAFIANTE está numa situação privilegiada. Após ver as 2 cartas jogadas pelos ADVERSÁRIOS, poderá decidir o que fazer. O jogador MEIO, ADVERSÁRIO como o jogador MÃO, não poderá ter dúvida quanto à carta a jogar. Pense então no naipe mais curto. Novamente temos algumas alternativas.

- A 10 : Jogue o Ás. Há grande chance de ele passar e o outro ADVERSÁRIO saberá o que fazer.
- D 7 : Jogue o 7. Há chance de o outro ADVERSÁRIO assumir o jogo, deixando o DESAFIANTE no MEIO.
- carta única baixa : Ideal, pois dará mobilidade quando jogarem esse naipe.
- Ás solo : Não jogue. O DESAFIANTE lhe agradecerá, pois jogará seu 10 em situação segura.

9.4.2. GRAND

a) Você é o DESAFIANTE

Pense em eliminar inicialmente os trunfos (valetes). Para cada trunfo seu cai 1 trunfo de cada ADVERSÁRIO, enquanto tiver. Sem trunfos, os ADVERSÁRIOS, quando não tiverem o naipe, não poderão levar suas vazas de outros naipes. Caso contrário, levarão com os trunfos.

b) O DESAFIANTE é MEIO

Qual a situação mais desagradável para um jogador? A dúvida! Como deixar o jogador na posição MEIO na dúvida? Jogando uma carta de um naipe que ele não tem. Não tendo o naipe, ou descartará, ou terá que usar um trunfo. Se descartar, perderá a vaza. Trunfos são preciosos! Qual o naipe que ele, provavelmente, não tem? Aquele, do qual você tem bastante. Então, pense em jogar uma carta desse naipe. Qual? Agora chegamos novamente na questão polêmica. A sua prática e experiência contribuirá para esse polemica. Temos algumas alternativas, pensando sempre nesse naipe longo.

- A 10 e outras: Jogue o Ás. A situação é similar ao jogo de NAIPE.
- A K 9 7 : Jogue o K, pelo mesmo motivo descrito no jogo de NAIPE.
- 10 K 8 7 : Jogue o K. Se o DESAFIANTE tiver o naipe, não terá dúvida em jogar, se tiver, o Ás. Caso contrário, na próxima vaza um dos ADVERSÁRIOS não terá mais o naipe e jogará trunfo, levando o Ás. Se o DESAFIANTE não tiver o naipe, jogará trunfo. O outro ADVERSÁRIOS jogará carta sem valor.

c) O DESAFIANTE é PÉ

O DESAFIANTE está numa situação privilegiada. Após ver as 2 cartas jogadas pelos ADVERSÁRIOS, poderá decidir o que fazer. O jogador MEIO, ADVERSÁRIO como o jogador MÃO, não poderá ter dúvida quanto à carta a jogar. Porém, considerando os poucos trunfos no GRAND, recomenda-se, mesmo na posição PÉ, sair com carta do naipe mais longo, seguindo mesmo critério da posição MEIO.

9.4.3. NULO

a) Você é o DESAFIANTE

Terá que sair com uma carta segura. O 7 é a mais segura. Porém, você pode estar numa situação onde há naipe que não tem a seqüência imbatível (7 9 B K). Vamos ver algumas.

- Imagine um 8 solo. Se você não sair com este 8, há a possibilidade do ADVERSÁRIO, que não tiver o 7, eliminar todas as cartas desse naipe, jogando em vazas, onde não precisar acompanhar. Quando o jogador, que tem o 7, sair com esta carta, você terá que jogar o 8 e o outro ADVERSÁRIO não terá mais o naipe, jogando carta de outro naipe. Assim a vaza é sua e o jogo está perdido. Portanto, saia com este 8, na expectativa de cair, além do 7, outra carta do naipe, eliminando a possibilidade acima descrita.
- Você não tem nenhuma carta segura para sair e que não lhe torne vulnerável. Na seqüência imbatível (7 9 B K), se você sair com o 7, estará vulnerável, pois poderá acontecer o descrito acima, onde um ADVERSÁRIO eliminará o naipe e o outro sairá depois com o 8, abaixo do seu 9. Se você sair com o 9, também estará vulnerável, pois poderá acontecer o descrito acima, onde um ADVERSÁRIO eliminará o naipe e o outro sairá depois com o 8, você terá que jogar o 7 e o outro ADVERSÁRIO, ou jogará carta mais alta, ou eliminará o naipe. Na seqüência, sairão com o 10 e só lhe resta colocar o B e o jogo está perdido. Então sai com o B e reze para que o 8 não esteja numa mão e o 10 na outra.

Você percebeu que estar na posição MÃO no NULO só é vantagem se você tiver um 8 solo ou todas as seqüências seguras e uma carta, que não lhe deixe vulnerável. Mas aí você poderá jogar NULO ABERTO.

b) O DESAFIANTE é MEIO

Como um jogo NULO pode ser vencido? Um ADVERSÁRIO sai com uma carta baixa, o outro ADVERSÁRIO não tem o naipe e o DESAFIANTE terá que acompanhar o naipe e jogará carta mais alta. É qual o naipe provável que o DESAFIANTE terá para acompanhar e um ADVERSÁRIO não terá? Será o seu naipe longo. Mas, se você sair com o naipe longo, a probabilidade do DESAFIANTE não o ter e descartar uma carta alta de outro naipe é grande. Então, inverta a situação. Saia com o naipe mais curto. O ideal será a carta solo. Não se importe com Ás. Na seqüência você jogará de um naipe curto uma carta baixa. Com isso o outro ADVERSÁRIO assumirá o jogo e entendeu que aquele naipe jogado inicialmente acabou em sua mão. E assim poderá dirigir o jogo. Ele continuará jogando o naipe descartado por você. Na seqüência você eliminará o naipe de cartas altas. Tendo eliminado outro naipe, quando o outro ADVERSÁRIO sair com carta deste novo naipe, você não terá e será a chance de vencerem o jogo.

Preste muita atenção, como sempre, nas cartas jogadas pelos outros 2 jogadores. Você terá uma visão onde está o ponto vulnerável do DESAFIANTE e qual o caminho para derrotá-lo.

Se o outro ADVERSÁRIO não assumir o jogo, procure entender por que. Provavelmente ele não tem condições de derrotar o DESAFIANTE. Neste caso, você terá que assumir o jogo e procurar o caminho.

c) O DESAFIANTE é PÉ

Com o mesmo pensamento e tática descritas acima, saia com a carta mais baixa do naipe mais curto. Depois siga o mesmo critério da posição MEIO.

Novamente lembramos que estas são as dicas básicas. Tudo depende da combinação das cartas.

9.5. DURANTE O JOGO

É evidente que toda a atenção do jogo é importante.

9.5.1. DESAFIANTE NO MEIO

A situação mais incômoda para o DESAFIANTE é jogar na posição MEIO. Os ADVERSÁRIOS dominarão o jogo. Ao naipe solicitado pelo jogador MÃO, o DESAFIANTE não saberá o que o jogador PÉ, outro ADVERSÁRIO, jogará. E este poderá optar, de acordo com a carta jogada pelo DESAFIANTE, qual carta jogar.

9.5.2. CARTAS JOGADAS

Se você lembrar as cartas jogadas, terá facilidade na decisão, quanto à carta a sair ou adicionar às vazas. Procure memorizar.

9.5.3. CONTAR PONTOS

Quando estiver dominando os princípios básicos do Skat, procure contar os trunfos que saíram. E se dominar isso, comece a contar os seus pontos obtidos nas vazas. Isso passa a ser fundamental nas vazas finais. Imagina a penúltima vaza e você tem um Ás e um 9 na mão. Está na posição PÉ. Tem a opção de jogar o Ás ou o 9. Sabe que tem o 10 do naipe do Ás na mão de outro jogador. Se, com o Ás, você vence o jogo, não terá dúvida de jogá-lo. Porém, se com o Ás ainda não completou 61 pontos, não adiantará jogá-lo e terá que rezar para saírem com o naipe do seu Ás, levando o 10 e ganhando o jogo. Outra situação é a do SCHNEIDER. Você tem um excelente jogo na mão e quer jogar de tal forma, que obtenha o SCHNEIDER. Poderemos citar inúmeros casos.

Para o seu incentivo e espero que não seja desânimo, os grande jogadores não só contam os seus pontos, como também os dos ADVERSÁRIOS. Desta forma saberão quantos pontos estão em jogo, ajudando na decisão quanto à carta a jogar na próxima vaza. Mas, quando chegar a esse estágio, estará dando aula a todos nós!

9.5.4. RESOLVER FALHAS

Fora os trunfos, normalmente temos cartas de outros naipes na mão. No caso do jogo de NAIPE e GRAND, recomenda-se resolver as falhas antes de acabarem os seus trunfos. Entendemos por falhas um seqüência interrompida de cartas no naipe. O objetivo de resolver a falha enquanto tiver trunfo é ter a possibilidade de reassumir o jogo, quando saírem com carta de naipe ausente em sua mão.

Exemplo: No naipe que não é trunfo, você tem A K 7. A probabilidade do 10 estar solo numa mão é mais rara do que estar acompanhado. Assim sendo, ao sair com o Ás, não receberá o 10. Quando sair com o K, a vaza será levada pelo 10 e com a probabilidade do outro jogador não ter mais o naipe e poder adicionar carta alta de outro naipe. Ao sair com o 7, o jogador que tiver o 10 não terá dúvida de adicionar o 10, garantindo a carta. Neste caso, o outro jogador, se tiver

a D, adicionará esta. Na próxima vaza você assumirá o jogo, pois tem o Ás deste naipe ou tem trunfo, caso joguem carta de naipe ausente em sua mão. Daí a importância de ainda ter trunfo na mão. Caso não tenha, continuarão jogando o naipe ausente de sua mão, obtendo todos os pontos, quebrando seu jogo.

9.6. EXEMPLOS MARCANTES

- Muito cuidado com jogo de NAIPE, no qual você tem 7 trunfos, não os mais altos, e as cartas dos outros naipes forem baixas. A probabilidade de perder o jogo é grande, pois nas vazas dos trunfos, um dos ADVERSÁRIOS levará a vaza e o outro, não tendo trunfo, jogará carta alta. As vazas dos naipes não trunfos, os ADVERSÁRIOS levarão. Bastam 3 vazas para fazerem 60 pontos e o seu jogo estar perdido.

Exemplo: **B♦ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 8♣ 7♣ K♥ 7♥ 9♦**

- Um GRAND com os valetes de paus e espada e 2 naipes pode ser ganho se estiver na posição MÃO e as cartas dos naipes forem altas e sequenciais

Exemplo: **B♣ B♠ A♣ 10♣ K♣ 7♣ A♥ 10♥ D♥ 7♥**

- Um GRAND sem os valetes pode ser ganho se tiver 4 Azes e 2 10 e os valetes estiverem 2 a 2 nas mãos dos ADVERSÁRIOS, bem como as cartas dos naipes não estiverem concentradas.

Exemplo: **A♣ 10♣ A♠ 8♠ A♥ 10♥ 8♥ A♦ 10♦ 8♦ 7♦**

- Um GRAND com os valetes de copas e ouros e 2 naipes pode ser ganho, se estiver na posição MÃO, um dos naipes for longo e sequencial, a partir do Ás, e o outro naipe tiver um A. Neste caso deverá sair com o A do naipe longo, jogar sequencialmente. Logo cairá um valete dos ADVERSÁRIOS. Na vaza seguinte, você assumirá o jogo com um dos valetes e continuará jogando o naipe longo, até cair o segundo valete dos ADVERSÁRIOS. Voltará a assumir o jogo com o seu 2 valete, ganhando o jogo provavelmente SCHNEIDER. Se der saída com um valete, perderá o jogo, provavelmente SCHNEIDER, se não SCHWARZ.

Exemplo: **B♥ B♦ A♣ 10♣ K♣ 9♣ 8♣ A♦ 10♦ 7♦**

- Com as seguintes cartas na mão, você poderá jogar NULO ABERTO MÃO em qualquer posição. Caso esteja na posição MÃO, saia com o 7 do naipe que tiver o 8. Este é o NULO ABERTO MÃO com as cartas mais altas possíveis, para jogar em qualquer posição.

Exemplo: **A♣ D♣ 10♣ 8♣ 7♣ A♥ K♥ B♥ 9♥ 7♥**

OBSERVAÇÕES

10.1.MESA DE 4 JOGADORES

Para possibilitar a um jogador ausentar-se por instantes da partida e não interromper o jogo, jogar em 4 jogadores à mesa mostrou-se adequado. Neste caso o distribuidor das cartas não joga. Essa prática tornou-se obrigatória nos campeonatos. Assim sendo, as mesas são formadas com 4 jogadores. Admite-se em campeonatos no máximo 3 mesas com 3 jogadores.

Na mesa de 4 jogadores o distribuidor de cartas não pode olhar o SKAT. Ele pode observar somente o jogo de um dos jogadores, caso esse o permita.

Nas mesas de 4 jogadores há uma pequena diferença na contagem dos pontos. Para cada jogo perdido dos outros jogadores, o jogador receberá 30 pontos. Reveja o capítulo 7.

No Anexo C temos o impresso para a súmula.

10.2.SKAT DE PIRATA

Há variações de regras estabelecidas nas mencionadas até aqui, mas que não são reconhecidas pela Confederação Alemã de Skat (DSkV = Deutscher Skatverband) e pela International Skat Player Association (ISPA). São regras previamente estabelecidas entre os jogadores. A essa modalidade damos o nome de Skat de Pirata. Em alemão tem o nome de “Räuberskat”.

ANEXO A - DICIONÁRIO

1. INTRODUÇÃO

No jogo de Skat recomenda-se falar o mínimo necessário. Embora o alemão seja a língua predominante no meio dos jogadores, o seu domínio não é imperativo. Porém, na presença de um jogador à mesa com dificuldade na língua portuguesa, o conhecimento de alguns termos em alemão poderão ajudar. Estamos pensando em campeonatos nacionais e internacionais. Para isso preparamos um pequeno dicionário básico.

2. PRINCÍPIO DO JOGO

embaralhar	= mischen
cortar o baralho	= abheben
desafiante	= Alleinspieler
adversários	= Gegenspieler
mão	= Vorhand
meio	= Mittelhand
pé	= Hinterhand
vaza	= Stich

3. NOMES DOS NAIPES E DAS CARTAS

♣ Paus	= Kreuz	Ás	= As
♠ Espadas	= Pik	Dez	= Zehn
♥ Copas	= Herz	Rei	= König
♦ Ouros	= Karo	Dama	= Dame
		Valete	= Bube
		9, 8, 7	= Neun, Acht, Sieben

4. JOGOS POSSÍVEIS

Jogo de “Naipes”	= Farbspiel	Mão	= Hand
Jogo de “Grand”	= Grand	até 30 pontos	= Schneider
Jogo de “Nulo”	= Nullspiel	nenhuma vaza	= Schwarz
Trunfo	= Trumpf	Anunciado	= angesagt
Pontas	= Spitzen	Aberto	= offen

5. LEILÃO

18 = achtzehn	36 = sechsdreissig	59 = neunundfünfzig
20 = zwanzig	40 = vierzig	60 = sechzig
22 = zweiundzwanzig	44 = vierundvierzig	63 = dreiundsechzig
23 = dreiundzwanzig	45 = fünfundvierzig	66 = sechsundsechzig
24 = vierundzwanzig	46 = sechsundvierzig	70 = siebenzig
27 = siebenundzwanzig	48 = achtundvierzig	72 = zweiundsiebzig
30 = dreissig	50 = fünfzig	77 = siebenundsiebzig
33 = dreiunddreissig	54 = vierundfünfzig	80 = achtzig
35 = fünfunddreissig	55 = fünfundfünfzig	etc

6. DESENROLAR DO JOGO

Exceder no lance do leilão o valor do jogo = überreizt

ANEXO B - SÚMULA PARA MESA DE 3 JOGADORES

SKAT - Súmula										SÉRIE			MESA			DATA					
JOGO	VALOR BÁSICO	COM / SEM	ABERTO	MÃO	SCHNEIDER	SCHNEIDER ANUN	SCHWARZ	SCHWARZ ANUN	VALOR DO JOGO		JOGADOR			JOGADOR			JOGADOR			CANCELADO	
									+	-		+	-	+	+	-	+	+	-		
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23																					
24																					
25																					
26																					
27																					
28																					
29																					
30																					
31																					
32																					
33																					
34																					
35																					
36																					
PONTOS E JOGOS																					
+ VENCIDOS - PERDIDOS x 50																					
+ PERDIDOS PELOS ADVERSÁRIOS x 40																					
RESULTADO FINAL																					

ANEXO D - CURIOSIDADES

1. COMBINAÇÕES DAS CARTAS

A possibilidade de se repetir a mesma distribuição de cartas é muito remota, pois o número de combinações é **2.753.294.408.504.640**.

Por análise combinatória, chega-se a este número da seguinte maneira:

$$\frac{32 \times 31 \times 30 \times 29 \times 28 \times 27 \times 26 \times 25 \times 24 \times 23 \times 22 \times 21 \times 20 \times 19 \times 18 \times 17 \times 16 \times 15 \times 14 \times 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1}{1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5 \times 6 \times 7 \times 8 \times 9 \times 10 \times 11 \times 12 \times 13 \times 14 \times 15 \times 16 \times 17 \times 18 \times 19 \times 20 \times 21 \times 22 \times 23 \times 24 \times 25 \times 26 \times 27 \times 28 \times 29 \times 30 \times 31 \times 32}$$

Considerando a duração normal de um jogo 2½ minutos, serão necessários 13.086.995.240 anos de jogos ininterruptos (24h por dia) para realizar essa façanha.

2. NÚMERO DE JOGOS POSSÍVEIS

A seguir relacionamos os 664 jogos possíveis.

JOGO	QTD	SUBTOTAL	TOTAL
Grand com 1.....	1		
Grand com 1, mão.....	1		
Grand com 1, Schneider.....	1		
Grand com 1, mão, Schneider.....	1		
Grand com 1, mão, Schneider anunciado.....	1		
Grand com 1, Schneider, Schwarz.....	1		
Grand com 1, mão, Schneider, Schwarz.....	1		
Grand com 1, mão, Schneider anunciado, Schwarz.....	1		
Grand com 1, mão, Schneider anunciado, Schwarz anunciada.....	1		
Grand com 1, aberto (ouvert).....	1		
Total Grand com 1.....		10	
As mesmas possibilidades existem nos jogos de:			
Grand com 2.....		10	
Grand com 3.....		10	
Grand com 4.....		10	
Grand sem 1.....	1		
Grand sem 1, mão.....	1		
Grand sem 1, Schneider.....	1		
Grand sem 1, mão, Schneider.....	1		
Grand sem 1, mão, Schneider anunciado.....	1		
Total Grand sem 1.....		5	
As mesmas possibilidades existem nos jogos de:			
Grand sem 2.....		5	
Grand sem 3.....		5	
Grand sem 4.....		5	
Total Grand.....			60
Paus com 1.....	1		
Paus com 1, mão.....	1		
Paus com 1, Schneider.....	1		
Paus com 1, mão, Schneider.....	1		
Paus com 1, mão, Schneider anunciado.....	1		
Paus com 1, Schneider, Schwarz.....	1		

Paus com 1, mão, Schneider, Schwarz	1
Paus com 1, mão, Schneider anunciado, Schwarz.....	1
Paus com 1, mão, Schneider anunciado, Schwarz anunciada..	1
Paus com 1, aberto	1
Total Paus com 1.....	10
As mesmas possibilidades existem nos jogos de :	
Paus com 2.....	10
Paus com 3.....	10
Paus com 4.....	10
Paus com 5.....	10
Paus com 6.....	10
Paus com 7.....	10
Paus com 8.....	10
Paus com 9.....	10
Paus com 10.....	10
Paus com 11.....	10
Paus sem 1.....	1
Paus sem 1, mão.....	1
Paus sem 1, Schneider.....	1
Paus sem 1, mão, Schneider.....	1
Paus sem 1, mão Schneider anunciado	1
Total Paus sem 1.....	5
As mesmas possibilidades existem nos jogos de:	
Paus sem 2	5
Paus sem 3	5
Paus sem 4	5
Paus sem 5	5
Paus sem 6	5
Paus sem 7.....	1
Paus sem 7, mão.....	1
Total Paus sem 7.....	2
As mesmas possibilidades existem nos jogos de:	
Paus sem 8	2
Paus sem 9	2
Paus sem 10	2
Paus sem 11	2
Total Paus	150
As mesmas possibilidades existem nos jogos de:	
Espadas	150
Copas	150
Ouros	150
Nulo.....	1
Nulo mão.....	1
Nulo aberto.....	1
Nulo aberto, mão.....	1
Total Nulo	4
Total dos jogos possíveis	664

Alertamos para o fato de que muitos jogos existem só na teoria.

3. A INCRÍVEL DISTRIBUIÇÃO DE CARTAS

Existe uma única situação de distribuição de cartas, onde o DESAFIANTE ganha todos os jogos possíveis, independente se ele joga na posição MÃO, MEIO ou PÉ.

DESAFIANTE

B♣ B♠ B♥ B♦ A♥ 10♥ 7♥ A♦ 10♦ 7♦

ADVERSÁRIO A

A♣ K♣ D♣ 9♠ 8♠ 7♠ K♥ D♥ 9♦ 8♦

ADVERSÁRIO B

9♣ 8♣ 7♣ A♠ K♠ D♠ 9♥ 8♥ K♦ D♦

SKAT

10♣ 10♠

ANEXO E - EXERCÍCIOS 1

PONTAS

Determine o número de pontas presentes ou ausentes nos exemplos abaixo, indicando “com” ou “sem” e o número delas:

- B♣.....:_____
- B♣ B♠.....:_____
- B♣ B♠ B♥.....:_____
- B♣ B♠ B♥ B♦.....:_____
- B♠ B♥ B♦.....:_____
- B♥ B♦.....:_____
- B♦.....:_____
- B♣ B♥.....:_____
- B♣ B♥ B♦.....:_____
- B♠.....:_____
- B♥ B♦.....:_____
- B♣ B♦.....:_____
- B♠ B♥ B♦.....:_____
- B♠ B♥.....:_____
- B♠ B♦.....:_____
- B♥ B♦.....:_____
- B♣ B♥.....:_____
- B♣ B♠ B♥ B♦ A♣ 9♣ 8♣ 7♣ 10♥ K♥.....:_____
- 10♠ K♠ D♠ 9♠ 8♠ 7♠ A♦ K♦ A♣ 10♣.....:_____
- B♥ B♦ A♣ 10♣ K♣ D♣ A♥ K♥ D♠ 9♠.....:_____
- A♥ 10♥ K♥ D♥ 9♥ K♠ D♠ 9♠ 8♠ 7♠.....:_____
- B♦ K♥ D♥ 9♥ K♠ D♠ 9♠ A♦ 10♦ K♦ 7♣.....:_____
- B♠ B♥ B♦ A♣ 10♣ K♣ D♠ 9♠ A♦ 10♦.....:_____
- B♣ B♦ K♥ D♥ 9♥ K♠ D♠ 10♣ K♣ 7♣.....:_____
- A♣ 10♣ K♣ D♠ 9♠ A♦ 10♦ A♠ 10♠ K♠.....:_____
- B♥ B♦ 10♥ K♥ D♥ 9♥ K♠ D♠ K♣ 7♣.....:_____
- B♣ A♦ 10♦ K♦ 10♠ K♠ D♠ 9♠ 8♠ 7♠.....:_____
- B♣ B♠ 10♣ K♣ D♣ A♥ K♥ D♠ 9♠ A♦.....:_____
- B♣ B♠ B♥ K♥ D♥ 9♥ K♠ D♠ 10♣ 10♦.....:_____
- B♠ B♦ K♥ A♣ 10♣ K♣ D♠ 9♠ A♦ 10♦.....:_____
- B♣ A♣ K♥ D♥ 9♥ K♠ D♠ 10♣ K♣ 7♣.....:_____
- K♠ D♠ 9♠ 8♠ 7♠ A♦ K♦ A♣ 10♣ A♥.....:_____
- B♣ B♠ B♥ K♣ A♥ 10♥ 8♥ 7♥ K♠ D♠.....:_____

ANEXO F - EXERCÍCIOS 2

A seguir apresentamos alguns exercícios para determinar o valor do jogo.

1. JOGO DE NAIPE

Considere o naipe onde tiver o maior número de trunfos.

B♣ A♣ 10♣ 9♣ 10♥ K♥ D♥ 9♥ 7♥ A♦	VALOR =
B♣ B♠ K♣ 7♣ A♠ 10♠ 10♦ K♦ D♦ 7♦	VALOR =
B♣ B♠ B♥ D♣ 9♣ 8♣ 7♣ A♥ 10♥ A♦	VALOR =
B♣ B♠ B♥ B♦ D♣ 10♠ K♠ 9♠ A♥ K♥	VALOR =
B♣ B♥ A♣ 10♣ 10♠ D♠ 9♠ 7♠ A♥ D♦	VALOR =
B♠ B♥ 10♣ K♣ D♣ 8♣ A♠ 10♥ K♥ 8♦	VALOR =
B♠ B♦ D♣ 9♣ 10♠ A♥ 10♦ K♦ 9♦ 8♦	VALOR =
B♥ B♦ A♣ A♠ 10♥ K♥ 9♥ 8♥ 7♥ A♦	VALOR =
B♦ A♣ K♣ D♣ 9♣ 7♣ A♠ 10♠ K♥ 10♦	VALOR =
A♣ 10♣ 10♠ K♠ D♠ 9♠ 8♠ 7♠ A♥ 10♥	VALOR =

2. JOGO DE GRAND

B♣ A♣ 10♣ K♣ A♠ 10♠ A♥ 10♦ K♦ D♦	VALOR =
B♣ B♥ 10♣ K♣ D♣ A♠ 10♠ A♥ A♦ K♦	VALOR =
B♠ B♥ 10♣ K♣ A♠ 10♠ A♥ 10♥ K♥ A♦	VALOR =
B♦ A♣ 10♣ A♠ A♥ 10♥ A♦ 10♦ K♦ 7♦	VALOR =
B♣ B♠ B♦ K♣ D♣ 9♣ 8♣ 7♣ A♥ A♦	VALOR =
B♠ B♥ B♦ A♣ K♣ 9♣ 8♣ A♥ 10♥ A♦	VALOR =
A♣ 10♣ A♠ K♠ A♥ 10♥ K♥ A♦ 10♦ K♦	VALOR =

3. JOGO DE NULO

Avalie a possibilidade de jogar NULO, NULO MÃO, NULO ABERTO ou NULO ABERTO MÃO na posição do jogador MÃO, com a possibilidade de usar o SKAT, e assinale a carta, com a qual deverá sair.

A♣ D♣ 10♣ 8♣ 7♣ 9♠ 7♠ B♥ 9♥ 7♥	VALOR =
D♣ 9♣ 7♣ 9♠ B♥ 9♥ 7♥ B♦ 9♦ 7♦	VALOR =
9♣ 7♣ A♠ D♠ 10♠ 8♠ 9♥ B♦ 10♦ 7♦	VALOR =
K♣ B♣ 9♣ 7♣ 8♠ B♥ 9♥ 7♥ 9♦ 7♦	VALOR =

ANEXO G - EXERCÍCIOS 3

DEFINIÇÃO DE JOGO

Responda ao questionário abaixo.

1) Você tem em mãos as seguintes cartas:

B♣ A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 8♣ A♥ K♦ D♦

Ganhou o leilão com 23. Levantou o SKAT e encontrou B♠ 7♣.

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

B♣ B♠ A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 8♣ 7♣ A♥ K♦ D♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

2) Você tem em mãos as seguintes cartas:

A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 7♣ A♥ A♠ 9♠ D♦

Ganhou o leilão com 33. Levantou o SKAT e encontrou A♦ K♦

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 7♣ A♥ A♠ 9♠ A♦ K♦ D♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

3) Você tem em mãos as seguintes cartas:

K♥ D♥ B♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥ 9♠ 8♠ 7♠

Ganhou o leilão com 46. Levantou o SKAT e encontrou A♦ 10♦

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

K♥ D♥ B♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥ 9♠ 8♠ 7♠ A♦ 10♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

4) Você tem em mãos as seguintes cartas:

B♥ 10♥ D♥ 9♥ 8♥ 7♥ A♣ 10♣ D♣ A♦

Ganhou o leilão com 27. Levantou o SKAT e encontrou **B♣ K♦**

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

B♣ B♥ 10♥ D♥ 9♥ 8♥ 7♥ A♣ 10♣ D♣ A♦ K♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

5) Você tem em mãos as seguintes cartas:

B♣ A♣ 10♣ K♣ D♣ A♥ A♠ K♠ K♦ D♦

Ganhou o leilão com 23. Levantou o SKAT e encontrou **B♠ B♦**

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

B♣ B♠ B♦ A♣ 10♣ K♣ D♣ A♥ A♠ K♠ K♦ D♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

6) Você tem em mãos as seguintes cartas:

10♣ K♣ 9♣ K♦ D♦ A♠ 9♠ A♥ 8♥ 7♥

Ganhou o leilão com 18. Levantou o SKAT e encontrou **7♦ 8♠**

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

10♣ K♣ 9♣ K♦ D♦ A♠ 9♠ A♥ 8♥ 7♥

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

7) Você tem em mãos as seguintes cartas:

B♥ 10♥ K♥ D♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥ 9♠ 8♠

Ganhou o leilão com 18. Levantou o SKAT e encontrou **A♥ 7♠**

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

B♥ A♥ 10♥ K♥ D♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥ 9♠ 8♠ 7♠

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

8) Você tem em mãos as seguintes cartas:

B♣ A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 8♣ A♥ K♦ D♦

Ganhou o leilão com 23. Levantou o SKAT e encontrou B♠ 7♣

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

B♣ B♠ A♣ 10♣ K♣ D♣ 9♣ 8♣ 7♣ A♥ K♦ D♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar como jogador MEIO ou PÉ? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____
- Qual jogo vai anunciar como jogador MÃO? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

9) Você tem em mãos as seguintes cartas:

B♦ A♣ 10♣ K♣ D♣ A♥ A♠ 9♠ K♦ D♦

Ganhou o leilão com 35. Levantou o SKAT e encontrou B♠ 7♣

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

B♠ B♦ A♣ 10♣ K♣ D♣ 7♣ A♥ A♠ 9♠ K♦ D♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar? : _____
- Qual jogo vai anunciar como jogador MEIO ou PÉ? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____
- Qual jogo vai anunciar como jogador MÃO? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

10) Você tem em mãos as seguintes cartas:

A♥ K♥ D♥ B♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥ 9♠ 8♠

Ganhou o leilão com 44. Levantou o SKAT e encontrou B♦ A♣

Agora tem as seguintes cartas em mãos:

A♣ A♥ K♥ D♥ B♥ 10♥ 9♥ 8♥ 7♥ 9♠ 8♠ B♦

- Qual o jogo e que valor tinha antes de levantar o SKAT? : _____
- Quais cartas vai descartar como jogador MEIO ou PÉ? : _____
- Qual jogo vai anunciar como jogador MEIO ou PÉ? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____
- Quais cartas vai descartar como jogador MÃO? : _____
- Qual jogo vai anunciar como jogador MÃO? : _____
- Qual o valor desse jogo? : _____

ANEXO H - EXERCÍCIOS 4

MARCAÇÃO DOS PONTOS

Preencha uma súmula com o desenrolar dos seguintes jogos de uma partida.

Na coluna RESULTADO estão a soma dos pontos obtidos nas vazas do DESAFIANTE.

JOGO	JOGADOR	JOGO	RESULTADO	PONTOS
1	A	PAUS COM 2	75	
2	A	ESPADAS SEM 3	53	
3	C	NULO	0 (NOTA 1)	
4	B	COPAS COM 2	62	
5	C	OUROS SEM 1	45	
6	A	NULO ABERTO	0 (NOTA 2)	
7	B	GRAND COM 2	98	
8	C	GRAND COM 4	120 (NOTA 3)	
9	A	PAUS COM 3	120 (NOTA 4)	
10	B	COPAS COM 4 MÃO	90	
11	B	ESPADAS SEM 2	29	
12	A	NULO ABERTO MÃO	0 (NOTA 2)	
13	C	OUROS SEM 6	67	
14	A	NULO MÃO	0 (NOTA 2)	
15		TODOS DECLINARAM		
16	B	PAUS COM 4 MÃO	90	
17	C	PAUS COM 3 MÃO ABERTO	117	
18	B	NULO ABERTO	0 (NOTA 2)	
19	A	GRAND COM 1	60	
20	B	OUROS SEM 3	30	
21	C	GRAND COM 3	120 (NOTA 4)	
22	A	COPAS SEM 1	82	
23	B	ESPADA SEM 4	69	
24	B	NULO MÃO	0 (NOTA 1)	
25	B	OUROS COM 2	89	
26	C	PAUS SEM 2	73	
27	A	GRAND COM 2 MÃO SCHNEIDER ANUNCIADO	90	
28	B	COPAS SEM 2	105	
29	B	PAUS SEM 3	60	
30	A	PAUS SEM 1 MÃO	76	
31	C	ESPADAS COM 3	93	
32	A	COPAS SEM 4	59	
33	A	COPAS COM 3 MÃO SCHNEIDER ANUNCIADO	92	
34	B	OUROS COM 4 MÃO SCHNEIDER ANUNCIADO	87	
35	C	GRAND COM 2 MÃO	90	
36	B	GRAND COM 4 OUVERT	120 (NOTA 4)	

NOTAS:

1. O DESAFIANTE só fez uma vaza sem valor.
2. O DESAFIANTE não fez nenhuma vaza.
3. Os ADVERSÁRIOS só fizeram uma vaza sem valor.
4. Os ADVERSÁRIOS não fizeram nenhuma vaza.

ANEXO I - JOGOS POSSÍVEIS E RESPECTIVOS VALORES

GRUPO	JOGO	USO DO SKAT	TRUNFOS	VALOR DO JOGO	EXEMPLO	JOGO À ANUNCIAR	CONDIÇÃO PARA GANHAR
NAIPE	NAIPE (BÁSICO)	sim	11	PONTAS PRESENTES OU AUSENTES + 1 PELO JOGO X VALOR DO NAIPE	SEM 1, JOGA 2 x 12 = 24	NAIPE ESCOLHIDO EXEMPLO = PAUS	61 pontos
	NAIPE BIGODE	sim		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 BIGODE X VALOR DO NAIPE	COM 3, JOGA 4, BIGODE 5 X 10 = 50	NAIPE ESCOLHIDO EXEMPLO = COPAS	90 pontos
	NAIPE BIGODE BARBA	sim		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 BIGODE + 1 BARBA X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, BIGODE 4, BARBA 5 X 11 = 55	NAIPE ESCOLHIDO EXEMPLO = ESPADAS	todas vazas
	NAIPE MÃO	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, MÃO 4 x 11 = 44	NAIPE ESCOLHIDO MÃO EXEMPLO = ESPADAS MÃO	61 pontos
	NAIPE MÃO BIGODE	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE X VALOR DO NAIPE	COM 3, JOGA 4, MÃO 5, BIGODE 6 X 9 = 54	NAIPE ESCOLHIDO MÃO EXEMPLO = OUROS MÃO	90 pontos
	NAIPE MÃO BIGODE BARBA	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BARBA X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, BARBA 6 X 10 = 60	NAIPE ESCOLHIDO MÃO EXEMPLO = COPAS MÃO	todas vazas
	NAIPE MÃO BIGODE ANUNCIADO	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 ANUNCIADO X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, ANUNCIADO 6 X 12 = 72	NAIPE ESCOLHIDO MÃO, BIGODE EXEMPLO = PAUS MÃO BIGODE	90 pontos
	NAIPE MÃO BIGODE ANUNCIADO BARBA	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BIGODE ANUNCIADO + 1 BARBA X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, ANUNCIADO 6, BARBA 7 X 9 = 63	NAIPE ESCOLHIDO MÃO, BIGODE EXEMPLO = OUROS MÃO BIGODE	todas vazas
	NAIPE MÃO BIGODE E BARBA ANUNCIADOS	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BARBA + 1BIGODE ANUNCIADO + 1 BARBA ANUNCIADO X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, BIGODE ANUNC. 6, BARBA 7, BARBA ANUNC. 8 X 10 = 80	NAIPE ESCOLHIDO MÃO, BIGODE E BARBA ANUNCIADO. EXEMPLO = PAUS MÃO BIGODE E BARBA ANUNC.	todas vazas
	NAIPE MÃO BIGODE E BARBA ANUNCIADOS ABERTO	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BIGODE ANUNCIADO + 1 BARBA + 1 BARBA ANUNCIADA + 1 ABERTO X VALOR DO NAIPE	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, ANUNCIADO 6, BARBA 7, ANUNCIADA 8, ABERTO 9 X 12 = 108	NAIPE ESCOLHIDO ABERTO EXEMPLO = PAUS ABERTO	todas vazas
GRAND	GRAND (BÁSICO)	sim	4	PONTAS PRE / AUS + 1 PELO JOGO X VALOR DO GRAND (24)	SEM 1, JOGA 2 x 24 = 48	GRAND	61 pontos
	GRAND BIGODE	sim		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 BIGODE X 24	COM 3, JOGA 4, BIGODE 5 X 24 = 120	GRAND	90 pontos
	GRAND BIGODE BARBA	sim		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 BIGODE + 1 BARBA X 24	COM 2, JOGA 3, BIGODE 4, BARBA 5 X 24 = 120	GRAND	todas vazas
	GRAND MÃO	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO X 24	COM 2, JOGA 3, MÃO 4 x 24 = 96	GRAND MÃO	61 pontos
	GRAND MÃO BIGODE	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE X 24	COM 3, JOGA 4, MÃO 5, BIGODE 6 X 24 = 144	GRAND MÃO	90 pontos
	GRAND MÃO BIGODE BARBA	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BARBA X 24	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, BARBA 6 X 24 = 144	GRAND MÃO	todas vazas
	GRAND MÃO BIGODE ANUNCIADO	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 ANUNCIADO X 24	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, ANUNCIADO 6 X 24 = 144	GRAND MÃO, BIGODE	90 pontos
	GRAND MÃO BIGODE ANUNCIADO BARBA	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BIGODE ANUNCIADO + 1 BARBA X 24	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, ANUNCIADO 6, BARBA 7 X 24 = 168	GRAND MÃO, BIGODE	todas vazas
	GRAND MÃO BIGODE E BARBA ANUNCIADOS	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BIGODE ANUNC. + 1 BARBA + 1 BARBA ANUNC. X 24	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, BIGODE ANUNC. 6, BARBA 7, BARBA ANUNC. 8 X 24 = 192	GRAND MÃO, BIGODE E BARBA ANUNC.	todas vazas
	GRAND OUVERT	não		PONTAS PRES / AUS + 1 JOGO + 1 MÃO + 1 BIGODE + 1 BIGODE ANUNCIADO + 1 BARBA + 1 BARBA ANUNCIADA + 1 ABERTO X 24	COM 2, JOGA 3, MÃO 4, BIGODE 5, ANUNCIADO 6, BARBA 7, ANUNCIADA 8, ABERTO 9 X 24 = 216	GRAND OUVERT	todas vazas
NULO	NULO (BÁSICO)	sim	0	23		NULO	nenhuma vaza
	NULO MÃO	não		35		NULO MÃO	nenhuma vaza
	NULO ABERTO	sim		46		NULO ABERTO	nenhuma vaza
	NULO ABERTO MÃO	não		59		NULO ABERTO MÃO	nenhuma vaza

OBSERVAÇÕES :

- Só poderá anunciar BIGODE ou BIGODE e BARBA se jogar MÃO.
- Nos jogos de NAIPE e GRAND, para jogar ABERTO, terá que jogar MÃO e receber todas as vazas.