SKAT

O Skat surgiu na Alemanha no início do século XIX. A primeira menção escrita que se conhece a respeito deste jogo foi feita na obra *Osterlander Blattern*, em 1818. Mas, suas regras foram codificadas somente em 7 de agosto de 1896, em um congresso realizado na cidade de Altenburg, ao qual compareceram mais de mil jogadores. A partir de então o Skat difundiu-se por toda a Europa e chegou à América, sendo atualmente considerado um dos mais engenhosos jogos de cartas já inventados.

Como se trata de um jogo bastante complexo, apresentamos aqui uma variante simplificada, conhecida como *Skat Pirata*, que é muito popular nos Estados Unidos e em outros países.

11/02(A)/07

O jogo

O Skat é um jogo para 3 pessoas, mas, eventualmente, dele podem participar 4 jogadores, caso em que o carteador apenas distribui as cartas, não participando da *mão* em disputa.

O jogo desenvolve-se no sentido anti-horário, e o primeiro jogador à direita do carteador é chamado de *líder* ou *mão-de-abertura (Vorhand);* o segundo, de *mão-média (Mittelhand)* e o último jogador a receber cartas, de *mão-final (Hinterhand).* Havendo somente 3 jogadores, o *mão-final* é o próprio carteador.

O Skat é jogado com um baralho de 32 cartas, retirando-se de um baralho normal todos os 2, 3, 4, 5 e 6. Portanto, só entram em jogo as cartas do 7 ao Ás. Para a maioria das "declarações" que são feitas antes de se iniciar o jogo propriamente dito (como veremos mais adiante), são necessários trunfos — isto é, cartas ou naipes, previamente determinados, que têm um valor maior que as outras cartas ou naipes.

No Skat, os trunfos mais altos são sempre os *quatro Valetes* — chamados de "matadores" — na seguinte ordem de valor decrescente, de acordo com seus naipes: Paus, Espadas, Copas e Ouros. Além dessas 4 cartas também todas as cartas de um naipe podem ser escolhidas como trunfo. Se assim acontecer, as cartas do naipe escolhido obedecerão à seguinte ordem decrescente de valor: Ás, 10, Rei, Dama, 9, 8 e 7 (no Skat o *10* vale mais que o *Rei.* Se, por exemplo, Copas for escolhido como trunfo, a ordem decrescente de valor dos trunfos será a seguinte: Valete de Paus, Valete de Espadas, Valete de Copas, Valete de Ouros, Ás de Copas, 10 de Copas, Rei de Copas, Dama de Copas, 9 de Copas, 8 de Copas e 7 de Copas. Quando o jogo é jogado com algum naipe-trunfo, as cartas dos demais naipes que não são trunfos também obedecem à seguinte ordem decrescente de valor: Ás, 10, Rei, Dama, 9, 8 e 7.

Mas, quando o jogo é disputado *sem trunfo* — e somente nesse caso —, o valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8 e 7 — ou seja, a ordem de valor adotada na maioria dos jogos de cartas.

No Skat, cada jogador tem dois objetivos básicos: 1) fazer uma "declaração" vencedora, que lhe assegure o direito de escolher o tipo de jogo que será disputado naquela *mão* (isso inclui decidir se vai ou não haver trunfos e, se houver, quais serão esses trunfos); 2) realizar com sucesso o tipo de jogo por ele escolhido.

Desenvolvimento do jogo

Para se escolher o primeiro carteador, procede-se da maneira habitual — ou seja, cada jogador tira uma carta do baralho, e aquele que tirar a carta mais alta será o carteador da primeira *mão.* Em cada *mão,* o carteador será sempre o jogador que estiver à direita do carteador da *mão* anterior.

Cada jogador recebe 10 cartas, cuja distribuição é feita do carteador para os jogadores que estão à sua direita, da seguinte forma: o carteador distribui inicialmente 3 cartas para cada jogador, todas fechadas (isto é, com suas faces para baixo) e, em seguida, ele coloca 2 cartas também fechadas no centro da mesa (chamadas *skat*), dando a seguir mais 4 cartas fechadas para cada jogador e, depois, mais 3, também fechadas. Distribuídas todas as cartas, o jogador fica com 10, e o *skat* com 2.

Declarações

Tendo recebido suas cartas, os jogadores as analisam e, em seguida, inicia-se a fase das declarações. O jogador que fizer a declaração mais alta ganha o direito de escolher o jogo. Ele então tentará cumprir sua declaração, enquanto os outros dois jogadores tentarão impedi-lo.

Em sua declaração, o jogador estabelece o número de pontos que poderá fazer se ganhar o direito de escolher o tipo de jogo que será disputado.

A declaração mínima permitida é de 18 pontos, e as declarações mais altas são geralmente em torno de 100 pontos. É comum subir as declarações de 2 em 2 pontos, embora o jogador possa subir uma declaração quantos pontos quiser.

Atenção: Na declaração o jogador não diz o tipo de jogo que pretende escolher, mas somente o número de pontos que pretende ganhar se for ele a escolher o jogo.

Comentaremos mais adiante, com maiores detalhes, o mecanismo das declarações. Mas, apenas para dar uma idéia geral do jogo, podemos adiantar que o Skat é um jogo de vazas, em que as cartas têm determinados valores.

Portanto, em sua declaração o jogador — com base nas cartas que recebeu — procura fazer uma idéia aproximada de quantas vazas ele vai conseguir ganhar e, também, das

cartas que vai conseguir pegar nessas vazas, tendo, desse modo, uma estimativa de quantos pontos conseguirá fazer. Portanto, a declaração é sempre um cálculo aproximado do número de pontos.

Atenção: Mais adiante veremos quais são as cartas que têm valor no Skat e o valor de cada uma delas.

O *líder* (também chamado de *mão-de-abertura*) tem teoricamente o privilégio de escolher o tipo de jogo a ser disputado, a menos que outro jogador faça uma declaração que o *líder* não possa igualar. Portanto, no início do jogo o *líder* não precisa declarar nada, e o primeiro jogador a fazer sua declaração é o *mão-média*. Este pode fazer uma declaração mínima de 18 pontos ou, então, "passar".

Se ele "passar", o privilégio continua com o *líder*, mas se o *mão-média* fizer uma declaração, o *líder* poderá igualá-la dizendo "sim" ou "fico" e, assim, conservando o privilégio de escolher o tipo de jogo a ser disputado naquela *mão*. Isso significa que, para fazer uma declaração vencedora, o *mão-média* tem que ir subindo sua declaração até atingir um número de pontos que o *líder* não se proponha a igualar.

Quando se decide a declaração vencedora entre o *líder* e o *mão-média*, se o *mão-final* desejar disputar o direito de escolher o tipo de jogo, ele terá de fazer declarações superiores às do *líder* ou do *mão-média*, dependendo de quem foi a declaração vencedora. Se o *mão-final* disputa com o *mão-média*, este último terá o direito de igualar a declaração do adversário — como teve antes o *líder* — dizendo "sim" ou "fico" e, dessa forma, mantendo o direito de escolher o tipo de jogo. Se o *mão-final* disputar com o *líder*, este último continuará a ter o privilégio de igualar a declaração do adversário e, assim, de poder escolher o tipo de jogo.

Se o *mão-média* e o *mão-final* "passarem", não fazendo declarações, o *líder* também pode optar entre fazer uma declaração ou "passar". Se todos os jogadores "passarem", a *mão* é anulada e distribuem-se novamente as cartas, o que deve ser feito pelo mesmo carteador da *mão* anulada.

Atenção: O jogador que "passa" uma vez não poderá mais fazer declarações.

O jogador que conquista o direito de escolher o tipo de jogo a ser disputado é chamado de *declarante*, e os outros dois jogadores jogam contra ele, tentando impedi-lo de cumprir sua declaração.

O skat

O declarante, antes de escolher o tipo de jogo, começa por decidir se pega ou não as duas cartas que formam o *skat*. Se ele resolve pegá-las, deve então descartar duas cartas quaisquer das que tem em sua mão. O jogador descarta estas duas cartas depois de ter visto as cartas do *skat*, e elas podem ser tanto cartas que tinha na mão como até mesmo as duas cartas que já estavam no *skat*. Essas cartas são colocadas fechadas no lugar do *skat*.

Se o declarante decide não pegar o *skat* — o que é chamado de *Handspiel* ("mão-de-jogo"), o *skat* é colocado de lado até o final da *mão* em disputa. Na contagem final dos pontos, essas duas cartas do *skat* ficarão com algum dos jogadores e, mais adiante, veremos como isso é decidido.

Se o declarante decide pegar o *skat*, isso limita sua escolha do tipo de jogo que será disputado pois, para escolher determinados jogos, não se pode usar o *skat*.

A escolha dos jogos

A partir de suas cartas, o declarante escolhe qual será o tipo de jogo disputado naquela *mão*, podendo escolher entre os seguintes jogos: *Naipes, Grand, Nulo Simples, Nulo Aberto* e *Rejeitado*.

Atenção: O declarante que usar o *skat* poderá optar apenas entre os jogos *Naipes* e *Grand*, pois não lhe é permitido escolher *Nulo Simples, Nulo Aberto* ou *Rejeitado*.

Para cumprir sua declaração, o jogador deve realizar com sucesso o jogo que escolheu e, além disso, fazer um total de pontos (com as cartas ganhas nas vazas) que iguale ou exceda o número de pontos de sua declaração.

A seguir, explicamos como se deve proceder depois de escolhido o tipo de jogo.

Naipes: se o declarante escolher este jogo, ele indica um dos quatro naipes como trunfo, e todas as cartas desse naipe tornam-se trunfos, juntamente com os "matadores" (isto é, os Valetes dos 4 naipes). O objetivo do declarante é, então, fazer no mínimo *61 pontos* com as cartas das vazas que ele ganhar durante a disputa da *mão*.

Grand: nesse tipo de jogo, somente os "matadores" são trunfos, e o declarante também deve fazer no mínimo *61 pontos* com as cartas ganhas nas vazas.

Nulo Simples: nesse tipo de jogo não existem trunfos, e o declarante tem de *perder todas as vazas*. Como já vimos antes, nesse ti-

po de jogo o valor em ordem decrescente é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8 e 7.

Nulo Aberto: nesse tipo de jogo não existe trunfo, e o declarante, além de ter por objetivo *perder todas as vazas* (como no Nulo Simples), tem de colocar as suas cartas abertas na mesa antes de se iniciar o jogo. No Nulo Aberto, o valor das cartas é o mesmo que no Nulo Simples.

Rejeitado: esse jogo só pode ser escolhido pelo *líder*, mas este só poderá escolhê-lo se o *mão-média* e o *mão-final* tiverem "passado". Nesse caso, o *líder* não precisa fazer uma declaração com número de pontos, bastando apenas dizer "rejeitado". Nesse tipo de jogo, somente os "matadores" são trunfos, e o objetivo de cada jogador é fazer o mínimo de pontos possível com as cartas ganhas nas vazas.

Opções para os jogos de "Naipes" e "Grand"

Ao escolher os jogos *Naipes* ou *Grand*, o declarante pode optar ainda por 3 diferentes formas de disputá-los, o que aumentará o valor de seu jogo (como veremos mais adiante no item **Multiplicadores**). Essas formas são as seguintes:

— **Aberto:** se o declarante optou por *Handspiel* (não pegar o *skat*) e escolher *Naipes* ou *Grand*, ele pode declarar *Aberto*. Nesse caso, ele deve abrir todas as suas cartas na mesa, antes de iniciar o jogo.

Se o declarante escolheu *Naipes* ou *Grand*, ele pode, antes de iniciar a disputa da *mão*, declarar:

— **Schneider:** isto é, ele se propõe a fazer um mínimo de *91 pontos* com as cartas ganhas nas vazas; ou, então,

— **Schwarz:** isto é, ele se propõe a ganhar, na disputa da *mão*, todas as cartas que valem pontos, fazendo um total de *120 pontos*. Se o declarante não declarar *Schneider* ou *Schwarz*, seu compromisso continuará sendo o de fazer, no mínimo, *61 pontos* com as cartas ganhas nas vazas.

O valor das cartas

As cartas ganhas nas vazas têm os seguintes valores:

— cada Ás vale 11 pontos
— cada 10 vale 10 pontos
— cada Rei vale 4 pontos
— cada Dama vale 3 pontos
— cada Valete vale 2 pontos

As demais cartas não têm nenhum valor.

O sistema de jogo

O Skat é um jogo baseado no sistema de vazas — ou seja, cada jogador, em sua vez, descarta uma carta, vencendo a vaza quem descartar a carta de maior valor. A primeira vaza é iniciada pelo *líder*, que deve descartar uma carta qualquer, seguindo-se a ele o *mão-média* e o *mão-final*. As vazas seguintes devem ser iniciadas pelo jogador que tiver ganho a vaza anterior.

Uma vez descartada a primeira carta, os outros jogadores têm que seguir o naipe (isto é, têm que jogar uma carta do mesmo naipe) da carta que abriu a vaza, chamado de "naipe em jogo".

Se não tiverem cartas do naipe em jogo, os demais jogadores podem descartar uma carta de qualquer outro naipe. Se for descartado um trunfo, este valerá mais que qualquer carta do naipe em jogo; mas se for jogada uma carta que não segue o naipe e não é trunfo, esta não valerá absolutamente nada. O trunfo mais alto jogado, ou a carta mais alta do naipe descartado (se não forem jogadas cartas de trunfo), vence a vaza.

Atenção: Os "matadores" (Valetes dos 4 naipes) são trunfos e não devem ser considerados pelo seu naipe. Assim, se uma vaza for aberta com um "matador" (de qualquer naipe), o naipe em jogo será o naipe de trunfo. Nesse caso, os demais jogadores podem descartar um outro "matador" ou qualquer carta de trunfo.

Os pontos do skat

Após a última vaza ter sido jogada (isto é, depois que os jogadores tiverem descartado todas as suas cartas), os pontos do *skat* são decididos da seguinte forma:

1) se o jogo disputado tiver sido *Naipes* ou *Grand*, os pontos do *skat* pertencem ao declarante;

2) se o jogo disputado tiver sido o *Rejeitado*, os pontos do *skat* vão para o jogador que tiver ganho a última vaza;

3) nos jogos *Nulo Simples* e *Nulo Aberto* os pontos do *skat* não são contados para nenhum jogador.

Cumprindo o jogo e a declaração

Exceto no caso do *Rejeitado* (que veremos mais adiante), o declarante cumpre o jogo que escolheu quando consegue:

— fazer *61 pontos* (no caso de ter declarado *Grand* ou *Naipes*) com as cartas ganhas nas vazas;

— *91 pontos* se declarou *Schneider*;

— fazer *120 pontos*, no caso de ter declarado *Schwarz;* ou

— não ganhar *nenhuma vaza*, no caso de ter declarado *Nulo (Simples* ou *Aberto).*

Atenção: Os pontos obtidos com o cumprimento do jogo escolhido não são os pontos finais que o declarante tem de fazer para cumprir sua declaração. Esses pontos servem apenas para verificar se o declarante conseguiu ou não cumprir o jogo escolhido.

Tendo o declarante cumprido o jogo que escolheu, passa-se a uma segunda etapa da contagem de seus pontos, para determinar se o declarante cumpriu sua declaração — isto é, se fez um total de pontos igual ou superior ao número de pontos que ele se propôs a fazer em sua declaração.

Valores dos jogos

1. **Nulos** — esses jogos têm valor fixo: *23 pontos* por um *Nulo Simples* e *46 pontos* por um *Nulo Aberto.* Se o declarante tiver cumprido esses jogos, ele marcará os pontos a eles correspondentes na contagem final dos pontos.

2. **Grand** — o valor base desse jogo é de *20 pontos.*

3. **Naipes** — os valores bases para os jogos de naipes são os seguintes:

a) Ouros: 9 pontos
b) Copas: 10 pontos
c) Espadas: 11 pontos
d) Paus: 12 pontos

Multiplicadores

Para calcular seu total final de pontos, a fim de saber se cumpriu ou não sua declaração, o declarante multiplica o valor base do jogo que cumpriu pela soma de todos os multiplicadores a que tiver direito. Os multiplicadores são os seguintes:

1) por ter cumprido o jogo que escolheu — *1 multiplicador;*

2) por ter "matadores" — o multiplicador varia (como veremos mais adiante), mas é de *no mínimo 1* e de *no máximo 4;*

3) por escolher *Handspiel*, jogando sem *skat* — *1 multiplicador;*

4) por fazer *Schneider* ou *Schwarz* — o multiplicador varia (como veremos mais adiante), mas é de *no mínimo 1* e de *no máximo 5;*

5) por jogar *Aberto* (com todas as cartas na mesa à vista dos adversários) — *1 multiplicador.*

O declarante soma todos os multiplicadores a que tiver direito, e o total variará entre 2 e 12.

Feito isso, ele multiplicará o valor base do jogo por ele escolhido — e cumprido — pelo número total de multiplicadores. O total de pontos obtidos terá que ser igual ao número de pontos de sua declaração ou maior do que ele para que o declarante cumpra sua declaração.

Por exemplo: o jogador fez a declaração vencedora, declarando que faria 28 pontos e escolheu jogar *Naipes*, sendo Copas o trunfo. Se ele ganhar cartas no valor de 61 pontos, terá conseguido cumprir seu jogo.

O cálculo do número de pontos que ele ganha é o seguinte: o valor base do jogo em Copas é 10 pontos e ele ganha 1 multiplicador por ter feito o jogo, mais 2 multiplicadores, suponhamos, obtidos pelos "matadores" (que explicaremos a seguir). Ele obteve, então, 3 multiplicadores. Multiplicando-se por 3 o valor base do jogo, que é 10, tem-se *30 pontos*, total superior aos pontos da declaração. Portanto, o jogador cumpriu sua declaração, e marca *30 pontos.* Os demais jogadores nada marcam.

Dessa forma, como já dissemos antes, são dois os objetivos que o declarante terá que cumprir:

1) ele terá que realizar o jogo que escolheu — isto é, fazer *61 pontos*, no caso de *Naipes* ou *Grand; 91 pontos* se declarou *Schneider; 120 pontos* se declarou *Schwarz;* e não ganhar *nenhuma vaza* se declarou *Nulo;*

2) o número de pontos de sua declaração nunca poderá ser maior do que o número de pontos do valor do seu jogo vezes a soma total dos multiplicadores a que ele tiver direito.

O declarante será considerado vencedor da *mão* se — e somente se — ele cumprir essas *duas exigências.*

Os "matadores"

Os Valetes dos quatro naipes são trunfos e chamados de "matadores". Como já vimos, os "matadores" têm uma seqüência de valores que é: Paus, Espadas, Copas e Ouros. Portanto, o trunfo mais alto do jogo é o Valete de Paus, seguido do Valete de Espadas, do de Copas e do de Ouros.

Diz-se que o declarante está *com* ou *sem* "matadores", dependendo de ele estar "com" ou "sem" o Valete de Paus, como explicamos a seguir.

Se o declarante estiver com o Valete de Paus e o Valete de Espadas, ele está *com*

dois (o de Paus mais o que se segue na seqüência, que é o de Espadas). Se ele estiver com o Valete de Paus e o Valete de Copas, ele está *com um* (os Valetes são levados em conta somente quando o declarante os possui em ordem decrescente de valor dos naipes e, neste caso, falta o Valete de Espadas). Se o declarante estiver com o Valete de Paus, o Valete de Copas e o Valete de Ouros, ele está *com um*, porque a seqüência está quebrada, faltando o Valete de Espadas. Se o jogador estiver com o Valete de Paus, o Valete de Espadas e o Valete de Ouros, ele está *com dois*, porque falta o de Copas, que quebra a seqüência (não se contando, portanto, o Valete de Ouros).

Por outro lado, se o jogador estiver "sem" o Valete de Paus, diz-se que ele está *sem*. Nesse caso, conta-se o número de Valetes que faltam a partir do Valete mais alto. Ou seja, se o jogador só tiver o Valete de Espadas, diz-se que ele está *sem um*, porque acima do Valete de Espadas falta o de Paus. Se o declarante estiver com os Valetes de Copas e de Ouros, diz-se que ele está *sem dois;* se ele estiver com os Valetes de Espadas, de Copas e de Ouros, diz-se que ele está *sem um;* se ele estiver somente com o Valete de Ouros, diz-se que ele está *sem três*.

Quer dizer, o que determina estar *com* ou *sem* é a posse do Valete de Paus; e a quantidade de "matadores" que ele tem depende da seqüência estar ou não quebrada. Enfim, a quantidade de multiplicadores que ele terá para os "matadores" depende do número de quantos *sem* ou *com* ele tiver.

Vejamos a seguir dois exemplos:

1) o declarante está *com três* "matadores", pois ele não tem o Valete de Ouros, quebrando a seqüência, e o multiplicador para os "matadores" é *três;* 2) o declarante está *sem dois* "matadores" (ele não está com os Valetes de Paus e Espadas), e o multiplicador para os "matadores" é *dois*.

Portanto, estar *com dois* ou *sem dois*, por exemplo, dá no mesmo no que diz respeito aos multiplicadores para os "matadores", que, em ambos os casos, serão *dois*.

Multiplicadores para Schneider e Schwarz

O declarante terá direito a multiplicadores para *Schneider* e *Schwarz* da seguinte forma:

a) *Schneider* feito mas não declarado: *1 multiplicador;*

b) *Schwarz* feito mas não declarado: *2 multiplicadores;*

c) *Schneider* declarado e feito: *3 multiplicadores;*

d) *Schneider* declarado, mas o declarante faz *Schwarz: 4 multiplicadores;*

e) *Schwarz* declarado e feito: *5 multiplicadores.*

Marcação dos pontos

Com exceção apenas do *Rejeitado* (que será comentado mais adiante, em separado), a marcação dos pontos é feita da seguinte forma:

— Se o declarante cumprir sua declaração, ele marca os pontos correspondentes ao valor base do jogo que escolheu vezes o total de multiplicadores a que eventualmente tiver direito.

— Se o declarante não conseguir cumprir sua declaração, a ele serão atribuídos pontos negativos que deverão ser anotados da seguinte maneira:

a) se o jogo que ele escolheu foi *Naipes* ou *Grand*, ele marcará negativamente o valor de sua declaração se ele jogou em *Handspiel* (isto é, se não utilizou as cartas do *skat);* e marcará em *dobro* o número de pontos negativos de sua declaração se tiver usado as cartas do *skat;*

b) em *Nulos*, ele perde o valor do jogo declarado: ou seja, marca 23 pontos negativos se pediu *Nulo Simples* e 46 pontos se pediu *Nulo Aberto*.

Rejeitado

Como vimos anteriormente, nesse tipo de jogo não existe declaração e, portanto, nem declarante. O jogador que fizer menos pontos com as cartas ganhas nas vazas marca *10 pontos positivos*. Entretanto, se ele não ganhou nenhuma vaza, marca *20 pontos;* se dois jogadores não ganharam nenhuma vaza, o terceiro (que ganhou todas) marca *30 pontos negativos* e os outros dois *não marcam pontos;* e, finalmente, se os três jogadores empatam com *40 pontos* cada um, o *líder* marca *10 pontos positivos*, por ter escolhido o jogo.

Os pontos serão marcados em uma folha de papel e somados no final do jogo. Geralmente se estabelece previamente um determinado número de pontos por partida; e o primeiro jogador a atingir esse limite é declarado vencedor.

Atenção: Durante o jogo, o jogador deve ir colocando as vazas que ganha à sua frente, fechadas e sem misturá-las com as cartas que tem na mão.

TABELA PARA CONTAGEM DE PONTOS

JOGOS QUE O DECLARANTE PODE ESCOLHER	PONTOS EM CARTAS QUE O JOGADOR TEM QUE FAZER	VALOR DO JOGO	TRUNFOS USADOS NO JOGO	PENALIDADES EM PONTOS PARA DECLARAÇÕES NÃO-CUMPRIDAS
NAIPES (schneider) [schwarz]	61 (91) [120]	♦ 9 pontos ♥ 10 pontos ♠ 11 pontos ♣ 12 pontos (vezes o número de multiplicadores)	os Matadores mais um naipe escolhido como trunfo	o jogador marca negativamente o valor de sua declaração. Se tiver usado as cartas do Skat, marca em dobro a penalidade
GRAND (schneider) [schwarz]	61 (91) [120]	20 pontos (vezes o número de multiplicadores)	só os Matadores	o jogador marca negativamente o valor de sua declaração. Se tiver usado as cartas do Skat, marca em dobro a penalidade
NULO SIMPLES	nenhuma vaza	23 pontos (sem multiplicadores)	sem trunfos	−23 pontos
NULO ABERTO	nenhuma vaza	46 pontos (sem multiplicadores)	sem trunfos	−46 pontos
REJEITADO	o mínimo de pontos	- menor pontuação: 10 pontos - nenhuma vaza: 20 pontos - todas as vazas: −30 pontos - em caso de empate: 10 pontos para o mão-de-abertura (sem multiplicadores)	só os Matadores	——

TABELA DE VALORES DAS CARTAS
(para efeito de contagem de pontos)

Ás	11 pontos
10	10 pontos
Rei	4 pontos
Dama	3 pontos
Valete	2 pontos
9, 8 e 7	não valem nada

TABELA DE MULTIPLICADORES

por fazer o jogo que declarou	1 multiplicador
"com" 1 ou "sem" 1	1 multiplicador
"com" 2 ou "sem" 2	2 multiplicadores
"com" 3 ou "sem" 3	3 multiplicadores
"com" 4 ou "sem" 4	4 multiplicadores
por jogar sem as cartas do Skat *(handspiel)*	1 multiplicador
por jogar aberto	1 multiplicador
schneider feito mas não declarado	1 multiplicador
schwarz feito mas não declarado	2 multiplicadores
schneider declarado e feito	3 multiplicadores
declarou *schneider* mas fez *schwarz*	4 multiplicadores
schwarz declarado e feito	5 multiplicadores

DEZ FAMÍLIAS

Os adultos raramente jogam cartas com as crianças. Freqüentemente desculpam-se com a afirmativa de que só conhecem jogos difíceis, inacessíveis aos "pequenos jogadores". Essa justificativa, porém, não é das mais válidas, pois existem jogos de cartas, como o Dez Famílias, que são ingênuos e divertidos e muito próprios para o lazer conjunto de adultos e crianças. Além disso, porém, jogos como esses permitem que as crianças possam aprender, de forma simples e agradável, os mecanismos e encantos dos jogos de cartas.

O jogo

Dez Famílias é um jogo para um mínimo de 3 e um máximo de 10 jogadores, no qual se utiliza um baralho especial de 40 cartas, divididas em 10 famílias de animais. Cada uma dessas famílias tem 4 membros, representados em 4 cartas diferentes, sendo um casal de animais adultos e seus dois filhotes. O objetivo do jogo é formar o maior número possível de famílias completas.

Inicialmente sorteia-se o carteador, que será encarregado da primeira distribuição de cartas, podendo-se combinar que tal função caberá a quem tirar do baralho uma determinada carta: o leão, o elefante etc. Na 2.ª rodada, o carteador será substituído pelo 1.º jogador à esquerda do 1.º carteador, e assim por diante.

A distribuição das cartas e o próprio jogo seguem o sentido horário — isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda. Após a distribuição de todas as cartas, uma de cada vez para cada pessoa, os jogadores devem analisar as suas cartas, juntando-as em famílias, sem que o adversário as veja.

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que pode pedir a qualquer jogador uma determinada carta — por exemplo, a leoa, o leãozinho, ou o macaco. Mas ele só pode pedir uma determinada carta se tiver pelo menos uma outra carta daquela família. Se o jogador a quem a carta foi pedida tiver aquela carta, ele a entregará ao jogador que fez o pedido. Este continuará a fazer novos pedidos, até que erre um pedido, isto é, até que peça uma determinada carta a um jogador que não a tenha. Então, será este jogador que passará a pedir cartas.

Quando um jogador conseguir reunir todos os membros de uma família, deverá colocar as 4 cartas ao seu lado, fechadas — isto é, com as figuras para baixo. O jogo continua até que todas as famílias tenham sido completadas pelos jogadores. Será vitorioso o jogador que reunir o maior número de famílias completas.