

## Chère cliente, cher client !

Le Skat est un jeu que l'on pratique selon des règles strictes, lors de tournois et en club. Nous vous livrons ici une introduction dédiée aux débutants, afin que vous puissiez vous familiariser avec les plaisirs de ce jeu le plus simplement possible.

Vous trouverez des règles avancées partout sur internet.

## L'équipe Tchibo

### Bases

#### Les joueurs

On joue au Skat à trois. Il y a toujours l'un des joueurs qui joue contre les deux autres. Ce sont les « enchères » qui déterminent qui jouera seul (le « preneur », par opposition aux « défenseurs »).

#### Le jeu de cartes et la valeur des cartes

On joue au Skat avec un jeu de 32 cartes. Les 4 couleurs ont des valeurs différentes :



Carreau (9), Cœur (10), Pique (11), Trèfle (12)  
Chacune des 4 couleurs comprend 8 cartes auxquelles correspondent des points. Les voici ordonnées par ordre croissant :

7	8	9			
♥	♥	♥			
10	10	10			
♥	♥	♥			
11	11	11			
♥	♥	♥			
12	12	12			
♥	♥	♥			

Ces points sont d'abord importants pour calculer le niveau des enchères, puis à la fin de chaque contrat, pour compter les points gagnés.

#### Types de contrat - qu'est-ce que l'atout ?

Les cartes atouts peuvent battre les autres cartes, c'est ce qu'on appelle « remporter le pli ».

Il y a 3 types de contrat :



Les **jeux de couleur**, où les 4 Valets et les 7 cartes d'une couleur (p. ex. Trèfle) sont des atouts par ordre décroissant.



Le **Grand**, où seuls les 4 Valets sont des atouts.



Le **jeu à Null**, où il n'y a pas d'atout et où le preneur ne doit pas faire de pli (même pas avec 0 points). L'ordre est 7-8-9-10-Valet-Dame-Roi-As (on dit que « le 10 et le Valet sont à la file »).

Attention ! Les couleurs doivent toujours être fournies dans le contrat : si un atout est joué, qu'il s'agisse de l'un des 4 Valets ou de l'une des cartes de couleur, il faut ensuite

jouer un atout (dans la mesure du possible). Si une carte qui n'est pas un atout est jouée, sa couleur doit être prise en compte (le Valet ne compte pas). Si l'on n'a pas cette couleur en main, on peut remporter le pli avec une carte atout ou se « défausser » d'une autre carte n'étant pas de la couleur d'atout.

#### But du jeu

Pour le preneur comme pour les 2 défenseurs, le but du jeu est de remporter le plus de « plis » possible avec le nombre de points le plus élevé possible.

### Déroulement du jeu

Il y a deux phases de jeu : les enchères et le jeu de la carte.

#### Donner les cartes

Chacun des joueurs reçoit 10 cartes du donneur. Les 2 cartes restantes constituent le « Skat » et sont posées sur la table, masquées.

#### Calculer la valeur d'enchère - le jeu de couleur

Chaque joueur calcule d'abord pour lui la valeur d'enchère de ses cartes. Pour ce faire, le joueur doit d'abord déterminer quel contrat (jeu de couleur, Grand, jeu à Null) il estime pouvoir gagner avec ses cartes. Le plus souvent, le choix se porte sur le « jeu de couleur ». Dans le cas du jeu de couleur, les 4 Valets et les 7 cartes sont de la couleur (p. ex. Carreau) de l'atout déterminé par le joueur.

La valeur d'enchère est d'abord calculée à partir des 2 points de base et du multiplicateur :

1. Combien de Valets **consécutifs** j'ai à partir du haut :  
donc Trèfle - Pique - Cœur - Carreau.

seulement le Valet de Trèfle	avec 1
Valets de Trèfle, de Pique	avec 2
Valets de Trèfle, de Pique, de Cœur	avec 3
Valets de Trèfle, de Pique, de Cœur, de Carreau	avec 4

ou

combien de Valets **consécutifs** à partir du haut **me manquent** :

seulement le Valet de Trèfle	sans 1
Valets de Trèfle, de Pique	sans 2
Valets de Trèfle, de Pique, de Cœur	sans 3
Valets de Trèfle, de Pique, de Cœur, de Carreau	sans 4

2. J'aimerais faire le contrat Contrat +1

3. Je choisis cette couleur d'atout :

Carreau	x 9
Cœur	x 10
Pique	x 11
Trèfle	x 12

▷ On additionne maintenant 1. et 2. et on multiplie cela par 3.

#### Exemple 1

J'ai le Valet de Trèfle, le Valet de Cœur et plusieurs cartes de la couleur Carreau.

Je compte	avec 1	+1	= 2
	x 9		= 18

C'est la valeur d'enchère la plus basse possible et, dans ce cas, la plus élevée jusqu'à laquelle je peux enchérir.

#### Exemple 2

J'ai le Valet de Carreau et plusieurs cartes de la couleur Cœur.

Je compte	sans 3	+1	= 4
	x 10		= 40

#### Exemple 3

Je n'ai pas de Valet et plusieurs cartes de la couleur Trèfle.

Je compte	sans 4	+1	= 5
	x 12		= 60

C'est la valeur d'enchère la plus élevée possible, et il faut avoir une bonne main pour enchérir autant sans Valet.

#### Les enchères

Lors des enchères, on détermine lequel des 3 joueurs sera le preneur.

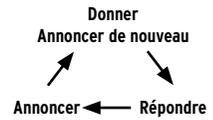
Dans le sens des aiguilles d'une montre, les 3 joueurs s'appellent ainsi :

Le donneur - il mélange et distribue les cartes aux autres joueurs

Le répondant - il écoute la première offre des « enchères » et peut y répondre (« oui » ou « passe »)

L'annonçant - fait ses offres le premier au « répondant », jusqu'à ce que ce dernier « passe » ou ait épuisé ses enchères et passe

L'annonçant suivant (= le donneur) - dès que l'un des « annonçant et répondant » a passé, « l'annonçant suivant » peut quant à lui augmenter l'offre ou passer



« L'annonçant » annonce maintenant les valeurs d'enchère possibles les unes après les autres, jusqu'à atteindre la valeur d'enchère de ses cartes (ou jusqu'à ce que le « répondant » passe).

Donc : 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 etc.

« L'annonçant suivant » continue éventuellement avec des offres plus élevées

Donc : 40 - 44 - 48 etc.

ou il passe aussi.

Celui qui a fait l'offre la plus élevée peut prendre les deux cartes masquées du Skat (et en ôter deux autres issues de son jeu, dont la somme des points lui sera attribué ultérieurement) et opter pour un contrat :

Le « jeu de couleur », le « Grand » ou le « jeu à Null » (voir « Variantes des contrats »).

Pour les joueurs avancés : vous retrouverez les points supplémentaires qui augmentent la valeur d'enchère ou la valeur du contrat dans la section « Noter les points »

#### Le jeu de la carte

1. Chaque joueur pose maintenant une carte sur la table. On commence au premier tour par le « répondant ».

Celui qui joue la carte « la plus forte » remporte le pli. Il faut toujours jouer la couleur qui a été jouée en premier.

C'est ce qu'on appelle fournir. De même, il faut toujours fournir de l'atout. Dans le cas du jeu de couleur p. ex., les 4 Valets appartiennent à la couleur d'atout.

Aussi, si le premier joueur joue un As de couleur d'atout, on peut battre ce dernier avec un Valet, même si l'on a en main d'autres cartes de la couleur d'atout.

Si l'on n'a pas cette couleur, on peut jouer la carte de son choix. Si l'on opte pour une autre couleur, c'est toujours la couleur jouée en premier qui est la plus forte. Aussi, lorsque l'on joue un 7 de Trèfle en premier et qu'on ajoute par dessus un As de Cœur, c'est le 7 de Trèfle qui gagne.

Si l'on joue par dessus un atout, ce dernier gagne, car l'atout bat toutes les autres couleurs. Mais l'atout peut seulement être joué si l'on ne peut pas « fournir ».

2. Le gagnant du tour ajoute les 3 cartes à son tas. Il a remporté le pli ! Il peut jouer la première carte du tour suivant.

3. Après les 8 tours suivants, toutes les cartes ont été jouées, et les joueurs additionnent les points de leurs cartes (il ne faut pas comptabiliser la valeur de la couleur !).

#### Qui gagne ?

Le preneur gagne s'il a accumulé au moins 61 points.

Les « défenseurs » gagnent à partir de 60 points.

Il n'y a pas de match nul.

#### Noter les points

La valeur du contrat est notée, pas les points des plis. Elle est calculée à partir de la valeur d'enchère et, éventuellement, de l'annonce faite au début. Les points sont calculés comme suit :

Les points sont seulement notés pour le preneur :

S'il a **gagné**, on lui compte la **simple** valeur du contrat comme des points positifs.

S'il a **perdu**, on lui compte le **double** de la valeur du contrat comme des points négatifs.

Atout - Ordre		Valeur des cartes		Valeurs d'enchère / du contrat		
B	Valet de Trèfle	2	Grand	Valeurs de base		
B	Valet de Pique	2				
B	Valet de Cœur	2				
B	Valet de Carreau	2				
A	As	11	Jeu de couleur	Jeu de couleur :	Grand x 24	
10	Dix	10		Trèfle x 12	Null x 23	
K	Roi	4		Pique x 11	Null/Main x 35	
D	Dame	3		Cœur x 10	Null Ouvert x 46	
9	Neuf	0		Carreau x 9	Null Ouvert/Main x 59	
8	Huit	0				
7	Sept	0				
<b>Pas d'atout - Ordre</b>						
A	As	9		Neuf	Kontra x 2	Re x 2
K	Roi	8		Huit	Enchères : 18 - 20 - 22 - 23 - 24 - 27 - 30 - 33 - 35 - 36 - 40 - 44 - 45 - 46 - 48 - 50 - 54 - 55 - 59 - 60 - 63 - 66 - 70 - 72 ...	
D	Dame	7	Sept			
B	Valet					
10	Dix					

## Pour les joueurs avancés : Autres points de base

Ces points sont ajoutés au « Nombre de Valets » + « Contrat » et peuvent être combinés dans une large mesure.

- +1 **Main** : le Skat n'est pas pris.
- +1 **Ouvert** : les 10 cartes sont visibles lors du jeu
- +1 **Schneider** : le défenseur reçoit 30 points ou moins (pas lors des enchères, seulement lors du décompte des points à la fin du contrat)
- +1 **Schwarz** : le défenseur ne reçoit pas de pli (pas lors des enchères, seulement lors du décompte des points à la fin du contrat)
- +1 **Schneider annoncé** : Schneider annoncé avant que la première carte soit jouée (donne en tout +2 points, puisque que le Schneider effectué est également pris en compte)
- +1 **Schwarz annoncé** : Schwarz annoncé avant que la première carte soit jouée (donne en tout +3 points, puisque que le Schneider effectué et le Schwarz effectué sont également pris en compte)

Remarque : les défenseurs aussi peuvent annoncer Schneider ou Schwarz, afin d'augmenter les points négatifs du preneur en cas de succès.

- **Kontra** : est annoncé par l'un des défenseurs et double la valeur du contrat  
Un défenseur peut seulement dire Kontra s'il a lui-même participé à l'enchère ou s'il aurait dû dire plus de 18 comme donneur. Il peut faire Kontra tant qu'il a encore les 10 cartes en main.
- **Re** : est annoncé par le preneur en réponse à un Kontra et double encore la valeur du contrat

Exemple : le joueur aimerait jouer un Grand avec 3 Valets sans prendre le Skat et annonce Schwarz.

Lors des enchères, il compte d'abord

« avec 3 + Contrat 1 + Main 1 + Schneider 1 + Schwarz 1 + Schwarz déclaré 1 = 8 x Grand 24 = 192 points »

Si l'un des défenseurs dit **Kontra** et que le preneur répond

**Re**, la somme des points est multipliée par 4, ce qui donne 768 !

### Surenchère ?

**S'il s'avère lors du contrat que le preneur a enchéri plus haut que sa main le permet, il a automatiquement perdu, et le contrat est évalué avec (« Nombre de Valets » + « Contrat » 1 + « Surenchère » +2)**

**x coefficient du contrat comme points négatifs.**

Mais c'est là qu'il y a un piège. Le Skat est inclus dans la valeur du contrat, même si le preneur n'avait pas connaissance de ces cartes lors des enchères. S'il a p. ex. enchéri sans 2 (Valets) et trouve dans le Valet de Trèfle dans le Skat, il a surenchérit et donc perdu. Mais il est possible d'augmenter la valeur du contrat en essayant de jouer Schneider.

Ou alors on évite de prendre des risques via le jeu de la main, en ne ramassant pas le Skat. Cela dit, les points sont aussi calculés compte tenu des cartes qui s'y trouvent, mais l'annonce « Main » peut équilibrer cela, au besoin.

## Variantes des contrats

### Grand

Dans le cas du Grand, seuls les **4 Valets** sont des atouts, dans cet ordre : Trèfle - Pique - Cœur - Carreau. Aucune couleur n'est déclarée couleur d'atout.

Pour le Grand, on compte de cette façon :

(Nombre de Valets + Contrat) x **24**.

### Null

Dans le jeu à Null, il faut avoir de « mauvaises cartes », car le preneur ne gagne que s'il ne fait **pas de pli** (même avec 0 points). Un trait particulier du jeu à Null :

il n'y a pas d'atouts, et les Valets ainsi que les 10 se rangent dans leurs couleurs respectives (7-8-9-10-Valet-Dame-Roi-As).

Si l'on souhaite participer à un jeu à Null, on peut enchérir jusqu'à **23**.

### Null-Ouvert

On joue au jeu à Null-Ouvert comme au jeu à Null, mais le preneur dévoile sa main immédiatement après l'annonce du contrat. Autrement dit, les autres joueurs peuvent voir ses cartes, mais pas l'inverse.

Dans le jeu à Null-Ouvert on peut enchérir jusqu'à **46**.

### Main

Dans le jeu de la main, le Skat (les 2 cartes retournées) n'est ni pris **ni vu** !

Le jeu de la main augmente la valeur d'enchère du contrat annoncé :

(Nombre de Valets + Contrat + **Main**) x couleur ou Grand

Dans le cas du jeu à Null, on peut enchérir jusqu'à **35**, dans le cas du jeu à Null-Ouvert jusqu'à **59**.

### Ramsch

Ramsch est l'une des variantes du jeu à Null préférée des joueurs amateurs : si chacun des 3 joueurs a directement « passé » au début et qu'il n'y a donc pas de preneur, chacun joue contre chacun et tente de gagner le **moins** de points possibles. Pour chaque joueur, les points gagnés tiennent lieu de points négatifs. Les deux cartes du Skat sont attribuées à celui qui a fait le dernier pli.

Made exclusively for :

Tchibo GmbH,  
Überseering 18,  
22297 Hamburg,  
Germany  
www.tchibo.ch

Référence : 653 153



www.fr.tchibo.ch/notices

