

Auction Forty-Fives

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Remporter l'enchère et prendre suffisamment de levées (5 points chacune) pour remplir l'enchère de votre équipe.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 5 cartes à chacun des 2 à 6 joueurs en partenariats.
- Les équipes enchérissent par multiples de 5 (à partir de 15) ; le gagnant déclare l'atout.

SCORE

- Chaque levée vaut 5 points.
- L'équipe ayant enchéri marque les points de levées si elle remplit l'enchère ; sinon elle perd le montant de l'enchère.
- L'équipe n'ayant pas enchéri marque toujours ses points de levées.
- La première équipe à 120 points remporte la partie.

Conseil: Utilisez la phase de défausse et pioche de façon agressive pour renforcer votre jeu d'atout.

À VOTRE TOUR

- Une fois l'atout fixé, défaussez les cartes indésirables et piochez des remplaçants.
- Fournissez la couleur si possible ; le 5 d'atout, le valet d'atout et l'as de cœur sont toujours les 3 premiers atouts.
- La carte de rang le plus élevé remporte chaque levée.

Auction Forty-Fives est un jeu de levées irlandais et canadien avec un système de classement des atouts unique et complexe. Il comporte des enchères en partenariat, des défausses stratégiques et une riche tradition dans les communautés du Canada atlantique et d'Irlande, où il se joue de façon compétitive.

Objectif

Remporter l'enchère et prendre suffisamment de levées pour remplir l'enchère de votre équipe. Chaque levée vaut 5 points, et la première équipe à atteindre 120 points (ou un autre objectif) remporte la partie. Le classement unique des cartes rend la gestion de l'atout particulièrement subtile.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 ou 6 joueurs en deux partenariats (ou 2 à 3 individuellement).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes, distribuées en lots de 3 puis 2 (ou 2 puis 3).
4. **Enchères** : Les équipes enchérissent par multiples de 5, à partir de 15. L'équipe gagnante déclare la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Défausse et pioche** : Une fois l'atout déclaré, les joueurs peuvent se défausser de cartes indésirables et en piocher pour renforcer leurs mains.
2. **Attaquer la première levée** : Le joueur à la gauche du donneur attaque.
3. **Règles de suivi** : Les joueurs doivent fournir la couleur si possible, avec des exceptions spéciales pour certaines cartes d'atout. S'ils ne peuvent pas fournir, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
4. **Classement de l'atout** : Le cinq d'atout est toujours l'atout le plus élevé, suivi du valet d'atout, puis de l'as de cœur (toujours le troisième meilleur atout quelle que soit la couleur d'atout réelle).
5. **Remporter les levées** : La carte de rang le plus élevé remporte la levée.

Décompte des points

- **Valeur d'une levée** : Chaque levée remportée vaut 5 points.
- **Enchère remplie** : L'équipe ayant enchéri marque ses points de levées si elle remplit ou dépasse son enchère.
- **Enchère manquée** : Si l'équipe ayant enchéri n'atteint pas l'objectif, elle perd des points égaux à son enchère.
- **Équipe défenderesse** : L'équipe n'ayant pas enchéri marque toujours ses points de levées.
- **Objectif de partie** : La première équipe à 120 points remporte la partie.

Variantes

- **Twenty-Fives** : L'ancêtre sans enchères avec un jeu individuel plus simple et aucune phase d'enchères.
- **Auction Forty-Fives à 6 joueurs** : Trois équipes de deux s'affrontent, ajoutant une dimension supplémentaire de gestion des alliances.

Conseils et stratégies

- Apprenez la hiérarchie complexe de l'atout avant de jouer. Le fait que le cinq, le valet et l'as de cœur soient toujours les trois meilleurs atouts quelle que soit la couleur est la caractéristique définissante du jeu.
- Utilisez la phase de défausse et pioche de façon agressive pour améliorer votre jeu d'atout.
- Enchérissez en fonction de la solidité de votre atout et de la probabilité d'améliorer votre main lors de la pioche.

Conseils et stratégie

Maîtriser le classement inhabituel des atouts est le principal obstacle. Une fois intégré que le 5, le valet et l'as de cœur sont toujours les trois premiers atouts, le reste du jeu devient beaucoup plus accessible.

La phase de défausse et pioche est là où les mains se gagnent ou se perdent. Rechercher activement les cartes d'atout lors de la pioche augmente considérablement votre puissance aux levées.