

Barbu

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Marquer le moins de points de pénalité sur l'ensemble des sept contrats.

MISE EN PLACE

- Quatre joueurs, distribuez les 52 cartes (13 chacun).
- Le donneur choisit l'un de ses contrats non encore joués.
- Les non-donneurs peuvent doubler le donneur avant le jeu.

SCORE

- Les contrats négatifs pénalisent les levées, les cœurs, les dames, le Roi de cœurs ou la dernière levée.
- Les Dominos récompensent le premier à finir et pénalisent le dernier.

Conseil: Choisissez des contrats adaptés à votre main, et doublez le donneur quand vous le voyez en difficulté.

À VOTRE TOUR

- Entamez une carte ; les autres doivent fournir la couleur si possible.
- La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
- Marquez les points selon les règles du contrat en cours.

Le Barbu est un jeu de cartes français à contrats multiples où chaque joueur doit disputer sept contrats différents au cours d'une partie complète. Chaque contrat a des objectifs uniques, allant d'éviter les levées à collecter des cartes spécifiques.

Objectif

Marquer le moins de points de pénalité (ou le plus de points bonus) sur l'ensemble des sept contrats au cours de la partie. Chaque joueur prend à son tour le rôle de donneur et doit choisir et jouer les sept contrats.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez les 13 cartes à chaque joueur.
4. **Contrats** : Chaque donneur doit jouer une fois chacun des sept contrats pendant son tour de donneur. Les sept contrats sont : Sans levées, Sans cœurs, Sans dames, Sans Roi de cœurs, Sans dernière levée, Barbu (tous les contrats négatifs combinés en une seule main) et Dominos.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le donneur choisit l'un de ses contrats non encore joués pour la manche.
2. **Étape 2** : Avant le début du jeu, chaque joueur non donneur peut doubler le score du donneur pour ce contrat, et le donneur peut redoubler chaque joueur individuellement.
3. **Étape 3** : Les joueurs disputent une manche de jeu de levées standard en fournissant la couleur si possible. La carte la plus haute de la couleur entamée remporte chaque levée, sauf indication contraire du contrat.
4. **Étape 4** : Après les 13 levées jouées, les points sont comptabilisés selon les règles du contrat choisi.
5. **Étape 5** : La donne passe au joueur suivant une fois que le donneur actuel a joué les sept contrats.

Décompte des points

- Sans levées : -2 points par levée prise.
- Sans cœurs : -2 points par carte de cœur prise.
- Sans dames : -6 points par Dame prise.
- Sans Roi de cœurs : -20 points pour avoir pris le Roi de cœurs.
- Sans dernière levée : -20 points pour avoir remporté la dernière levée.
- Barbu : tous les décomptes négatifs ci-dessus combinés en une seule main.
- Dominos : +5 pour finir premier, +2 pour le deuxième, -2 pour le troisième, et -5 pour le dernier.

Variantes

- **Contrat d'atout** : Certains groupes ajoutent un contrat positif où une couleur d'atout est choisie et des points sont marqués pour les levées remportées.
- **Décompte modifié** : Les valeurs des points peuvent être ajustées pour chaque contrat afin de modifier l'équilibre du jeu.
- **Cinq contrats** : Une version plus courte utilisant seulement cinq contrats au lieu de sept.

Conseils et stratégies

- Choisissez vos contrats en fonction de votre main. Si vous avez peu de cœurs, le contrat Sans cœurs est un bon choix.
- Doublez avec discernement. Si vous pensez que le donneur va avoir du mal avec un contrat, doubler peut faire basculer le score.
- En Sans levées, essayez de vous défausser d'une couleur tôt pour pouvoir vous défausser lors des prochaines entames.

Conseils et stratégie

Adaptez votre choix de contrat à la force de votre main. Une main pleine de petites cartes est parfaite pour Sans levées, tandis qu'une main sans cœur facilite le contrat Sans cœurs.

Le mécanisme de doublement est au cœur de la stratégie du Barbu. Savoir quand doubler le donneur (et quand s'en abstenir) en fonction de votre propre main peut provoquer d'importants retournements de score.