

Bartok

3-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier à se défausser de toutes ses cartes. Le gagnant invente une nouvelle règle.

MISE EN PLACE

- 3 à 8 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 7 cartes à chacun. Retournez une carte pour commencer la pile de défausse.

SCORE

- Le premier à vider sa main remporte la manche.
- Le gagnant crée une nouvelle règle pour toutes les manches suivantes.

Conseil: Inventez des règles faciles à retenir pour vous, elles vous donneront un avantage à mesure que les règles s'accumulent.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte correspondant à la défausse par valeur ou couleur.
- Piochez une carte si vous ne pouvez pas jouer.
- Respectez toutes les règles inventées accumulées, sinon piochez des cartes de pénalité.

Le Bartok (aussi orthographié Bartog) est un jeu de défausse similaire au Huit Américain, avec une particularité révolutionnaire : le gagnant de chaque manche peut inventer une nouvelle règle qui s'applique pour le reste de la partie. Au fil des manches, l'accumulation des règles créées par les joueurs rend le jeu de plus en plus chaotique, hilarant et stimulant. C'est un jeu de soirée très apprécié qui met à l'épreuve la mémoire, l'adaptabilité et la créativité.

Objectif

Être le premier joueur à se défausser de toutes ses cartes. Le gagnant de chaque manche invente une nouvelle règle pour les manches suivantes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes (deux jeux pour 6 joueurs ou plus).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 à 7 cartes (généralement 7). Le reste forme une pioche, dont la carte du dessus est retournée face visible pour commencer la pile de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Règles de base** : À votre tour, jouez une carte qui correspond à la carte du dessus de la pile de défausse par valeur ou par couleur. Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte.
2. **Défausse** : Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes. Ce joueur remporte la manche.
3. **Invention de règles** : Le gagnant de chaque manche annonce une nouvelle règle qui s'appliquera à toutes les manches suivantes. La nouvelle règle doit être clairement énoncée et applicable de manière cohérente.
4. **Pénalités** : Enfreindre une règle (y compris les règles inventées) entraîne une pénalité : piocher une ou plusieurs cartes. Les pénalités sont appliquées par le groupe.
5. **Variante des règles secrètes** : Dans certaines versions, le gagnant n'annonce pas la nouvelle règle. Les autres joueurs doivent la deviner en observant les pénalités.

Score

1. **Victoire de manche** : Le premier joueur à vider sa main remporte la manche et gagne le droit de créer une nouvelle règle.
2. **Fin de partie** : Le jeu continue pendant un nombre de manches défini, ou jusqu'à ce que les règles deviennent trop nombreuses et chaotiques pour continuer. Le joueur ayant remporté le plus de manches est alors le vainqueur.

Exemples de règles que les joueurs peuvent inventer

- **Règle du toc-toc** : Vous devez frapper sur la table avant de jouer une figure, sinon vous piochez une carte de pénalité.
- **Règle du silence** : Vous ne pouvez pas parler tant qu'une carte rouge est au sommet de la pile de défausse.
- **Règle du prénom** : Lorsque vous jouez un 7, vous devez dire le prénom d'un autre joueur. Ce joueur pioche une carte.
- **Règle du sens** : Jouer un J inverse le sens du jeu.
- **Règle du merci** : Vous devez dire merci après avoir pioché une carte, sinon vous en piochez une autre.

Variantes

- **Mao** : Un jeu très similaire où les règles ne sont jamais expliquées aux nouveaux joueurs, qui doivent apprendre par essais, erreurs et pénalités.
- **Bartok secret** : Les nouvelles règles ne sont pas annoncées ; les joueurs doivent les déduire à partir des pénalités infligées par le créateur de la règle.
- **Bartok coopératif** : Les joueurs se mettent d'accord collectivement sur les nouvelles règles plutôt que de laisser le gagnant décider seul.

Conseils et stratégies

- Créez des règles mémorables et amusantes, pas des règles conçues uniquement pour pénaliser les autres.
- Gardez mentalement la trace de toutes les règles accumulées ; oublier une ancienne règle est un moyen courant de récolter des pénalités.
- Lorsque vous inventez une règle, réfléchissez à la façon dont elle interagit avec les règles existantes pour éviter les contradictions.

Conseils et stratégie

Inventez des règles amusantes et mémorables plutôt que punitives. Suivez attentivement toutes les règles accumulées. Jouez des cartes qui vous laissent des options pour les tours suivants. Surveillez les autres joueurs qui enfreignent les règles dont vous vous souvenez.

La méta-stratégie au Bartok consiste à créer des règles que vous trouvez personnellement faciles à retenir et à suivre, ce qui vous donne un avantage sur les adversaires qui peinent avec l'ensemble croissant de règles.