

Bid Whist

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter au moins le nombre de levées annoncé par votre équipe.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en partenariats, 54 cartes.
- Distribuer 12 cartes à chacun, 6 au talon.
- Enchérir de 3 à 7 levées en mode uptown, downtown ou sans atout.

SCORE

- Contrat rempli : +1 point par levée remportée.
- Contrat manqué : perdre le nombre annoncé en points.

Conseil: Utilisez le talon pour vous défausser d'une couleur et renforcer vos atouts.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte.
- Le vainqueur entame la levée suivante.

Bid Whist est un jeu de levées en partenariat très populaire dans la communauté afro-américaine. Les joueurs enchérissent pour désigner l'atout et doivent remporter le nombre de levées annoncé, avec la possibilité de jouer « uptown » (As le plus haut) ou « downtown » (As le plus bas).

Objectif

Remporter au moins le nombre de levées que votre partenariat a annoncé aux enchères. La première équipe à atteindre le score cible gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : 54 cartes (jeu standard de 52 cartes plus 2 jokers).
3. **Distribution** : Distribuer 12 cartes à chaque joueur. Les 6 cartes restantes forment le talon.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les joueurs enchérissent de 3 à 7 levées en précisant le mode : uptown (As fort), downtown (As faible) ou sans atout. L'enchère la plus haute l'emporte.
2. **Étape 2** : Le gagnant de l'enchère prend le talon, l'ajoute à sa main, puis défausse 6 cartes face cachée.
3. **Étape 3** : L'enchérisseur nomme la couleur d'atout (ou confirme le sans-atout) et entame la première levée.
4. **Étape 4** : Les joueurs doivent fournir la couleur. L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur demandée remporte chaque levée.

Décompte des points

- Si l'équipe enchérisseuse remplit son contrat, elle marque 1 point par levée remportée.
- Si elle échoue, elle perd autant de points que le nombre annoncé.

Variantes

- **Rise and Fly** : Une variante où l'équipe enchérisseuse doit remporter les 13 levées pour un bonus considérable.
- **Sans talon** : Certains groupes distribuent toutes les cartes équitablement sans constituer de talon.

Conseils et stratégies

- Enchérissez en fonction de la longueur de votre couleur d'atout et de vos hautes cartes.
- Utilisez le talon pour renforcer votre main et vous défausser d'une couleur.
- Communiquez avec votre partenaire à travers vos entames.

Conseils et stratégie

Enchérissez avec confiance lorsque vous avez une longue couleur d'atout. Utilisez le talon pour créer des coupes et renforcer votre meilleure couleur.

Le talon est votre plus grand atout en tant qu'enchérisseur. Utilisez-le pour combler vos faiblesses et construire une main capable de dominer le jeu des levées.