

Binokel

3-4 joueurs

48 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Marquer le plus de points grâce aux combinaisons et aux cartes capturées en levées.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu double de 48 cartes (deux exemplaires de chaque 7 à l'as) avec 3 ou 4 joueurs.
- Distribuez 12 cartes à chacun ; les cartes restantes forment un talon.
- Les joueurs enchérissent sur leur total attendu ; le plus haut enchérisseur prend le talon.

SCORE

- As : 11, Dix : 10, Rois : 4, Dames : 3, Valets : 2. Dernière levée : 10 bonus.
- Combinaisons : paires 20 (40 à l'atout), Binokel 40, double Binokel 300.
- Rater l'enchère soustrait son montant de votre score.

Conseil: Enchérissez en vous basant sur des combinaisons garanties plus une estimation réaliste des levées, sans espérer de chance avec le talon.

À VOTRE TOUR

- Déclarez des combinaisons (paires, familles, carrés, Binokel) pour des points avant les levées.
- Fournissez la couleur demandée ; si impossible, jouez atout ; vous devez surmonter l'atout si possible.
- L'atout le plus haut ou la première carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte.

Binokel est un jeu de cartes souabe du sud de l'Allemagne qui combine jeu de levées et déclaration de combinaisons. Joué avec un jeu double distinctif de 48 cartes, il comporte une phase élaborée de combinaisons où les joueurs marquent des points pour des associations de cartes spécifiques avant le début des levées.

Objectif

Marquer le plus de points grâce à la combinaison de combinaisons déclarées avant la partie et de cartes à points capturées durant les levées. Le joueur ou l'équipe atteignant le total de points convenu en premier gagne la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 ou 4 joueurs (4 en partenariats).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu double de 48 cartes avec deux exemplaires de chaque carte du 7 à l'as dans les quatre couleurs.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 12 cartes (à 3 ou 4 joueurs), distribuées en plusieurs fois. Un talon de cartes restantes est mis de côté.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent sur le total de points qu'ils espèrent marquer grâce aux combinaisons et aux levées. Le plus haut enchérisseur prend le talon.

Phase de combinaisons

- **Paires** : Un roi et une dame de la même couleur valent 20 points (40 à l'atout).
- **Famille** : Roi, dame et valet d'atout valent 150 points.
- **Binokel** : La dame de piques et le valet de carreaux ensemble valent 40 points. Le double Binokel vaut 300.
- **Carré** : Quatre as valent 100 points, quatre rois 80, quatre dames 60, quatre valets 40.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le gagnant de l'enchère entame la première levée après que toutes les combinaisons ont été déclarées.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent jouer atout. S'ils n'ont ni l'un ni l'autre, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Surmonter l'atout** : Si un atout a été joué, les joueurs suivants doivent jouer un atout plus haut si possible.
4. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut l'emporte. Sans atout, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne. Pour des cartes identiques, la première jouée prend la levée.

Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacune.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Dernière levée** : Vaut 10 points supplémentaires.
- **Échec de l'enchère** : Si l'enchérisseur n'atteint pas son total d'enchère, le montant de l'enchère est soustrait de son score.

Conseils et stratégies

- Enchérissez en vous basant sur des combinaisons garanties plus une estimation réaliste des points de levées, plutôt qu'en espérant tirer de bonnes cartes du talon.
- La combinaison double Binokel est extrêmement rare mais vaut la peine d'être surveillée, car ses 300 points peuvent renverser une partie entière.
- Comptez les points attentivement durant les levées pour savoir si vous avez rempli votre enchère avant la fin de la manche.

Conseils et stratégie

Maîtrisez les valeurs des combinaisons pour évaluer rapidement le potentiel de votre main lors des enchères. Surenchérir est la cause la plus fréquente de défaite à Binokel.

La prise du talon est un moment charnière. Les joueurs expérimentés évaluent comment les cartes du talon complètent leurs combinaisons existantes avant de décider quelles cartes défausser et quelle stratégie adopter en levées.