

Boerenbridge

3-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Marquer le plus de points en prédisant correctement le nombre exact de levées que vous allez prendre à chaque manche.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes pour 3 à 7 joueurs.
- La taille de la main change à chaque manche (de 1 jusqu'au maximum, puis retour à 1).
- Retournez une carte après la distribution pour déterminer l'atout.

SCORE

- Enchère exacte : 10 points plus 2 par levée remportée.
- Enchère incorrecte : 0 point pour la manche.
- Certains groupes ajoutent des points négatifs pour les enchères manquées.

Conseil: Enchérir zéro est fort avec de faibles cartes ; le bonus de 10 points pour une enchère correcte s'accumule sur de nombreuses manches.

À VOTRE TOUR

- Annoncez combien de levées vous espérez remporter.
- Le donneur enchérit en dernier et ne peut pas faire égaliser le total des enchères à la taille de la main.
- Fournissez la couleur si possible ; le plus haut atout ou la couleur entamée l'emporte.

Boerenbridge, également appelé « Bridge du fermier » en néerlandais, est un jeu de levées à enchères exactes populaire où les joueurs doivent prédire précisément combien de levées ils vont remporter à chaque manche. La taille de la main change à chaque manche, créant un défi en constante évolution.

Objectif

Marquer le plus de points sur plusieurs manches en prédisant correctement le nombre exact de levées que vous allez prendre. Surenchérir comme sous-enchérir entraîne des pénalités.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 7 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Le nombre de cartes distribuées change à chaque manche, commençant généralement à 1, augmentant jusqu'à un maximum, puis redescendant à 1.
4. **Atout** : Après la distribution, retournez la carte suivante pour déterminer la couleur d'atout de la manche.

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : Chaque joueur annonce combien de levées il espère remporter. Le donneur enchérit en dernier et ne peut pas annoncer un nombre qui ferait égaliser le total des enchères à la taille de la main.
2. **Jeu des levées** : Le joueur à gauche du donneur entame. Fournissez la couleur si possible ; le plus haut atout ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
3. **Progression des manches** : Après chaque manche, la taille de la main change et une nouvelle couleur d'atout est révélée.

Décompte des points

- **Enchère exacte** : 10 points plus 2 points par levée remportée.
- **Enchère incorrecte** : 0 point pour la manche.
- **Bonus** : Certains groupes accordent des points négatifs pour les enchères manquées égaux à la différence entre l'enchère et les levées réelles.

Variantes

- **Manches fixes** : Jouez uniquement avec une taille de main fixe (par exemple 7 cartes) à chaque manche au lieu de varier.
- **Manches sans atout** : Jouez occasionnellement une manche sans couleur d'atout pour une difficulté supplémentaire.

Conseils et stratégies

- Dans les manches à petites mains (1 à 2 cartes), la prédiction dépend en grande partie de la possession de hautes cartes d'atout.
- Dans les manches à grandes mains, la gestion soigneuse des couleurs et le comptage des cartes deviennent essentiels.
- Enchérir zéro est une option solide avec de faibles cartes, car le bonus de 10 points est substantiel.

Conseils et stratégie

Adaptez votre stratégie à la taille de la main. Les petites mains récompensent la possession de cartes hautes, tandis que les grandes mains exigent un suivi soigneux des couleurs et une gestion de l'atout.

La restriction d'enchère du donneur crée un conflit garanti à chaque manche. En tant que donneur, planifiez votre enchère tôt dans votre analyse afin de pouvoir basculer vers un nombre disponible si votre enchère préférée est bloquée.