

# Bura

2-4 joueurs

36 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à accumuler 31 points ou plus grâce aux cartes capturées en levées.

## MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 36 cartes (du 6 à l'as) avec 2 à 4 joueurs.
- Distribuez 3 cartes à chacun ; la carte du bas de la pioche détermine l'atout.
- Après chaque levée, piochez pour revenir à 3 cartes.

## SCORE

- As : 11, Dix : 10, Rois : 4, Dames : 3, Valets : 2.
- Atteindre exactement 31 et déclarer Bura donne une double victoire instantanée.
- Le premier joueur à atteindre 31 points ou plus gagne la manche.

*Conseil: Jouez agressivement avec de forts atouts en début de partie pour accumuler des points avant que les adversaires ne développent leurs mains.*

## À VOTRE TOUR

- Jouez 1, 2 ou 3 cartes à une levée (les cartes multiples doivent être de la même couleur ou toutes à l'atout).
- Aucune obligation de fournir la couleur demandée ; jouez les cartes de votre choix.
- La carte la plus haute de la couleur entamée ou l'atout le plus élevé l'emporte.

Bura est un jeu de cartes russe rapide et agressif où les joueurs s'affrontent pour capturer des cartes à points à travers des levées. Connue pour son rythme effréné et ses retournements de situation spectaculaires, il récompense le jeu audacieux et la réflexion rapide plutôt que la stratégie prudente.

## Objectif

Être le premier joueur à accumuler 31 points ou plus grâce aux cartes capturées en levées. Un joueur qui atteint exactement 31 peut déclarer « Bura » pour une victoire instantanée.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 36 cartes (du 6 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 3 cartes. Après chaque levée, les joueurs piochent jusqu'à avoir de nouveau 3 cartes.
4. **Atout** : La carte du bas de la pioche est retournée face visible pour indiquer la couleur d'atout.

## Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le gagnant de la levée précédente attaque la suivante. La première attaque revient au joueur à la gauche du donneur.
2. **Jouer des cartes** : Les joueurs peuvent jouer une, deux ou trois cartes à une levée, à condition que les cartes multiples soient de la même couleur ou toutes à l'atout.
3. **Obligation de fournir** : Il n'y a aucune obligation de fournir la couleur demandée. Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte ou combinaison de leur main.
4. **Remporter une levée** : La carte unique la plus haute de la couleur entamée ou l'atout le plus haut l'emporte, sauf si un jeu multi-cartes crée une valeur combinée supérieure.
5. **Pioche** : Après chaque levée, tous les joueurs piochent pour ramener leur main à 3 cartes.

## Décompte des points

---

- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacune.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Déclarer Bura** : Si vous atteignez exactement 31 points et le déclarez, vous gagnez instantanément avec une double victoire.

## Conseils et stratégies

---

- Jouez de manière agressive lorsque vous détenez de forts atouts, car le jeu récompense l'accumulation rapide de points.
- Suivez le total de points que vous avez capturés afin de pouvoir déclarer Bura au moment optimal.
- Les coups multi-cartes peuvent submerger les adversaires, mais ils laissent aussi votre main vulnérable à la levée suivante.

## Conseils et stratégie

---

L'agressivité paie à Bura. Si vous piochez de forts atouts tôt, exploitez votre avantage avant que les adversaires ne développent leurs mains.

Savoir quand jouer plusieurs cartes dans une seule levée plutôt que les conserver est la compétence fondamentale. S'engager excessivement dans une levée peut vous laisser sans défense pour la suivante.