

Calabresella

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Rempporter des levées valant au moins 18 des 36 points disponibles en tant que joueur solitaire.

MISE EN PLACE

- Retirer les 8, 9 et 10 du jeu.
- Distribuer 12 cartes à chaque joueur et mettre 4 cartes de côté en talon.
- Enchérir pour devenir le joueur solitaire.

SCORE

- Le 3, le 2 et l'As valent chacun 3 points. Le Roi, la Dame et le Valet valent chacun 1 point.
- La dernière levée rapporte un point bonus, soit 36 points au total.

Conseil: Utilisez l'échange avec le talon pour vous défausser d'une couleur et gagner en souplesse lors des levées suivantes.

À VOTRE TOUR

- Le joueur solitaire échange des cartes avec le talon.
- Entamer une carte et chaque joueur doit fournir la couleur.
- La carte la plus haute de la couleur demandée remporte la levée.

Calabresella est un classique jeu de levées italien à trois joueurs utilisant un jeu de 40 cartes. Il propose un système d'enchères unique où un joueur affronte seul les deux autres, temporairement associés.

Objectif

L'objectif est de remporter des levées contenant des cartes de valeur. Le joueur solitaire cherche à capturer plus de la moitié des points disponibles, tandis que les deux défenseurs tentent de l'en empêcher.

Mise en place

- Joueurs** : 3 joueurs.
- Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes dont on retire les 8, 9 et 10, ce qui laisse 40 cartes.
- Distribution** : Distribuer 12 cartes à chaque joueur et placer les 4 cartes restantes face cachée en talon (le veuf).

Déroulement du jeu

- Enchères** : En partant de la droite du donneur, chaque joueur peut enchérir ou passer. Le joueur qui remporte l'enchère devient le joueur solitaire (le « déclarant ») et joue contre les deux autres.
- Échange avec le talon** : Le joueur solitaire prend les 4 cartes du talon, les ajoute à sa main, puis défausse 4 cartes face cachée. Les cartes de point défaussées comptent dans le total des défenseurs.
- Jeu des levées** : Le joueur à la droite du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. Il n'y a pas d'atout. La carte la plus haute de la couleur demandée remporte la levée.
- Hiérarchie des cartes** : Au sein de chaque couleur, les cartes sont classées de la plus forte à la plus faible : 3, 2, As, Roi, Dame, Valet, 7, 6, 5, 4.

Décompte des points

- As = 3 points, 3 = 3 points, 2 = 3 points, Roi = 1 point, Dame = 1 point, Valet = 1 point.
- Il y a 35 points de cartes en tout, plus 1 point pour remporter la dernière levée, soit 36 points au total.
- Le joueur solitaire doit atteindre au moins 18 points pour gagner. En cas de succès, chaque défenseur lui paie un enjeu. Sinon, il paie chaque défenseur.

Variantes

- **Calabresella Aperta** : Les défenseurs peuvent se montrer mutuellement leurs mains après la première levée pour mieux coordonner leur jeu.
- **Solo sans talon** : Une enchère plus haute où le joueur solitaire n'utilise pas le talon, mais double sa mise en cas de victoire.

Conseils et stratégies

- En tant que joueur solitaire, utilisez l'échange avec le talon pour renforcer votre couleur la plus longue et créer des coupes stratégiques.
- Les défenseurs doivent signaler leurs couleurs fortes à leur partenaire à travers le jeu des cartes.
- Le 3, le 2 et l'As sont également puissants ; posséder plusieurs hautes cartes dans une même couleur est donc très précieux.

Conseils et stratégie

En tant que joueur solitaire, tirez le meilleur parti de l'échange avec le talon en vous défaussant de vos couleurs faibles. En tant que défenseur, coordonnez votre jeu avec votre partenaire temporaire pour isoler les couleurs fortes du déclarant.

Contrôler l'entame est essentiel car il n'y a pas d'atout. Si vous pouvez forcer vos adversaires à fournir une couleur dont vous détenez les meilleures cartes, vous pouvez systématiquement remporter les levées les plus précieuses.