

Call Break

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter au moins autant de levées que votre annonce sur cinq manches.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs, jeu standard de 52 cartes.
- Distribuer 13 cartes chacun. Les piques sont toujours atout.
- Chaque joueur annonce 1 à 13 levées.

SCORE

- Remplir votre annonce : marquer votre enchère (+ 0,1 par levée supplémentaire).
- Manquer votre annonce : perdre votre enchère en points négatifs.
- Le score cumulatif le plus élevé après cinq manches gagne.

Conseil: Comptez vos levées assurées avant d'annoncer. Mieux vaut sous-enchérir que surenchérir.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible. Sinon, couper avec un pique si vous en avez.
- Vous devez battre la carte actuellement en tête dans la levée si vous le pouvez.
- Le pique le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.

Call Break (également connu sous le nom de Lakdi ou Lakadi) est un jeu de levées populaire largement joué au Népal, en Inde et au Bangladesh. Semblable aux Piques, chaque joueur doit enchérir (annoncer) le nombre de levées qu'il espère remporter à chaque manche. Les piques sont toujours atout, et le jeu se déroule sur cinq manches, le décompte cumulatif déterminant le vainqueur.

Objectif

Remporter au moins autant de levées que votre enchère à chaque manche, et accumuler le score le plus élevé sur cinq manches.

Mise en place

1. **Joueurs** : exactement 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : distribuer les 52 cartes équitablement, donnant 13 cartes à chaque joueur.
4. **Annonces** : en commençant par le joueur à droite du donneur, chaque joueur annonce le nombre de levées qu'il prévoit de remporter (minimum 1, maximum 13).

Déroulement du jeu

1. **Entame** : le joueur à droite du donneur entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : les joueurs doivent fournir la couleur demandée s'ils en ont.
3. **Couper** : si un joueur ne peut pas fournir la couleur, il doit jouer un pique (atout) s'il en a. Les piques sont toujours la couleur d'atout.
4. **Remporter les levées** : le pique le plus haut remporte la levée si des piques sont joués ; sinon, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne.
5. **Obligation de surpasser** : si vous pouvez battre la carte actuellement en tête dans la levée (en fournissant la couleur ou en coupant), vous devez jouer une carte plus haute. Cela impose un jeu agressif.

Décompte des points

- Si vous remportez au moins autant de levées que votre annonce, vous marquez la valeur de votre annonce (ex. : annonce 3, remporte 3 ou plus, score 3,0). Chaque levée supplémentaire au-delà de votre annonce rapporte 0,1 (ex. : annonce 3, remporte 5, score 3,2).
- Si vous remportez moins de levées que votre annonce, vous perdez la valeur de votre annonce en score négatif (ex. : annonce 4, remporte 2, score -4,0).
- Après cinq manches, le joueur avec le score cumulatif le plus élevé gagne.

Variantes

- **Call Break à neuf manches** : version étendue avec neuf manches au lieu de cinq.
- **Call Break sans atout fixe** : variante sans couleur d'atout permanente ; la première carte jouée détermine l'atout à chaque manche.
- **Call Break en partenariat** : des équipes de deux joueurs coopèrent, combinant leurs décomptes de levées.

Conseils et stratégies

- Comptez vos cartes hautes et vos piques soigneusement avant de faire votre annonce. Les annonces conservatives sont plus sûres.
- Entamez avec vos As et Rois de couleurs secondaires tôt pour sécuriser des levées avant que les adversaires ne puissent couper.
- Suivez quels piques ont été joués. Connaître les atouts restants est crucial pour les décisions de fin de partie.

Conseils et stratégie

Annoncez de façon conservatrice selon vos cartes hautes et votre nombre de piques. Entamez tôt les cartes gagnantes de couleurs secondaires avant qu'elles ne soient coupées. Suivez attentivement quels piques ont été joués pour guider votre stratégie de fin de partie.

La règle d'obligation de surpasser dans Call Break crée une dynamique plus agressive que dans les Piques. Vous ne pouvez pas facilement esquiver les levées, donc gérer la distribution de vos piques est crucial. Surenchérir est sévèrement puni sur cinq manches.