

Femkort

3-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Prédire avec précision le nombre exact de levées que vous allez remporter sur cinq.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu standard de 52 cartes pour 3 à 6 joueurs.
- Distribuer exactement 5 cartes à chaque joueur.
- Retourner la carte suivante face visible pour déterminer l'atout.

SCORE

- Enchère exacte : 10 points plus 2 par levée prise.
- Enchère manquée : 0 point pour la manche.

Conseil: Enchérir zéro avec une main faible est souvent sous-estimé ; le bonus de 10 points pour une enchère correcte est très précieux.

À VOTRE TOUR

- Enchérir sur le nombre des 5 levées que vous comptez remporter.
- Le donneur enchérit en dernier et ne peut pas faire atteindre le total des enchères à cinq.
- Fournir la couleur si possible ; l'atout ou la couleur entamée la plus haute remporte la levée.

Femkort, qui signifie « cinq cartes » en suédois, est un jeu de levées rapide et accessible où chaque joueur reçoit exactement cinq cartes. Les joueurs enchérissent sur le nombre de levées qu'ils espèrent remporter, ce qui en fait une excellente introduction au genre des jeux de levées.

Objectif

Prédire et remporter exactement le nombre de levées sur lequel vous avez enchéri. Remporter plus ou moins de levées que votre enchère entraîne des points de pénalité.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer exactement 5 cartes à chaque joueur. Retourner la carte suivante face visible pour déterminer la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : En commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur déclare combien des cinq levées il compte remporter. Le donneur enchérit en dernier et ne peut pas annoncer un chiffre qui ferait atteindre le total des enchères à cinq.
2. **Jeu de levées** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible ; sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris de l'atout.
3. **Remporter des levées** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué.

Décompte des points

- **Enchère exacte** : 10 points plus 2 points par levée prise.
- **Enchère manquée** : 0 point pour la manche, quel que soit le nombre de levées prises.

Variantes

- **Femkort ascendant** : Plusieurs manches se jouent en commençant par 1 carte à la première manche, puis en augmentant jusqu'à 5, avant de redescendre.
- **Femkort aveugle** : La carte d'atout reste cachée jusqu'à ce que le premier atout soit joué.

Conseils et stratégies

- Avec seulement cinq levées disponibles, la moindre erreur de calcul vous coûte l'intégralité des points de la manche.
- Prêtez une attention particulière à la couleur d'atout et comptez le nombre de cartes d'atout potentiellement en jeu.
- Enchérir zéro peut être un jeu judicieux avec une main faible, car le bonus de 10 points pour une enchère exacte est précieux.

Conseils et stratégie

Enchérir zéro avec une main faible est souvent sous-estimé. Le bonus de 10 points pour une enchère correcte rend le jeu conservateur très rentable à Femkort.

La position du donneur est à la fois un avantage et une contrainte. Bien que vous voyiez toutes les autres enchères avant de faire la vôtre, la restriction vous empêche de jouer la sécurité, exigeant une évaluation créative de votre main.