

Hartenjagen

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Accumuler le moins de points de pénalité en évitant les cœurs et la dame de pique.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu standard de 52 cartes pour 4 joueurs.
- Distribuer 13 cartes à chaque joueur.
- Passer 3 cartes à un autre joueur ; la direction tourne à chaque manche.

SCORE

- Chaque cœur : 1 point de pénalité.
- Dame de pique : 13 points de pénalité.
- Tir à la lune : 0 pour vous, 26 pour chaque adversaire.
- Valet de carreau (optionnel) : soustrait 10 points.

Conseil: Passez les piques hauts lors de la phase de passage pour éviter de vous retrouver avec la dame.

À VOTRE TOUR

- Le joueur avec le 2 de trèfle entame en premier.
- Fournir la couleur si possible ; sinon jouer n'importe quelle carte.
- Les cœurs ne peuvent pas être entamés tant qu'ils n'ont pas été brisés.

Hartenjagen, qui signifie « chasse aux cœurs » en néerlandais, est un jeu de levées d'évitement de pénalités où les joueurs s'efforcent d'éviter de capturer des cartes de cœur et la redoutable dame de pique. C'est la version néerlandaise du jeu de cœurs classique, avec ses propres variantes régionales.

Objectif

Accumuler le moins de points de pénalité sur plusieurs manches. Les cœurs et la dame de pique sont pénalisants, tandis que le valet de carreau offre un bonus dans certaines variantes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 13 cartes à chaque joueur.
4. **Passage** : Avant le début du jeu, chaque joueur passe 3 cartes à un autre joueur. La direction du passage tourne à chaque manche.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur tenant le 2 de trèfle entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur entamée si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Restriction des cœurs** : Les cœurs ne peuvent pas être entamés tant qu'un cœur n'a pas été défaussé sur une levée précédente (les cœurs sont « brisés »).
4. **Pas d'atout** : Il n'y a pas de couleur d'atout. La carte la plus haute de la couleur entamée remporte chaque levée.

Décompte des points

- **Cœurs** : 1 point de pénalité chacun.
- **Dame de pique** : 13 points de pénalité.
- **Tir à la lune** : Capturer les 13 cœurs et la dame de pique vous vaut 0 point et donne 26 points à chaque adversaire.
- **Valet de carreau (optionnel)** : Soustrait 10 points lors de sa capture.

Conseils et stratégies

- Passez les piques hauts lors de la phase de passage pour éviter de vous retrouver avec la dame de pique.
- Créez des coupures dans une couleur pour pouvoir vous défausser de cartes de pénalité lorsque cette couleur est entamée.
- Surveillez les joueurs qui accumulent de nombreux cœurs : ils tentent peut-être le tir à la lune.

Conseils et stratégie

La phase de passage est décisive. Défaussez-vous de vos cartes dangereuses, notamment l'as et le roi de pique, pour éviter d'être forcé de prendre la dame de pique.

Le contrôle des cartes de pique est crucial. Si vous détenez la dame de pique, soit jouez-la tôt sur une levée que vous ne remporterez pas, soit tentez de créer une coupure en piques lors de la phase de passage.