

Hazari

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Être le premier à atteindre 1000 points.

MISE EN PLACE

- Distribuez 13 cartes par joueur (varie selon le nombre de joueurs).
- Annoncez une couleur d'atout.
- Le joueur à droite du donneur entame en premier.

SCORE

- Les As et les 10 valent 10 points ; les figures valent 5.
- Bonus de 100 pour l'As-Roi-Dame-Valet d'une même couleur dans les levées.

Conseil: Déclarez l'atout dans votre couleur la plus forte et entamez tôt pour épuiser les adversaires.

À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur si possible.
- Jouez un atout ou défaussez si vous êtes sans couleur.
- L'atout le plus haut ou le plus haut de la couleur entamée l'emporte.

Hazari (qui signifie 'mille' en hindi et en ourdou) est un jeu de cartes populaire d'Asie du Sud où les joueurs rivalisent pour être les premiers à atteindre 1000 points. Il s'agit d'un jeu de levées avec atouts et des combinaisons bonus spéciales.

Objectif

Être le premier joueur à accumuler 1000 points sur plusieurs manches en remportant des levées et en réalisant des combinaisons bonus.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 13 cartes à chaque joueur (avec 2 joueurs, distribuez 13 à chacun et mettez le reste de côté ; avec 3, distribuez 17 à chacun et mettez une carte de côté ; avec 4, distribuez 13 à chacun).

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Avant le début du jeu, le donneur ou un joueur désigné annonce la couleur d'atout en fonction de la force de sa main.
2. **Étape 2** : Le joueur à droite du donneur entame la première levée en jouant n'importe quelle carte.
3. **Étape 3** : Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer un atout ou défausser n'importe quelle carte. L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
4. **Étape 4** : Le gagnant de la levée entame la suivante. Après toutes les levées, les joueurs comptent les points des cartes capturées et des combinaisons bonus.

Décompte des points

- Les As valent 10 points, les Rois 5, les Dames 5, les Valets 5 et les 10 valent 10 points. Les autres cartes n'ont aucune valeur en points.
- Des points bonus sont accordés pour les combinaisons spéciales : une séquence As-Roi-Dame-Valet d'une même couleur dans vos levées rapporte 100 points bonus.

Variantes

- **Hazari sans atout** : Jouez sans couleur d'atout pour une expérience de jeu de levées pure.
- **Double Hazari** : Le score cible est de 2000 au lieu de 1000 pour une partie plus longue.

Conseils et stratégies

- Choisissez une couleur d'atout dans laquelle vous tenez plusieurs cartes fortes, notamment l'As et le Roi.
- Entamez tôt avec vos atouts pour épuiser ceux des adversaires et prendre le contrôle.
- Essayez de capturer les levées contenant des As et des 10 pour une valeur en points maximale.

Conseils et stratégie

Le choix de la bonne couleur d'atout est crucial. Cherchez à capturer les As et les 10 tout en épuisant tôt les atouts des adversaires pour contrôler la fin de partie.

Le choix de l'atout détermine l'ensemble de la manche. Une couleur d'atout solide avec longueur et cartes hautes vous permet de contrôler le déroulement du jeu et de capturer les levées les plus précieuses.