

# Kachuful

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

**Rempporter exactement le nombre de levées que vous avez annoncé à chaque manche.**

## MISE EN PLACE

- De 2 à 8 joueurs, chacun joue individuellement.
- Distribuer un nombre variable de cartes par manche.
- Retourner une carte pour déterminer la couleur d'atout.

## SCORE

- Une enchère exacte rapporte 10 points plus la valeur de l'enchère.
- Une enchère manquée fait perdre un nombre de points égal à l'écart.

*Conseil: Enchérissez en vous basant sur vos cartes d'atout et vos cartes hautes, pas sur l'optimisme.*

## À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible, ou jouer n'importe quelle carte.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée.
- Continuer jusqu'à ce que toutes les cartes de la manche soient jouées.

Kachuful est une variante sud-asiatique populaire du jeu Oh Hell, très joué en Inde, au Népal et dans les régions environnantes. Les joueurs enchérissent sur le nombre exact de levées qu'ils vont remporter à chaque manche, gagnant des points pour leur précision et en perdant s'ils manquent leur enchère.

## Objectif

Prédire avec précision le nombre exact de levées que vous allez remporter à chaque manche. Des points sont attribués pour les enchères correctes et déduits pour les enchères manquées.

## Mise en place

1. **Joueurs** : De 2 à 8 joueurs, chacun jouant individuellement.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes. Pour les grands groupes, deux jeux peuvent être combinés.
3. **Distribution** : Le nombre de cartes distribuées change à chaque manche, en commençant élevé, puis en diminuant jusqu'à une seule carte, avant de remonter.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les cartes sont distribuées et la carte du dessus du talon restant est retournée face visible pour déterminer la couleur d'atout.
2. **Étape 2** : En commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur enchérit sur le nombre exact de levées qu'il compte remporter.
3. **Étape 3** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible.
4. **Étape 4** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur menée si aucun atout n'a été joué. Le jeu se poursuit jusqu'à la fin de toutes les levées.

## Décompte des points

- Un joueur qui remporte exactement le nombre de levées annoncé gagne 10 points plus le montant de son enchère.
- Un joueur qui manque son enchère (en dessus ou en dessous) perd un nombre de points égal à l'écart entre son enchère et les levées réellement remportées.

## Variantes

---

- **Kachuful à l'aveugle** : Les joueurs enchérissent avant de regarder leurs cartes, doublant la récompense en cas d'enchère aveugle réussie.
- **Manches sans atout** : Certaines manches se jouent sans couleur d'atout, mettant à l'épreuve la pure compétence au jeu de cartes.

## Conseils et stratégies

---

- Enchérissez prudemment lors des premières manches, le temps d'apprendre les styles de jeu de vos adversaires.
- Les cartes hautes dans la couleur d'atout sont presque toujours des levées assurées, prenez-les en compte dans votre enchère.
- Dans les manches tardives avec peu de cartes, une seule carte d'atout peut dominer toute la main.

## Conseils et stratégie

---

Comptez soigneusement vos levées assurées avant d'enchérir et tenez compte des interférences des atouts de vos adversaires. Faire preuve de souplesse en cours de manche aide à s'adapter aux résultats inattendus.

Lire les enchères de vos adversaires donne des indices sur leurs mains. Si le total des enchères dépasse les levées disponibles, quelqu'un échouera ; jouez donc agressivement contre ceux qui surenchérissent.