

Kaiser

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

La première équipe à 52 points grâce aux levées et aux cartes spéciales.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en partenariats, 32 cartes.
- Distribuer 8 cartes chacun.
- Enchérir de 6 à 12 pour désigner l'atout.

SCORE

- 1 point par levée. Cinq de cœurs = +5. Trois de piques = -3.
- Enchère ratée = perdre le montant de l'enchère.

Conseil: Concentrez-vous sur l'écart de 8 points entre le Cinq de cœurs et le Trois de piques.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée.
- Capturer les cartes spéciales.

Kaiser est un jeu de levées en partenariat canadien joué avec 32 cartes, comportant deux cartes spéciales : le Cinq de cœurs (+5 points) et le Trois de piques (-3 points). Les équipes enchérissent et jouent pour atteindre leurs objectifs.

Objectif

Remporter des levées pour gagner des points, capturer le Cinq de cœurs pour un bonus et éviter la pénalité du Trois de piques. La première équipe à atteindre 52 points gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en partenariats.
2. **Jeu de cartes** : 32 cartes (8 cartes par couleur : du 7 à l'As, mais le Sept de cœurs est remplacé par le Cinq de cœurs, et le Sept de piques par le Trois de piques).
3. **Distribution** : Distribuer 8 cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les joueurs enchérissent de 6 à 12 levées (ou passent). Le plus haut enchérisseur nomme l'atout. Une enchère sans atout prime sur une enchère de même valeur dans une couleur.
2. **Étape 2** : L'enchérisseur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible.
3. **Étape 3** : L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée. Le Cinq de cœurs et le Trois de piques conservent leurs valeurs spéciales quelle que soit la couleur d'atout.
4. **Étape 4** : Après toutes les levées, les équipes comptent : 1 point par levée remportée, +5 pour le Cinq de cœurs, -3 pour le Trois de piques.

Décompte des points

- Chaque levée = 1 point. Cinq de cœurs = +5 points. Trois de piques = -3 points.
- Si l'équipe qui a enchéri échoue, elle perd le montant de son enchère. La première à 52 points gagne.

Variantes

- **Kaiser sans atout** : L'enchère sans atout est toujours la plus haute possible.
- **Kaiser bas** : Une enchère négative où l'on tente de perdre des levées.

Conseils et stratégies

- Capturer le Cinq de cœurs et éviter le Trois de piques représente un écart de 8 points.
- Enchérissez agressivement si vous avez de forts atouts et le Cinq de cœurs.
- Entamez tôt par les atouts pour contrôler la partie.

Conseils et stratégie

Le Cinq de cœurs et le Trois de piques créent un écart de 8 points. Orientez votre stratégie pour capturer le Cinq et refiler le Trois à vos adversaires.

La phase d'enchères est cruciale. Détenir le Cinq de cœurs offre à votre équipe un avantage intégré qui justifie d'enchérir dessus.