

# Kratzen

3-6 joueurs

32 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

**Remporter la majorité des levées pour s'emparer du pot, ou se coucher pour préserver sa mise.**

## MISE EN PLACE

- 3 à 6 joueurs avec un jeu de 32 cartes (du Sept à l'As).
- Distribuer 5 cartes à chaque joueur ; la carte du dessus du talon détermine l'atout.
- Chaque joueur mise dans le pot central.

## SCORE

- Le joueur avec 3 levées ou plus remporte l'intégralité du pot.
- Les joueurs restés en jeu sans remporter assez de levées doivent ajouter des jetons supplémentaires au prochain pot.
- Se coucher ne fait perdre que la mise pour cette manche.
- Les manches à égalité reportent le pot avec de nouvelles mises.

*Conseil: Comptez combien de joueurs restent en jeu — moins d'adversaires signifie que des mains plus faibles sont plus viables.*

## À VOTRE TOUR

- Décider de rester en jeu ou de se coucher (kratzen) pour la manche.
- Les joueurs restants jouent 5 levées avec obligation de fournir la couleur et de jouer l'atout.
- Remporter au moins 3 levées sur 5 pour prendre le pot.

Le Kratzen est un jeu de cartes à pari autrichien animé où les joueurs doivent décider à chaque manche de rester en jeu pour le pot ou de 'se gratter' (se coucher) pour éviter de perdre des jetons.

## Objectif

Remporter la majorité des levées à chaque manche pour s'emparer du pot, ou se coucher judicieusement pour préserver sa mise.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du Sept à l'As dans les quatre couleurs).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes. La carte du dessus du talon restant détermine la couleur d'atout.
4. **Pot** : Chaque joueur mise une somme fixe dans le pot central avant la distribution.

## Déroulement du jeu

1. **Décision** : En commençant par le meneur, chaque joueur décide de rester en jeu ou de 'kratzen' (se coucher).
2. **Jeu de levées** : Les joueurs restants s'affrontent en cinq levées. Les règles habituelles de jeu de levées s'appliquent avec obligation de fournir la couleur et de jouer l'atout.
3. **Gagner la manche** : Le joueur qui remporte le plus de levées (au moins 3 sur 5) prend le pot.
4. **Égalités** : Si personne ne remporte une majorité nette, le pot est reporté à la manche suivante avec de nouvelles mises ajoutées.

## Décompte des points

- **Pot gagnant** : Le joueur ayant 3 levées ou plus remporte l'intégralité du pot.
- **Pénalité** : Les joueurs restés en jeu mais n'ayant pas remporté assez de levées doivent ajouter des jetons supplémentaires au prochain pot.
- **Se coucher** : Les joueurs qui se sont couchés ne perdent que leur mise pour cette manche.

## Variantes

---

- **Bettler** : Un contrat spécial où un joueur tente de perdre les cinq levées au lieu de les gagner.
- **Schnapser** : Dans certains groupes, un joueur avec de très bonnes cartes peut annoncer Schnapser pour monter les enjeux.

## Conseils et stratégies

---

- Couchez-vous tôt avec des mains faibles pour minimiser les pertes — survivre est plus important que parier sur des cartes marginales.
- Comptez combien de joueurs restent en jeu ; moins d'adversaires signifie que des mains plus faibles deviennent viables.

## Conseils et stratégie

---

Soyez sélectif dans les mains que vous jouez. Se coucher avec des cartes marginales préserve vos jetons sur la durée.

Quand le pot est important grâce aux reports, même une main légèrement supérieure à la moyenne vaut la peine d'être jouée car la récompense l'emporte sur le risque.