

Oh Enfer

3-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Marquer des points en remportant exactement le nombre de levées annoncé.

MISE EN PLACE

- 3 à 7 joueurs.
- Le nombre de cartes distribuées augmente chaque manche.
- Une carte d'atout est retournée.

SCORE

- Réussite de l'enchère : 10 pts + 1 pt par levée prise.
- Échec : -1 pt par levée d'écart avec l'enchère.
- Variante : uniquement les enchères réussies comptent.

Conseil: Enchérissez en tenant compte de la position de l'atout et des cartes des adversaires.

À VOTRE TOUR

- Chaque joueur annonce le nombre de levées qu'il pense prendre.
- La somme des enchères ne peut pas égaler le nombre total de levées.
- Jouez à la couleur demandée si possible.

Oh Hell est un jeu de levées passionnant où les joueurs enchérissent sur le nombre de levées qu'ils remporteront à chaque manche. Le jeu offre un gameplay stratégique et des rebondissements imprévisibles, ce qui le rend captivant pour les joueurs de tous niveaux.

Joueurs

Oh Hell peut se jouer de 3 à 7 joueurs, mais il est idéal à 4 ou 5 joueurs.

Jeu de cartes

Un jeu standard de 52 cartes est utilisé. Pour les parties à 5 joueurs ou plus, envisagez d'utiliser deux jeux mélangés ensemble.

Mise en place

1. **Distribution** : Distribuez un nombre déterminé de cartes à chaque joueur, en commençant par 10 cartes pour la première manche. Diminuez le nombre de cartes distribuées d'une à chaque manche suivante jusqu'à la dernière manche, où une seule carte est distribuée à chaque joueur.
2. **Carte d'atout** : Après la distribution, retournez la carte du dessus du paquet restant face visible pour déterminer la couleur d'atout de la manche. Placez-la à côté de la pioche.

Déroulement du jeu

1. **Phase d'enchères** : Les joueurs enchérissent à tour de rôle sur le nombre de levées qu'ils pensent remporter dans la manche. Les enchères commencent par le joueur à gauche du donneur et se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit enchérir entre 0 et le nombre total de cartes distribuées. Le total de toutes les enchères ne doit pas être égal au nombre de cartes distribuées dans la manche.
2. **Phase de levées** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée en jouant n'importe quelle carte. Les joueurs doivent suivre la couleur si possible, sinon ils peuvent jouer n'importe quelle carte. La carte la plus haute de la couleur demandée remporte la levée, sauf si une carte d'atout est jouée, auquel cas l'atout le plus haut l'emporte. Le gagnant entame la levée suivante.
3. **Décompte des points** : Les joueurs qui respectent leur enchère reçoivent 10 points plus 1 point par levée remportée. Les joueurs qui ne respectent pas leur enchère reçoivent -10 points pour chaque levée manquante. Enchérir zéro et ne remporter aucune levée rapporte un bonus de 5 points.
4. **Gagner la partie** : Le jeu se compose d'un nombre prédéterminé de manches, généralement égal au nombre de cartes distribuées lors de la dernière manche. Le joueur ayant le score total le plus élevé gagne.

Variantes

- **Nello** : Une variante où il n'y a pas de couleur d'atout pour la manche.
- **Rock and Roll** : Une variante où le nombre de cartes distribuées à chaque joueur diminue puis augmente à chaque manche.
- **Échange** : Une variante où les joueurs échangent des cartes avec leurs adversaires avant la phase d'enchères.

Conseils pour les débutants

- Faites attention aux cartes jouées à chaque manche pour mieux prédire quelles cartes restent en jeu.
- Tenez compte du nombre de joueurs et de cartes distribuées lorsque vous faites votre enchère.
- Soyez prudent lorsque vous enchérissez zéro levée, car ne remporter aucune levée peut entraîner une pénalité de points importante.

Conseils et stratégie

Ne sous-estimez pas la force de l'atout et observez les cartes jouées pour affiner vos prédictions.

Enchérir 0 est souvent la stratégie la plus difficile à tenir quand on a de bonnes cartes.