

# Oh Pshaw

3-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

## Marquer des points en remportant exactement le nombre de levées enchéri.

### MISE EN PLACE

- 3 à 7 joueurs.
- Nombre de cartes distribué varie selon la manche.
- Une carte d'atout est retournée.

### SCORE

- Enchère réussie = 10 pts + levées remportées.
- Enchère ratée = 0 pts.
- Plusieurs manches. Meilleur score gagne.

Conseil: Comptez les cartes fortes et les atouts dans votre main avant d'enchérir.

### À VOTRE TOUR

- Chaque joueur enchérit. La somme ne peut pas égaler le total des levées.
- Jouez les levées.
- Points pour les enchères réussies uniquement.

Oh Pshaw est un jeu de levées dans lequel les joueurs doivent annoncer exactement le nombre de levées qu'ils remporteront, ni plus, ni moins. La particularité est que le total de toutes les annonces ne peut pas être égal au nombre de levées disponibles, ce qui garantit que quelqu'un ratera son annonce.

## Objectif

Remportez exactement le nombre de levées que vous avez annoncé. Des points sont attribués pour une annonce exacte ; des pénalités pour un écart.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 7 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Variable, les manches utilisent des tailles de main croissantes puis décroissantes (1, 2, 3... jusqu'au maximum, puis redescendant à 1).
4. **Atout** : La première carte non distribuée détermine l'atout. Dans la manche avec le maximum de cartes, il peut ne pas y avoir d'atout.

## Enchères

1. **Enchères séquentielles** : En commençant à gauche du donneur, chaque joueur annonce de 0 au nombre de cartes en main.
2. **Restriction** : Le donneur (dernier à annoncer) ne peut pas annoncer un nombre qui rendrait le total des annonces égal au nombre de levées. Cela garantit qu'au moins un joueur ratera son annonce.

## Déroulement du jeu

1. **Jeu de levées** : Levées standard, suivez la couleur, l'atout le plus haut ou la couleur demandée l'emporte.
2. **Décompte des points** : Annonce exacte : 10 points + valeur de l'annonce. Ratée : 0 point (certaines variantes pénalisent).

## Conseils et stratégies

- Annoncez prudemment dans les manches avec peu de cartes où le hasard domine.
- L'annonce restreinte du donneur crée une tension stratégique intéressante.
- Annoncer 0 est parfois le jeu le plus sûr et le plus stratégique.

### Conseils et stratégie

Enchérissez précisément selon votre évaluation de la main.

Enchérir 0 est souvent difficile mais peut rapporter gros si réussi.