

Olsen

3-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Éviter de prendre des levées contenant des cœurs et la dame de pique.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu standard de 52 cartes pour 3 à 5 joueurs.
- Distribuer les cartes de façon égale ; mettre de côté les extras face cachée.
- Le joueur tenant le 2 de trèfle entame en premier.

SCORE

- Chaque cœur : 1 point de pénalité.
- Dame de pique : 13 points de pénalité.
- Tir à la lune (tous les cœurs + dame) : 0 pour vous, 26 pour chaque adversaire.

Conseil: Créez des coupures dans les couleurs secondaires dès le début pour pouvoir vous défausser de cartes de pénalité lorsqu'elles sont entamées.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur entamée si possible ; sinon jouer n'importe quelle carte.
- Pas de couleur d'atout ; la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
- Se défausser des cartes de pénalité quand on ne peut pas fournir la couleur.

Olsen est un jeu de cartes danois axé sur l'évitement des cartes de pénalité tout en s'efforçant de les faire prendre par les adversaires. Il mêle levées à éviter et jeu stratégique, faisant de chaque manche un exercice tendu de timing et de feinte.

Objectif

Éviter de prendre des levées contenant des cartes de pénalité. Le joueur ayant le moins de points de pénalité après un nombre défini de manches remporte la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer les cartes de façon égale à tous les joueurs. Mettre de côté les cartes restantes face cachée ; elles ne sont pas utilisées dans la manche.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur tenant le 2 de trèfle entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur entamée si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Remporter les levées** : La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée. Il n'y a pas de couleur d'atout.
4. **Se défausser des pénalités** : Quand vous ne pouvez pas fournir la couleur, c'est l'occasion de vous débarrasser de vos cartes de pénalité sur la levée en cours.

Décompte des points

- **Cœurs** : Chaque carte de cœur vaut 1 point de pénalité.
- **Dame de pique** : Vaut 13 points de pénalité.
- **Tir à la lune** : Si un joueur capture tous les cœurs et la dame de pique, il marque 0 point et chaque adversaire reçoit 26 points de pénalité.

Conseils et stratégies

- Créez des coupures dans les couleurs secondaires dès le début pour pouvoir vous défausser de cartes de pénalité lorsque ces couleurs sont entamées.
- Surveillez attentivement la dame de pique et évitez de remporter des levées lorsqu'elle pourrait être jouée.
- Si vous remarquez qu'un joueur accumule beaucoup de cœurs, demandez-vous s'il tente le tir à la lune, et prenez un cœur pour le bloquer.

Conseils et stratégie

Créez une coupure dans une courte couleur en l'entamant, puis utilisez cette coupure pour vous défausser de cartes de pénalité. Soyez toujours attentif à l'endroit où pourrait se trouver la dame de pique.

Le moment le plus dangereux est celui où vous détenez des cartes hautes dans une couleur qui se raréfie. Les autres joueurs entameront cette couleur pour vous forcer à remporter la levée avec toutes les pénalités qui y ont été défaussées.