

Rikken

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter les enchères et remplir votre contrat en prenant le nombre de levées requis.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) pour 4 joueurs.
- Distribuez 8 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Rik : récompense et pénalité modérées.
- Solo : double les points du Rik.
- Misère : forte récompense mais pénalité sévère par levée prise.
- Misère ouverte : score maximal, main jouée face visible.

Conseil: N'enchérissez Solo qu'avec une très forte tenue à l'atout et au moins une longue couleur secondaire en soutien.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez Rik (5 levées ou plus), Ricke (6 ou plus), Misère (0 levée), Solo ou Misère ouverte.
- L'enchérisseur gagnant choisit l'atout (pas d'atout en misère).
- Fournissez la couleur si possible ; surcoupez lorsque vous jouez l'atout.
- Dans Rik et Ricke, votre partenaire détient une carte désignée.

Rikken est un jeu de levées néerlandais populaire doté d'un système d'enchères structuré proposant plusieurs types de contrats. Les joueurs enchérisent pour le droit de déclarer l'atout et choisissent parmi des contrats allant du jeu de levées standard au jeu solo et à la misère.

Objectif

Remporter les enchères et remplir le contrat choisi en prenant le nombre de levées requis. Les défenseurs travaillent ensemble pour empêcher le déclarant de réussir.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du 7 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Distribuez 8 cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : Les joueurs enchérisent dans l'ordre : Rik (jeu de base, 5 levées ou plus requises), Ricke (6 levées ou plus), Misère (doit prendre zéro levée), Solo (jouer seul, 5 levées ou plus), ou Misère ouverte (misère avec la main exposée).
2. **Choix de l'atout** : L'enchérisseur gagnant choisit la couleur d'atout (sauf en misère, qui se joue sans atout).
3. **Jeu des levées** : Règles standard des jeux de levées. Fournissez la couleur si possible ; surcoupez si possible lorsque vous jouez l'atout.
4. **Partenariat** : Dans Rik et Ricke, le partenaire de l'enchérisseur est le joueur qui détient une carte désignée. En Solo, l'enchérisseur joue seul contre trois.

Décompte des points

- **Rik** : Points modérés en cas de succès, pénalité modérée en cas d'échec.
- **Ricke** : Récompenses et pénalités plus élevées que le Rik.
- **Solo** : Double les points de base du Rik.
- **Misère** : Forte récompense en cas de succès, forte pénalité pour toute levée prise.
- **Misère ouverte** : Score maximal possible, l'enchérisseur jouant avec sa main visible de tous.

Variantes

- **Rikken met Troef** : La carte retournée détermine l'atout plutôt que l'enchérisseur qui le choisit.
- **Pieken** : Un type de contrat supplémentaire où le déclarant doit remporter toutes les 8 levées.

Conseils et stratégies

- N'enchérissez Solo que si vous avez une très forte tenue à l'atout et au moins une longue couleur secondaire.
- En misère, assurez-vous de ne pas avoir de couleurs où vous ne tenez que de hautes cartes, car les adversaires entameront ces couleurs pour vous piéger.
- En tant que défenseur, faites très attention aux cartes jouées pour coordonner votre jeu avec vos co-défenseurs.

Conseils et stratégie

L'évaluation de la main est la compétence fondamentale au Rikken. Apprenez à distinguer les mains adaptées au Rik, celles qui valent la peine d'aller jusqu'au Solo, et celles où passer est le choix le plus sage.

Dans les enchères de misère, votre main doit avoir des sorties dans chaque couleur. Une seule couleur avec uniquement de hautes cartes et aucune petite carte suffit à condamner une misère par ailleurs parfaite.