

Sedma

2-4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter les levées contenant des as et des dix pour devancer le partenariat adverse.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) avec 4 joueurs en deux partenariats.
- Distribuez 4 cartes à chacun ; redistribuez 4 nouvelles cartes une fois la première série jouée.

SCORE

- As : 10 points chacun. Dix : 10 points chacun.
- Remporter la dernière levée rapporte un bonus de 10 points.
- 90 points au total sont disponibles par manche.

Conseil: Gardez vos sept pour les levées contenant des as ou des dix afin de maximiser les points capturés.

À VOTRE TOUR

- Jouez n'importe quelle carte ; une carte du même rang que la carte d'attaque ou un 7 peut capturer la levée.
- Les sept sont jokers et prolongent la levée pour permettre de nouvelles captures.
- Le dernier joueur à jouer une carte correspondante ou un sept remporte la levée.

Sedma est un jeu de levées tchèque et slovaque où les sept détiennent un pouvoir particulier, permettant aux joueurs d'enchaîner les coups et de prolonger les levées. Il se joue habituellement à quatre joueurs en deux partenariats, et récompense à la fois la tactique individuelle et la coordination en équipe.

Objectif

Remporter les levées contenant des dix et des as, qui sont les seules cartes qui rapportent des points. Le partenariat qui accumule le plus de points sur le nombre de manches convenu gagne la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats assis l'un en face de l'autre.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 4 cartes. Une fois celles-ci jouées, 4 nouvelles cartes sont distribuées à chaque joueur pour la seconde partie de la manche.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur à la gauche du donneur entame n'importe quelle carte pour ouvrir une levée.
2. **Correspondance de rang** : Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte, mais seule une carte du même rang que la carte d'attaque ou un sept peut capturer la levée.
3. **Les sept sont jokers** : Un sept peut être joué à tout moment et agit comme une carte correspondante à l'attaque, lui conférant un pouvoir de capture spécial.
4. **Prolongation des levées** : Si un sept ou une carte de rang correspondant est joué, la levée se poursuit autour de la table, permettant potentiellement de nouvelles captures.
5. **Remporter la levée** : Le dernier joueur à jouer une carte correspondante ou un sept remporte l'ensemble de la levée.

Décompte des points

- **As** : 10 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Bonus de dernière levée** : Le partenariat qui remporte la dernière levée marque 10 points supplémentaires.
- **Total par manche** : 90 points sont disponibles à chaque manche.

Variantes

- **Sedma à deux joueurs** : Adapté pour un jeu en tête-à-tête avec des mains de taille ajustée.
- **Sedma avec enchères** : Certains groupes ajoutent une phase d'enchères où les partenariats prédisent leur total de points.

Conseils et stratégies

- Gardez vos sept pour les moments décisifs où des as ou des dix de grande valeur sont en jeu.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire pour enchaîner les cartes correspondantes et prolonger les levées afin de capturer davantage de points.
- Suivez attentivement quels dix et quels as ont déjà été joués pour calculer les opportunités de points restantes.

Conseils et stratégie

Tout est dans le moment choisi pour jouer un sept. L'utiliser trop tôt gaspille son potentiel, le garder trop longtemps peut faire rater une levée de grande valeur. Les partenariats efficaces développent des signaux subtils concernant leurs mains. Attaquer avec un dix tôt peut pousser les adversaires à dépenser leurs sept avant les levées décisives de fin de partie.