

# Seep

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

## Marquer le plus de points en capturant des cartes de la table.

### MISE EN PLACE

- Distribuer 4 cartes à chaque joueur, 4 face visible sur la table.
- Le talon restant sert aux nouvelles distributions.
- Les partenariats de 2 sont recommandés.

### SCORE

- Piques = valeur nominale en points.
- Bonus pour le plus de piques, le plus de cartes, et le dix de carreaux.

*Conseil: Suivez les captures de piques et formez des combinaisons que vous seul pouvez prendre.*

### À VOTRE TOUR

- Capturez les cartes de la table dont les valeurs totalisent celle de votre carte.
- Posez une carte si aucune capture n'est possible.
- Un seep (vider la table) rapporte un bonus.

Seep est un jeu de cartes indien populaire de la famille des jeux de pêche où les joueurs capturent des cartes de la table en faisant correspondre les valeurs en points. Il exige un calcul approfondi et est pris très au sérieux dans les milieux compétitifs du nord de l'Inde.

## Objectif

Marquer le plus de points en capturant des cartes de la table dont les valeurs correspondent à la carte jouée.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs (idéalement 4 en partenariats).
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : distribuer 4 cartes à chaque joueur et poser 4 cartes face visible sur la table. Le reste du talon sert aux distributions suivantes.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Jouez une carte pour capturer les cartes de la table dont les valeurs totalisent la valeur de votre carte. Les cartes numériques valent leur valeur nominale, V=11, D=12, R=13, A=1.
2. **Étape 2** : Si vous ne pouvez pas capturer, posez une carte sur la table.
3. **Étape 3** : Quand les mains sont vides, distribuer 4 cartes supplémentaires à chaque joueur (pas sur la table). Continuez jusqu'à épuisement du talon.
4. **Étape 4** : Un "seep" (capturer toutes les cartes de la table) rapporte des points bonus.

## Décompte des points

- Les piques valent leur valeur nominale en points.
- Des bonus pour le plus grand nombre de piques, le plus grand nombre de cartes au total, et le dix de carreaux. Le premier à 100 points gagne.

## Variantes

- **Seep à deux joueurs** : Sans partenariats, purement individuel.
- **Baazi** : Variante régionale avec des valeurs de points différentes.

## Conseils et stratégies

- Concentrez-vous sur la capture des piques de haute valeur et du dix de carreaux.
- Formez des combinaisons sur la table que vous seul pouvez capturer au prochain tour.

### Conseils et stratégie

Concentrez-vous sur la capture des piques de haute valeur et du dix de carreaux. Formez des combinaisons que vous seul pouvez capturer.

La construction (poser une carte pour créer une valeur que vous seul pouvez capturer au prochain tour) est la technique avancée clé.