

# Sergent-Major

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

**Atteindre ou dépasser votre objectif de levées : donneur = 8, joueur à gauche = 5, troisième joueur = 3.**

## MISE EN PLACE

- 3 joueurs avec un jeu de 52 cartes (retirez une carte basse pour en avoir 51).
- Distribuez 17 cartes à chacun. Le donneur choisit la couleur d'atout.

## SCORE

- Suivez les excédents et déficits de levées par rapport à votre objectif à chaque manche.
- Les joueurs en excédent donnent leurs pires cartes aux joueurs en déficit à la manche suivante et reçoivent leurs meilleures.
- Le plus grand excédent cumulé après le nombre de manches fixé remporte la partie.

*Conseil: En tant que donneur, choisissez l'atout dans votre couleur la plus longue et la plus forte pour atteindre votre objectif de 8 levées.*

## À VOTRE TOUR

- Le joueur à gauche du donneur entame en premier.
- Fournissez la couleur si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte.
- L'atout le plus haut l'emporte ; en l'absence d'atout, la carte la plus haute de la couleur entamée.
- Jouez les 17 levées.

Le Sergent-Major, aussi connu sous le nom de 3-5-8 ou 8-5-3, est un jeu de levées à trois joueurs où chaque joueur a un nombre cible de levées différent à remporter. Le donneur doit remporter 8 levées, le joueur à sa gauche doit en remporter 5, et le troisième joueur doit en remporter 3. Les joueurs qui dépassent leur objectif obtiennent un avantage à la manche suivante.

## Objectif

Atteindre ou dépasser votre objectif de levées pour la manche. Les joueurs qui remportent des levées supplémentaires au-delà de leur objectif échangent des cartes avec les sous-performeurs lors de la distribution suivante, créant un système d'avantage dynamique.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes avec une carte retirée (généralement le 2 de trèfles), laissant 51 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 17 cartes à chaque joueur.
4. **Objectifs** : Le donneur doit remporter 8 levées, le joueur à sa gauche doit en remporter 5, le troisième joueur doit en remporter 3.

## Choix de l'atout

1. **Le donneur choisit** : Le donneur examine sa main et annonce la couleur d'atout.
2. **Variante avec écart** : Dans certaines versions, la carte retirée n'est pas prédéterminée ; le donneur prend plutôt les cartes restantes après la distribution.

## Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée s'ils le peuvent. Sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Remporter la levée** : L'atout le plus haut remporte la levée. En l'absence d'atout, la carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte.
4. **Suite** : Le vainqueur de la levée entame la suivante. Jouez les 16 levées (une carte reste non jouée).

## Échange de cartes

---

1. **Levées en excès** : Après toutes les levées jouées, les joueurs ayant remporté plus de levées que leur objectif notent leur excédent.
2. **Levées insuffisantes** : Les joueurs n'ayant pas atteint leur objectif notent leur déficit.
3. **Échange** : À la manche suivante, les joueurs en excédent donnent leurs pires cartes aux joueurs en déficit et reçoivent en retour leurs meilleures cartes. Le nombre de cartes échangées correspond à l'excédent ou au déficit.
4. **Nouveaux objectifs** : Les objectifs restent les mêmes (8, 5, 3) selon qui distribue, mais la donne tourne.

## Décompte des points

---

1. **Total cumulatif** : Suivez l'excédent ou le déficit cumulatif de chaque joueur sur les manches.
2. **Fin de partie** : Jouez un nombre défini de manches (souvent 9 ou 12). Le joueur avec le plus grand excédent cumulatif de levées remporte la partie.
3. **Alternative** : Certains groupes jouent jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un excédent cible (par exemple +10).

## Variantes

---

- **9-5-2** : Une répartition alternative donnant au donneur 9 levées, au joueur suivant 5 et au troisième joueur 2.
- **Sans échange** : Certains groupes décontractés sautent l'échange de cartes entre les manches.
- **Jeu complet** : Jouez avec les 52 cartes, en distribuant 17 à chacun avec 1 carte mise de côté non vue.

## Conseils et stratégies

---

- En tant que donneur, choisissez une couleur d'atout dans laquelle vous avez longueur et hautes cartes, car vous devez remporter 8 levées.
- En tant que joueur devant n'en remporter que 3, concentrez-vous sur les levées avec de forts atouts et évitez de vous surengager.
- Après l'échange, adaptez votre stratégie en fonction des cartes solides reçues des sous-performeurs.

### Conseils et stratégie

---

En tant que donneur, choisissez l'atout dans votre couleur longue et forte. L'échange de cartes crée un effet boule de neige, il est donc crucial d'atteindre son objectif tôt pour ne pas accumuler du retard.

Le mécanisme d'échange de cartes signifie que les bonnes performances se cumulent avec le temps. Un joueur qui atteint régulièrement son objectif recevra des cartes de plus en plus solides, créant un cercle vertueux.