

Sheepshead

3-5 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

En tant que preneur, collectez 61 points ou plus avec votre partenaire ; en tant que défenseur, collectez 60 points ou plus pour battre le preneur.

MISE EN PLACE

- 5 joueurs avec un jeu de 32 cartes (du Sept à l'As).
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur ; 2 cartes vont face cachée comme talon aveugle.

SCORE

- As : 11, Dix : 10, Roi : 4, Dame : 3, Valet : 2 ; cartes inférieures : 0.
- L'équipe du preneur a besoin de 61 points ; Schneider à 91+ ; Schwarz pour toutes les levées.
- Les défenseurs ont besoin de 60 points ou plus pour gagner.

Conseil: Prenez le talon aveugle quand vous avez au moins 4 atouts — il améliore souvent une main limite.

À VOTRE TOUR

- Dans l'ordre du tour, prenez le talon aveugle ou passez.
- Le preneur se défausse de 2 cartes et s'allie secrètement avec le détenteur du Valet de carreaux.
- Jouer des levées en fournissant la couleur ; les atouts sont toutes les Dames, Valets et carreaux.
- L'atout ou la carte de couleur la plus haute remporte la levée.

Le Sheepshead est un jeu de levées américain aux racines allemandes, pratiqué principalement dans le Wisconsin. Il utilise un jeu de 32 cartes et présente une hiérarchie d'atout complexe menée par les Dames et les Valets.

Objectif

En tant que preneur, collecter suffisamment de points de cartes (61 ou plus) avec votre partenaire. En tant que défenseurs, collecter au moins 60 points pour battre l'équipe du preneur.

Mise en place

1. **Joueurs** : 5 joueurs (des variantes à 3 et 4 joueurs existent).
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du Sept à l'As dans les quatre couleurs).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 6 cartes. Deux cartes sont placées face cachée comme le 'talon aveugle'.

Déroulement du jeu

1. **Prise** : Les joueurs dans l'ordre du tour peuvent prendre le talon aveugle. Le preneur se défausse de deux cartes et devient le déclarant.
2. **Partenaire** : Le partenaire du preneur est celui qui détient le Valet de carreaux, bien que cela reste secret jusqu'à ce qu'il soit joué.
3. **Hiérarchie de l'atout** : Toutes les Dames, puis tous les Valets, puis tous les carreaux forment la couleur d'atout de 14 cartes, classée D♣-D♠-D♥-D♦-V♣-V♠-V♥-V♦-A♠-10♠-R♠-9♠-8♠-7♠.
4. **Jeu de levées** : Fournir la couleur si possible ; l'atout bat toutes les cartes des couleurs ordinaires. L'atout ou la carte de couleur la plus haute remporte la levée.

Décompte des points

- **Valeurs des cartes** : As = 11, Dix = 10, Rois = 4, Dames = 3, Valets = 2. Les cartes inférieures = 0.
- **Équipe du preneur** : Besoin de 61 points ou plus pour gagner. Le Schneider (91+) et le Schwarz (toutes les levées) rapportent des points supplémentaires.
- **Défenseurs** : Besoin de 60 points ou plus pour battre le preneur.

Variantes

- **Leaster** : Quand tout le monde passe, le joueur qui prend le moins de points gagne.
- **Doubler** : Une manche où les valeurs de points sont doublées, généralement déclenchée quand tout le monde passe.
- **Partenaire au Valet de carreaux** : Certains groupes permettent au preneur d'appeler n'importe quelle carte comme partenaire.

Conseils et stratégies

- Prenez le talon aveugle quand vous avez au moins 4 atouts — il améliore souvent une main limite.
- Attaquez les atouts tôt pour dépouiller les défenseurs de leurs atouts et contrôler les levées suivantes.

Conseils et stratégie

Comptez soigneusement les atouts. Avec 14 atouts dans le jeu, savoir combien il en reste est crucial pour planifier la séquence de vos levées.

En tant que preneur, enfouis les cartes à haute valeur des couleurs ordinaires dans ta défausse pour sécuriser des points avant la première levée.