

Sjavs

3-4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Capter les cartes valant le plus de points par le jeu de levées ; 61 points sur 120 sont nécessaires pour remporter la manche.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) pour 3 à 4 joueurs.
- Distribuer toutes les cartes de façon égale entre les joueurs.

SCORE

- As : 11, Dix : 10, Rois : 4, Dames : 3, Valets : 2.
- Total de 120 points entre toutes les cartes.
- L'équipe avec 61 points ou plus remporte la manche.

Conseil: Entamez avec de forts atouts tôt pour forcer les adversaires à jouer leurs dames et valets et établir votre contrôle.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur entamée ; toutes les dames et tous les valets sont des atouts permanents.
- La dame de trèfle est la plus haute, puis les autres dames, puis les valets.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.

Sjavs est un jeu de levées danois traditionnel étroitement apparenté au jeu allemand Schafkopf. Il utilise une hiérarchie d'atout unique et propose des partenariats pouvant changer de manche en manche, créant une expérience sociale dynamique.

Objectif

Capter les cartes valant le plus de points grâce au jeu de levées. L'équipe ou le joueur qui accumule la majorité des points de cartes remporte la manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du 7 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Distribuer toutes les cartes de façon égale entre les joueurs.

Déroulement du jeu

1. **Hiérarchie des atouts** : Toutes les dames et tous les valets sont des atouts permanents, classés au-dessus des cartes numériques de la couleur d'atout. L'ordre est généralement la dame de trèfle en tête, puis les autres dames, puis les valets dans un ordre similaire.
2. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
3. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur entamée si possible. Toutes les dames et tous les valets appartiennent à la couleur d'atout, quelle que soit leur couleur imprimée.
4. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué.

Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacune.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Total** : 120 points sont répartis entre toutes les cartes. Une équipe doit en cumuler 61 ou plus pour remporter la manche.

Variantes

- **Sjavs solo** : Un joueur peut déclarer jouer en solo contre tous les autres pour des enjeux plus élevés.
- **Sjavs avec Nolo** : Un joueur enchérit pour ne prendre aucune levée, inversant l'objectif normal.

Conseils et stratégies

- Suivez quelles dames et quels valets ont été joués, car ils dominent la hiérarchie des atouts.
- Entamer avec de forts atouts tôt peut forcer les adversaires à jouer leurs cartes d'atout et vous donner le contrôle des levées suivantes.
- Communiquez avec votre partenaire par un jeu stratégique, par exemple en vous défaussant de cartes à forte valeur sur les levées qu'il est en train de remporter.

Conseils et stratégie

Suivre les atouts permanents (dames et valets) est la clé du succès. Entamez avec vos atouts les plus forts dès le début pour établir votre contrôle sur la manche.

Savoir quand entamer à l'atout plutôt que le conserver est la tension stratégique centrale du jeu. Entamer à l'atout est une approche agressive mais peut se retourner contre vous si les adversaires détiennent de plus forts atouts permanents.