

Skruuvi

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Remplir votre contrat de levées en tant que déclarant, ou faire chuter le déclarant en tant que défenseur.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs individuels, sans partenariat fixe.
- Distribuez les 52 cartes, 13 par joueur.
- Procédez aux enchères pour désigner le déclarant.

SCORE

- Le déclarant gagne ou perd des points selon le résultat de son contrat.
- Les défenseurs marquent pour chaque levée qui fait chuter le déclarant.

Conseil: Comptez honnêtement vos levées sûres avant d'enchérir.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible, sinon jouer n'importe quelle carte.
- La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si elle est coupée.
- Le vainqueur de la levée entame la suivante.

Skruuvi est un jeu de levées finlandais dérivé du Whist, doté d'un système d'enchères élaboré. Quatre joueurs s'affrontent individuellement, le plus offrant tentant de remplir son contrat pendant que les autres cherchent à l'en empêcher.

Objectif

Rempoter le nombre de levées annoncé lors de vos enchères, ou empêcher le déclarant de remplir son contrat. Le joueur qui accumule le plus de points sur plusieurs manches gagne la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs, chacun pour soi (sans partenariat fixe).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes, l'As étant la carte la plus haute.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes, distribuées en plusieurs fois.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les joueurs enchérissent à tour de rôle, annonçant le nombre de levées qu'ils prendront et, éventuellement, une couleur d'atout. Une enchère plus haute supprime la précédente.
2. **Étape 2** : Le plus offrant devient le déclarant et entame la première levée.
3. **Étape 3** : Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
4. **Étape 4** : La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si elle est coupée. Le vainqueur de la levée entame la suivante. On joue ainsi les 13 levées.

Décompte des points

- Le déclarant marque des points s'il remplit son contrat et en perd s'il échoue. Les enchères plus élevées offrent des gains et des pénalités plus importants.
- Les défenseurs marquent des points pour chaque levée qu'ils remportent et qui fait passer le déclarant sous son enchère.

Variantes

- **Misère** : Une enchère spéciale où le déclarant vise à ne prendre aucune levée, sans couleur d'atout.
- **Grand Skruuvi** : L'enchère la plus haute possible, exigeant du déclarant qu'il remporte les 13 levées.

Conseils et stratégies

- N'enchérissez agressivement que si vous possédez de longues couleurs solides avec les honneurs.
- En tant que défenseur, coopérez informellement avec les autres défenseurs pour faire chuter le contrat.
- Une enchère misère requiert des cartes très faibles réparties dans toutes les couleurs.

Conseils et stratégie

Évaluez votre main soigneusement avant d'enchérir, en comptant vos levées sûres et vos pertes probables. En tant que défenseur, prêtez attention aux cartes jouées par vos adversaires pour mieux coordonner vos efforts.

Les longues couleurs sont le fondement des enchères solides. Même une couleur de six cartes avec les honneurs peut générer des levées fiables lorsque vous contrôlez l'atout.