

Spéculation

3-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Détenir la carte d'atout la plus haute lorsque toutes les cartes sont révélées pour remporter le pot.

MISE EN PLACE

- Distribuez 3 cartes face cachée à chaque joueur.
- Retournez une carte pour établir la couleur d'atout.
- Chaque joueur mise des jetons dans le pot.

SCORE

- Le détenteur de l'atout le plus haut remporte l'intégralité du pot.
- Des bénéfices peuvent également être réalisés en achetant et vendant des cartes d'atout.

Conseil: Vendez la carte gagnante pour un bénéfice assuré si de nombreuses cartes restent non retournées et que le pot n'est pas assez grand pour risquer une perte.

À VOTRE TOUR

- Révélez la carte du dessus de votre main face visible.
- Si c'est un atout supérieur, vous possédez maintenant le pot.
- N'importe quel joueur peut négocier pour acheter ou vendre l'atout dominant actuel.

La Spéculation est un ancien jeu de cartes anglais centré sur les échanges et le pari. Les joueurs achètent et vendent le droit de remporter le pot de la manche en cours, avec la carte d'atout comme clé de la victoire.

Objectif

Remporter des jetons en détenant la carte d'atout la plus haute en jeu lorsque la manche se termine, ou en réalisant des bénéfices en achetant et vendant des cartes d'atout pendant la manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 3 cartes face cachée à chaque joueur. Retournez la carte suivante pour établir la couleur d'atout.
4. **Mise initiale** : Chaque joueur place un nombre convenu de jetons dans le pot avant la distribution.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : La carte d'atout retournée « possède » actuellement le pot. Le donneur détient cette carte et sa possession peut être échangée.
2. **Étape 2** : En partant de la gauche du donneur, chaque joueur retourne une carte de sa main. Si c'est une carte d'atout plus haute que l'atout actuel, elle devient le nouvel atout dominant et ce joueur possède maintenant le pot.
3. **Étape 3** : Dès qu'un nouvel atout supérieur apparaît, les joueurs peuvent proposer d'acheter ou de vendre la carte gagnante actuelle. Les négociations sont ouvertes et tout prix peut être convenu.
4. **Étape 4** : Continuez à retourner les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes non atout sont simplement révélées et n'ont aucun effet.
5. **Étape 5** : Lorsque toutes les cartes ont été révélées, le joueur qui détient la carte d'atout la plus haute remporte l'intégralité du pot.

Décompte des points

- Le joueur qui détient la carte d'atout la plus haute à la fin remporte le pot.
- Les joueurs peuvent également réaliser des bénéfices en vendant une carte d'atout gagnante pour plus qu'ils ne l'ont payée.
- Si aucune carte d'atout n'apparaît au-delà du retournement initial, le donneur remporte le pot.

Variantes

- **Manches multiples** : Jouez un nombre fixe de manches avec des donneurs tournants, en totalisant les jetons à la fin.
- **Spéculation aveugle** : Les joueurs peuvent acheter des cartes face cachée d'autres joueurs, ajoutant davantage de risque au jeu.
- **Prix fixes** : Fixez un prix maximum d'échange pour limiter l'aspect pari.

Conseils et stratégies

- Vendre tôt une carte d'atout gagnante peut garantir un bénéfice, même si vous renoncez au pot complet.
- Observez les cartes qui ont été révélées. Si la majorité du jeu est retournée et qu'aucun atout supérieur n'est apparu, l'atout actuel est probablement sûr.
- N'achetez une carte gagnante que si la valeur du pot justifie le prix, en tenant compte du risque qu'un atout supérieur puisse encore apparaître.

Conseils et stratégie

Calculez les probabilités avant d'acheter une carte d'atout. Si de nombreuses cartes sont encore non retournées, le risque qu'un atout supérieur apparaisse est plus grand ; négociez donc un prix plus bas.

L'aspect négociation est là où les joueurs expérimentés excellent. Savoir quand s'assurer un bénéfice en vendant plutôt que de miser sur la victoire du pot entier est la décision centrale de chaque manche.