

Spitzer

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

L'équipe atout doit capturer 61 points ou plus sur 120 points de cartes.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs, 32 cartes, distribuer 8 cartes chacun.
- Seuls la Dame de trèfles et le Sept de carreaux sont atout.
- Leurs détenteurs forment une équipe.

SCORE

- As = 11, Dix = 10, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2.
- L'équipe atout doit atteindre 61 points ou plus.

Conseil: Repérez qui détient les deux atouts pour connaître la composition de votre équipe.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible.
- Les atouts battent toutes les autres cartes.
- La carte la plus haute remporte la levée.

Spitzer est un jeu de levées allemand joué avec 32 cartes, où seules certaines cartes sont des atouts permanents. La Dame de trèfles et le Sept de carreaux sont toujours atout, quelle que soit la couleur menée.

Objectif

Remporter des levées contenant des cartes de valeur. Le joueur ou l'équipe avec le plus de points de cartes remporte la manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : 32 cartes (du 7 à l'As de chaque couleur).
3. **Distribution** : Distribuer 8 cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les seuls atouts permanents sont la Dame de trèfles (la plus haute) et le Sept de carreaux (le deuxième). Toutes les autres cartes appartiennent à leur couleur naturelle.
2. **Étape 2** : Le joueur à gauche du donneur entame. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible.
3. **Étape 3** : L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée.
4. **Étape 4** : Le détenteur de la Dame de trèfles et celui du Sept de carreaux peuvent jouer dans la même équipe ou dans des équipes opposées, selon qui détient ces cartes.

Décompte des points

- As = 11, Dix = 10, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2.
- L'équipe détenant la Dame de trèfles et le Sept de carreaux (équipe Spitzer) doit marquer au moins 61 des 120 points disponibles.

Variantes

- **Solo Spitzer** : Un joueur affronte seul les trois autres.
- **Double Spitzer** : Les deux atouts clés se trouvent dans la même main, le joueur joue en solo.

Conseils et stratégies

- Repérez qui détient les deux atouts permanents, car cela détermine la composition des équipes.
- Entamez avec de fortes cartes de couleur pour forcer la sortie des atouts.
- La Dame de trèfles est la carte la plus puissante du jeu.

Conseils et stratégie

Identifiez qui détient les deux atouts permanents pour déterminer la composition des équipes. La Dame de trèfles est la carte maîtresse du jeu.

Les équipes étant déterminées par les atouts en main, lire le jeu pour identifier son partenaire est essentiel.