

Spoil Five

2-10 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Remporter 3 des 5 levées pour emporter le pot, ou gâcher la partie pour que personne ne gagne.

MISE EN PLACE

- 2 à 10 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 5 cartes à chacun ; retournez une carte pour fixer l'atout.
- Tous les joueurs misent dans le pot.

SCORE

- Le premier à remporter 3 levées emporte le pot.
- Si personne ne remporte 3 levées, le pot est reporté (gâché).
- Remporter les 5 levées (jinking) rapporte un bonus.

Conseil: Apprenez le système de classement unique et utilisez la renonciation avec les atouts supérieurs aux moments clés.

À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur si un atout est entamé. Pour les autres couleurs, vous pouvez fournir ou jouer atout.
- Les trois meilleurs atouts (5, V, As de cœurs) peuvent renoncer face à un atout inférieur.
- La carte la plus haute dans le contexte de la levée l'emporte.

Le Spoil Five est un jeu de levées irlandais traditionnel avec un système de classement des cartes d'une complexité unique qui varie selon la couleur. Chaque joueur reçoit cinq cartes et doit tenter de remporter trois levées ou plus ; si personne n'y parvient, la partie est « gâchée » et le pot est reporté. C'est le jeu de cartes national d'Irlande, joué depuis des siècles.

Objectif

Remporter au moins trois des cinq levées pour emporter le pot, ou empêcher tout autre joueur de le faire (gâcher la partie).

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 10 joueurs, idéalement 5.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes, distribuées par paquets de 2 puis 3 (ou 3 puis 2). La carte suivante est retournée face visible pour fixer la couleur d'atout.
4. **Pot** : Chaque joueur mise un montant convenu dans le pot.

Classement des cartes

1. **Atouts (du plus fort au plus faible)** : 5 d'atout, Valet d'atout, As de cœurs (toujours le troisième meilleur atout), As d'atout (s'il n'est pas cœurs), puis les atouts restants dans un ordre particulier.
2. **Couleurs rouges (hors atout)** : R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A (l'As est bas aux carreaux).
3. **Couleurs noires (hors atout)** : R, D, V, A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (les numéraux vont du bas au haut).
4. **Règle clé** : Le 5 d'atout et le Valet d'atout sont toujours les deux cartes les plus hautes. L'As de cœurs est toujours le troisième meilleur atout quelle que soit la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Voler l'atout** : Si un joueur possède l'As d'atout, il peut échanger n'importe quelle carte de sa main contre la carte d'atout retournée. Le donneur, si la carte retournée est un As, peut voler en se défaussant avant le début du jeu.
2. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
3. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur si un atout est entamé. Si une couleur non-atout est entamée, les joueurs peuvent fournir la couleur ou jouer atout, mais ne peuvent pas se défausser d'une autre couleur non-atout s'ils peuvent fournir ou couper.
4. **Renonciation privilégiée** : Les trois meilleurs atouts (5, Valet, As de cœurs) ont un privilège : ils ne peuvent pas être forcés par une entame d'atout inférieur. Un joueur ne possédant que des atouts supérieurs et aucune carte de la couleur entamée peut renoncer.
5. **Jinking** : Si un joueur remporte les trois premières levées, il peut réclamer le pot immédiatement (jink). S'il continue et ne parvient pas à remporter les cinq levées, il perd le pot.

Décompte des points

1. **Victoire** : Le premier joueur à remporter trois levées emporte le pot.
2. **Gâchée** : Si aucun joueur ne remporte trois levées, la main est gâchée et le pot est reporté à la distribution suivante, où il grossit.
3. **Bonus de jink** : Un joueur qui jinke (remporte les cinq levées) reçoit souvent un paiement bonus de chaque adversaire en plus du pot.

Variantes

- **Twenty-Five** : Une variante en équipes du Spoil Five où les points de levées s'accumulent jusqu'à 25.
- **Quarante-Cinq** : Une variante populaire canadienne et maritime où les équipes jouent jusqu'à 45 points, en comptant 5 points par levée remportée.
- **Auction Forty-Fives** : Les joueurs enchérissent pour le droit de nommer l'atout, ajoutant un élément d'enchères au jeu.

Conseils et stratégies

- Mémorisez le classement unique des atouts ; le 5 et le Valet d'atout sont toujours les deux cartes les plus hautes.
- Exploitez le privilège de renonciation des atouts supérieurs en les réservant pour les moments décisifs.
- Si personne ne semble avoir une main forte, jouez pour gâcher plutôt que de risquer votre position en vous surengageant.

Conseils et stratégie

Apprenez parfaitement le système de classement ; c'est le plus grand obstacle pour les nouveaux joueurs. Réservez les atouts supérieurs pour les dernières levées où ils peuvent assurer une troisième prise. Si vous remportez deux levées tôt, attendez-vous à ce que vos adversaires se liguent pour gâcher.

La règle de renonciation est un outil stratégique puissant : posséder un atout supérieur quand un atout inférieur est entamé vous permet de conserver votre meilleure carte pour un moment plus décisif. Gâcher la partie est une stratégie valide et souvent judicieuse.