

Toepen

3-8 joueurs

32 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Éviter de remporter la dernière levée ; le perdant abandonne des vies égales à l'enjeu actuel.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as, le 10 est le plus haut) pour 3 à 8 joueurs.
- Distribuer 4 cartes à chaque joueur.
- Chaque joueur commence avec 10 ou 15 vies.

SCORE

- Chaque manche commence à 1 vie d'enjeu.
- Chaque frappe ajoute 1 vie à l'enjeu.
- Se coucher vous coûte l'enjeu actuel immédiatement.
- Atteindre 0 vie vous élimine de la partie.

Conseil: Frappez agressivement avec une main faible pour effrayer les adversaires et les pousser à se coucher avant la dernière levée.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible ; la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
- Frapper la table à tout moment pour augmenter l'enjeu de 1 vie.
- Les autres joueurs doivent se coucher ou rester après une frappe.
- Le joueur qui remporte la 4e levée perd la manche.

Toepen est un jeu de cartes néerlandais animé combinant jeu de levées simple et bluff, où les joueurs peuvent frapper la table pour augmenter les enjeux à tout moment. La combinaison de mécaniques de levées simples avec des opportunités de bluff audacieux en fait un jeu de café adoré dans tout le Pays-Bas.

Objectif

Éviter de perdre toutes ses vies. À chaque manche, le joueur qui prend la dernière levée (ou qui se couche sur une frappe) perd une ou plusieurs vies. Le dernier joueur ayant encore des vies remporte la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du 7 à l'as, le 10 étant le rang le plus haut).
3. **Distribution** : Distribuer 4 cartes à chaque joueur.
4. **Vies** : Chaque joueur commence avec un nombre défini de vies, généralement 10 ou 15.

Déroulement du jeu

1. **Jeu de levées** : Le donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
2. **Pas d'atout** : Il n'y a pas de couleur d'atout au Toepen. Seule la couleur entamée compte.
3. **Frappe (Toepen)** : À tout moment d'une manche, un joueur peut frapper la table pour augmenter les enjeux d'une vie. Les autres joueurs doivent immédiatement décider de rester ou de se coucher.
4. **Se coucher** : Un joueur qui se couche perd immédiatement la valeur de l'enjeu actuel en vies mais évite tout risque supplémentaire.
5. **Dernière levée** : Le joueur qui remporte la quatrième et dernière levée perd la manche et abandonne le nombre de vies mis en jeu.

Décompte des points

- **Enjeu de base** : Chaque manche commence à 1 vie.
- **Frappes** : Chaque frappe augmente l'enjeu de 1 vie.
- **Perdant** : Le joueur qui prend la dernière levée perd un nombre de vies égal à l'enjeu final.
- **Élimination** : Un joueur réduit à 0 vie est éliminé de la partie.

Variantes

- **Toepen sale** : Les joueurs peuvent bluffer sur la force de leur main par des réactions exagérées, ajoutant une dimension psychologique.
- **Toepen en équipe** : Les partenaires s'assoient en face l'un de l'autre et coopèrent pour forcer les adversaires à prendre la dernière levée.

Conseils et stratégies

- Frappez agressivement lorsque vous avez une main faible pour effrayer les adversaires et les pousser à se coucher, même si vous risquez de prendre la dernière levée.
- Suivez quelles cartes hautes ont été jouées pour estimer si vous pouvez éviter de prendre la dernière levée.
- Se coucher tôt est parfois le choix le plus judicieux, surtout lorsque plusieurs frappes ont fait monter les enjeux.

Conseils et stratégie

Le bluff est primordial au Toepen. Une frappe bien placée avec une main catastrophique peut vous faire remporter la manche si les adversaires vous croient fort et se couchent.

Le paradoxe du Toepen est que remporter des levées tôt peut être dangereux si cela vous laisse avec des cartes susceptibles de prendre la dernière levée. Parfois, perdre délibérément les premières levées est la meilleure voie pour survivre.