

Vingt-Huit

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

En tant qu'équipe aux enchères, capturer suffisamment de cartes de points pour remplir votre contrat.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 32 cartes avec 4 joueurs en deux partenariats.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur, procédez aux enchères, puis distribuez 4 cartes supplémentaires.
- Le gagnant des enchères place une carte d'atout face cachée (atout caché).

SCORE

- Valets : 3 points, Neufs : 2, As : 1, Dix : 1 (28 au total par manche).
- Remplir l'enchère rapporte la valeur de l'enchère ; échouer la soustrait.
- Rois, dames, 8 et 7 valent 0 point.

Conseil: Enchérissez agressivement lorsque vous tenez plusieurs valets et neufs, car ils valent le plus et ont le rang le plus élevé.

À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur demandée si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte.
- Demandez la révélation de l'atout si vous ne pouvez pas fournir la couleur.
- L'atout le plus élevé ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.

Vingt-Huit est un jeu de levées sud-asiatique où les valets et les neufs sont les cartes de rang le plus élevé, créant une hiérarchie distinctive qui surprend les nouveaux joueurs. Populaire en Inde, au Bangladesh et au Sri Lanka, il comporte une phase d'enchères et une couleur d'atout cachée qui ajoutent du suspense.

Objectif

En tant qu'équipe aux enchères, capturer suffisamment de cartes de points grâce aux levées pour atteindre votre contrat d'enchère. En tant qu'équipe défenseure, empêcher les enchérisseurs d'atteindre leur objectif en remportant les levées clés.

Mise en place

- Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
- Jeu de cartes** : jeu de 32 cartes (valet, 9, as, 10, roi, dame, 8, 7 dans chaque couleur).
- Distribution** : Chaque joueur reçoit d'abord 4 cartes, puis 4 autres après les enchères.
- Enchères** : Les joueurs enchérissent sur le nombre de points parmi les 28 disponibles que leur équipe capturera. L'enchère minimale est de 14.

Hiérarchie et valeurs des cartes

- Valet** : Rang le plus élevé, vaut 3 points.
- Neuf** : Deuxième rang, vaut 2 points.
- As** : Troisième rang, vaut 1 point.
- Dix** : Quatrième rang, vaut 1 point.
- Roi, dame, 8, 7** : Classés par ordre décroissant, valent 0 point.

Déroulement du jeu

- Atout caché** : Le gagnant des enchères choisit une carte d'atout dans sa main et la place face cachée. La couleur d'atout n'est révélée que lorsqu'un joueur ne peut pas fournir la couleur demandée et demande la révélation.
- Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte ou demander la révélation de l'atout.
- Gagner les levées** : La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si un atout est joué, auquel cas l'atout le plus élevé gagne.

Décompte des points

- **Succès de l'enchère** : Si l'équipe aux enchères atteint son contrat, elle marque la valeur de l'enchère.
- **Échec de l'enchère** : Si elle n'y parvient pas, la valeur de l'enchère est déduite de son score.
- **Total des points par manche** : 28 points (quatre valets à 3 chacun = 12, quatre neufs à 2 chacun = 8, quatre as à 1 chacun = 4, quatre dix à 1 chacun = 4).

Conseils et stratégies

- Enchérissez agressivement lorsque vous tenez plusieurs valets et neufs, car ce sont les cartes les plus précieuses et elles contrôlent les levées.
- L'atout caché ajoute une dimension de bluff : les adversaires doivent deviner la couleur d'atout à partir de vos habitudes de jeu.
- En défense, forcez la révélation de l'atout rapidement pour limiter l'avantage stratégique de l'équipe aux enchères.

Conseils et stratégie

Les valets sont à la fois les cartes de rang et de valeur les plus élevées. Baser votre stratégie d'enchères sur les valets que vous tenez est fondamental pour réussir.

L'atout caché est votre meilleure arme. Jouez vos cartes hors couleur de manière à dissimuler le plus longtemps possible quelle couleur est l'atout, maximisant ainsi l'incertitude pour les défenseurs.