

Vingt-Neuf

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter des levées contenant suffisamment de cartes à points pour atteindre l'enchère de votre équipe.

MISE EN PLACE

- Quatre joueurs en deux partenariats, avec 32 cartes (du 7 à l'As).
- Distribuez 4 cartes chacun, enchérissez, puis distribuez 4 cartes supplémentaires chacun.
- Le gagnant des enchères déclare secrètement la couleur d'atout.

SCORE

- Valets = 3, Neuf = 2, As = 1, Dix = 1 (28 points au total).
- L'équipe qui a enchéri marque la différence par rapport à 14 si elle réussit, ou les adversaires marquent la valeur de l'enchère si elle échoue.

Conseil: Gardez l'atout secret jusqu'à un moment critique où le révéler peut sauver la levée de votre partenaire.

À VOTRE TOUR

- Entamez n'importe quelle carte ; les autres doivent fournir la couleur si possible.
- La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si coupée.
- Le gagnant de chaque levée entame la suivante.

Le Vingt-Neuf est un jeu de levées populaire d'Asie du Sud joué avec 32 cartes d'un jeu standard. Il propose un système d'enchères original et un classement des cartes non conventionnel où les Valets et les Neuf sont les cartes les plus hautes.

Objectif

Remporter des levées contenant suffisamment de cartes à points pour atteindre ou dépasser l'enchère de votre équipe. Le jeu se joue en partenariats, les partenaires étant assis en face l'un de l'autre.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : 32 cartes d'un jeu standard (7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As de chaque couleur).
3. **Classement des cartes** : Valet (le plus haut), 9, As, 10, Roi, Dame, 8, 7 (le plus bas).
4. **Distribution** : Distribuez 4 cartes à chaque joueur dans un premier temps. Après les enchères, distribuez 4 cartes supplémentaires à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Après avoir reçu les 4 premières cartes, les enchères commencent. L'enchère minimale est de 15 et le maximum est de 28. Les joueurs enchérisent dans le sens des aiguilles d'une montre, et l'équipe du plus haut enchérisseur doit atteindre ce nombre de points.
2. **Étape 2** : Le gagnant des enchères déclare la couleur d'atout (qui peut être gardée secrète jusqu'à sa révélation en cours de jeu).
3. **Étape 3** : Les 4 cartes restantes sont distribuées à chaque joueur, donnant à chacun 8 cartes au total.
4. **Étape 4** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. S'ils ne peuvent pas fournir la couleur, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
5. **Étape 5** : La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si un atout est joué, auquel cas l'atout le plus haut l'emporte. Le gagnant de chaque levée entame la suivante.

Décompte des points

- Valet = 3 points, Neuf = 2 points, As = 1 point, Dix = 1 point. Total de 28 points disponibles.
- Si l'équipe qui a enchéri atteint ou dépasse son enchère, elle marque la différence entre les points gagnés et 14.
- Si l'équipe qui a enchéri échoue, l'équipe adverse marque la valeur de l'enchère.
- La partie se joue généralement jusqu'à un score cible de 6 ou 7 points.

Variantes

- **Vingt-Huit** : Un jeu très proche joué largement en Inde, utilisant les mêmes 32 cartes mais avec des règles d'enchères légèrement différentes.
- **Quarante-cinq points** : Une variante où les 52 cartes sont utilisées et le total de points est plus élevé.
- **Atout ouvert** : Une variante plus simple où la couleur d'atout est toujours déclarée ouvertement au début plutôt que gardée secrète.

Conseils et stratégies

- Enchérissez de manière agressive lorsque vous avez des Valets et des Neuf, car ils valent le plus de points et remportent les levées.
- Gardez la couleur d'atout secrète le plus longtemps possible pour créer de l'incertitude chez les adversaires.
- Communiquez avec votre partenaire par votre jeu de cartes. Entamer une couleur signale une force dans cette couleur.

Conseils et stratégie

Enchérissez fortement lorsque vous avez plusieurs Valets et Neuf, et gardez la couleur d'atout secrète le plus longtemps possible pour maximiser votre avantage tactique.

L'atout caché est l'élément stratégique définissant. Le révéler au bon moment, généralement quand votre partenaire est sur le point de perdre une levée cruciale, peut faire basculer une main entière en votre faveur.