

Vint

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Remplir le contrat de levées annoncé aux enchères par votre partenariat.

MISE EN PLACE

- Formez deux partenariats, les partenaires assis en face à face.
- Distribuez les 52 cartes, 13 par joueur.
- Procédez aux enchères compétitives pour fixer le contrat.

SCORE

- Les contrats remplis rapportent des points par levée au-delà de six.
- Les contrats échoués donnent des points de pénalité aux défenseurs.

Conseil: Enchérissez honnêtement et faites confiance à votre partenaire pour interpréter vos signaux.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible, sinon jouer n'importe quelle carte.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
- Le vainqueur de la levée entame la suivante.

Vint est un jeu de levées russe qui sert de transition entre le Whist et le Bridge contrat moderne. Joué par quatre joueurs en partenariat, il propose des enchères compétitives, un choix d'atout et un jeu de levées nuancé.

Objectif

Remporter le nombre de levées annoncé par l'enchère de votre partenariat. Accumuler des points grâce aux contrats réussis et aux combinaisons de bonus sur plusieurs donnes.

Mise en place

- Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes, assis en face à face.
- Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes, l'As étant la carte la plus haute.
- Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes, distribuées une par une ou par petits paquets.

Déroulement du jeu

- Étape 1** : Les joueurs enchérissent à tour de rôle, annonçant le nombre de levées (au-delà de six) que leur partenariat prendra et une couleur d'atout (ou sans atout). Chaque enchère doit être supérieure à la précédente.
- Étape 2** : Le joueur ayant remporté les enchères devient le déclarant. Le partenaire du déclarant est le mort, mais ne dévoile pas sa main (contrairement au Bridge).
- Étape 3** : Le joueur à gauche du déclarant entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible.
- Étape 4** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué. On joue ainsi les 13 levées.

Décompte des points

- Des points sont accordés pour chaque levée remportée au-delà de six si le contrat est rempli. Les contrats plus élevés rapportent davantage par levée.
- En cas d'échec du contrat, le partenariat défenseur marque des points de pénalité selon le nombre de levées manquantes.

Variantes

- **Vint avec honneurs** : Des points bonus sont attribués pour la possession des honneurs (As, Roi, Dame, Valet, 10) dans la couleur d'atout.
- **Vint progressif** : Le niveau d'enchère minimal augmente à chaque manche, forçant des contrats plus élevés et plus risqués.

Conseils et stratégies

- Communiquez la force de votre main à travers vos enchères, car votre partenaire ne peut pas voir vos cartes.
- Attaquez tôt les couleurs fortes pour établir des levées avant que les adversaires ne coordonnent leur défense.
- Notez mentalement quelles cartes hautes ont déjà été jouées pour planifier votre fin de partie.

Conseils et stratégie

Utilisez vos enchères pour transmettre à votre partenaire des informations sur la longueur et la force de vos couleurs. En défense, soyez attentif à la distribution probable du déclarant.

Les enchères au Vint sont un langage. Apprendre à lire les enchères de votre partenaire et à y répondre avec précision fait toute la différence entre gagner régulièrement et enchérir trop haut.