

Vira

3-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Remporter les enchères et prendre suffisamment de levées pour remplir votre contrat.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu de 52 cartes (ou 36 cartes) pour 3 joueurs.
- Distribuer les cartes de façon égale avec un petit talon mis de côté.

SCORE

- Contrat réussi : points proportionnels à la difficulté de l'enchère.
- Contrat raté : perte de points ; les défenseurs reçoivent un bonus.
- Remporter toutes les levées (Vira) rapporte un bonus substantiel.

Conseil: Utilisez l'échange avec le talon pour créer une coupure dans votre couleur la plus faible afin de pouvoir couper à l'atout.

À VOTRE TOUR

- Enchérir sur le nombre de levées à prendre et la couleur d'atout.
- Le meilleur enchérisseur prend le talon et se défait d'un même nombre de cartes.
- Fournir la couleur si possible ; l'atout ou la couleur entamée la plus haute remporte la levée.
- Les deux défenseurs coopèrent contre le déclarant.

Vira est un jeu de levées suédois classique doté d'un système d'enchères élaboré. Les joueurs s'affrontent pour remporter le contrat, puis s'efforcent de remplir leur enchère en prenant le nombre de levées requis, ce qui en fait l'un des jeux de cartes traditionnels scandinaves les plus sophistiqués.

Objectif

Remporter les enchères et prendre suffisamment de levées pour remplir votre contrat. Les défenseurs cherchent à empêcher le déclarant de réussir.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs (avec des variantes pour 4).
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes, parfois réduit à 36 cartes en retirant les petits rangs.
3. **Distribution** : Distribuer les cartes de façon égale à tous les joueurs, avec un petit talon de cartes supplémentaires mis de côté pour le meilleur enchérisseur.

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : Les joueurs enchérissent en ordre croissant, déclarant combien de levées ils comptent prendre et quelle couleur sera atout. Une enchère plus haute l'emporte sur une plus basse.
2. **Échange avec le talon** : Le meilleur enchérisseur prend le talon, l'ajoute à sa main et se défait d'un nombre égal de cartes indésirables.
3. **Jeu de levées** : Le déclarant entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué.
4. **Défense** : Les deux défenseurs coopèrent pour empêcher le déclarant d'atteindre son enchère.

Décompte des points

- **Contrat réussi** : Le déclarant gagne des points proportionnels à la difficulté de son enchère.
- **Contrat raté** : Le déclarant perd des points, et les défenseurs reçoivent un bonus moindre.
- **Enchères bonus** : Certaines enchères de haut niveau comme le Vira (remporter toutes les levées) offrent des récompenses substantielles.

Variantes

- **Plansen** : Structure d'enchères simplifiée pour un jeu plus décontracté.
- **Vira à quatre joueurs** : Ajoute un quatrième joueur qui s'associe au déclarant ou défend selon le niveau de l'enchère.

Conseils et stratégies

- Enchérissez prudemment jusqu'à être certain de la solidité de votre main, notamment en ce qui concerne la longueur de votre couleur d'atout.
- En tant que défenseur, communiquez par votre jeu pour aider votre partenaire à identifier vos couleurs fortes.
- Utilisez judicieusement l'échange avec le talon pour combler vos couleurs faibles et créer des coupures permettant de couper à l'atout.

Conseils et stratégie

Évaluez la longueur de votre couleur d'atout et vos contrôles dans les autres couleurs avant les enchères. L'échange avec le talon peut transformer une main médiocre en main gagnante, intégrez donc son potentiel dans votre calcul.

La création de coupures grâce à l'échange avec le talon est l'outil le plus puissant dont dispose le déclarant. Privilégiez la création d'une coupure dans votre couleur la plus faible pour maximiser les opportunités de couper à l'atout.