

Watten

4 joueurs

33 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Être la première équipe à remporter 3 levées sur 5 dans une manche, ou bluffer les adversaires pour les forcer à se coucher.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 33 cartes avec 4 joueurs en deux partenariats.
- Distribuez 5 cartes à chacun (3 puis 2).
- Le donneur et son partenaire se mettent secrètement d'accord sur la couleur d'atout et le rang d'atout (Schlag).

SCORE

- Remporter 3 levées rapporte 2 points de jeu (davantage si les enjeux ont été relevés).
- Une équipe qui se couche concède 2 points de jeu.
- La première équipe à atteindre 15 ou 18 points de jeu gagne la partie.

Conseil: Maîtrisez les signaux secrets avec votre partenaire pour coordonner vos coups sans parler.

À VOTRE TOUR

- Jouez n'importe quelle carte ; il n'y a aucune obligation de fournir la couleur demandée.
- Les trois cartes Kritische ont toujours le rang le plus élevé quelle que soit la couleur d'atout.
- L'une ou l'autre équipe peut relancer les enjeux ; les adversaires doivent accepter ou se coucher.

Watten est un jeu de levées emblématique de Bavière et du Tyrol autrichien, célèbre pour son système unique de trois cartes toujours dominantes appelées Kritische et sa tradition de signaux secrets entre partenaires. C'est l'un des jeux de cartes culturellement les plus importants de la région alpine.

Objectif

Être la première équipe à remporter 3 levées sur 5 dans une manche, ou bluffer les adversaires pour les forcer à se coucher. La première équipe à accumuler le nombre cible de points de jeu sur plusieurs manches gagne la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 33 cartes (cartes bavaroises ou autrichiennes spéciales, ou un jeu standard adapté du 7 à l'as plus un 6).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes, distribuées en un groupe de 3 puis de 2.
4. **Détermination de l'atout** : Le donneur et le joueur à sa droite se mettent secrètement d'accord sur la couleur d'atout et le rang d'atout (le Schlag), qui définissent ensemble les cartes de plus haut rang.

Hiérarchie des cartes

1. **Kritische** : Trois cartes qui ont toujours le rang le plus élevé quelle que soit la couleur d'atout : le roi de cœurs, le 7 de Bells (ou carreaux) et le 7 d'Acorns (ou trèfles).
2. **Hauptschlag** : La carte correspondant à la fois à la couleur d'atout et au rang choisi est la carte de rang le plus élevé après les Kritische.
3. **Autres cartes Schlag** : Les trois cartes restantes du rang choisi viennent ensuite.
4. **Cartes d'atout** : Les cartes de la couleur d'atout ont un rang supérieur aux cartes des autres couleurs.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur à la gauche du donneur entame n'importe quelle carte.
2. **Aucune obligation de fournir la couleur** : Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main à chaque levée.
3. **Remporter les levées** : La carte de plus haut rang selon la hiérarchie remporte la levée.
4. **Relancer** : L'une ou l'autre équipe peut proposer de relancer les enjeux en cours de partie. L'équipe adverse doit accepter ou se coucher.
5. **Signaux** : Les partenaires peuvent utiliser des expressions faciales et des gestes secrets pour communiquer sur leurs cartes, ce qui est légal et fait partie intégrante du jeu.

Décompte des points

- **Remporter une manche** : L'équipe qui gagne 3 levées en premier marque 2 points de jeu (davantage si les enjeux ont été relevés).
- **Se coucher** : Une équipe qui se couche concède 2 points de jeu aux adversaires.
- **Objectif de partie** : La première équipe à atteindre 15 ou 18 points de jeu (selon les règles locales) gagne la partie.

Conseils et stratégies

- Maîtrisez les conventions de signaux avec votre partenaire pour coordonner vos coups sans parler.
- Relevez les enjeux agressivement lorsque vous détenez des Kritische ou le Hauptschlag pour pousser les adversaires à se coucher.
- Bluffer une relance avec une main faible peut voler des manches, mais être appelé vous coûtera cher.

Conseils et stratégie

Les signaux sont l'âme de Watten. Développez un système fiable avec votre partenaire et entraînez-vous à lire les signaux des adversaires pour anticiper leurs plans.

Savoir quand relancer les enjeux plutôt que se coucher est la compétence la plus importante. Une relance bien placée avec des cartes modestes peut rapporter plus de points que de jouer jusqu'au bout une manche avec de bonnes cartes.