

# Wiezen

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

**Remporter les enchères et remplir votre contrat en prenant le nombre de levées requis.**

## MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes pour 4 joueurs.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- Les partenariats varient selon le type de contrat.

## SCORE

- Jeu de base : points basés sur les levées au-delà du minimum.
- Solo : récompenses plus élevées pour jouer seul contre trois.
- Misère : récompense maximale si réussie, pénalité sévère en cas d'échec.

*Conseil: Comptez séparément vos levées certaines, probables et possibles avant de vous engager sur un niveau d'enchère.*

## À VOTRE TOUR

- Enchérissez par difficulté croissante : jeu de base, solo ou misère.
- Fournissez la couleur si possible ; le plus haut atout ou la couleur entamée l'emporte.
- En misère, il n'y a pas d'atout et vous devez perdre chaque levée.
- Le partenaire est révélé par le joueur qui détient l'as d'atout.

Wiezen est un classique jeu de levées belge pour quatre joueurs, étroitement apparenté au Whist. Il se distingue par un système d'enchères élaboré avec plusieurs types de contrats, allant des jeux à atout simples aux enchères solo et misère exigeantes.

## Objectif

Remporter les enchères et remplir votre contrat en prenant le nombre de levées requis, ou, en tant que défenseur, empêcher le déclarant de réussir.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en partenariats variables selon le contrat.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 13 cartes à chaque joueur.

## Déroulement du jeu

1. **Enchères** : Les joueurs enchérissent par ordre croissant de difficulté du contrat. Les enchères de base consistent à choisir l'atout et à viser la majorité des levées avec un partenaire. Les enchères supérieures incluent le solo (jouer seul) et la misère (viser à perdre toutes les levées).
2. **Partenariats** : Dans les contrats standards, le partenaire de l'enchérisseur est déterminé par le joueur qui détient une carte spécifique (souvent l'as d'atout). Les contrats solo opposent un joueur aux trois autres.
3. **Jeu des levées** : Les règles standard des jeux de levées s'appliquent. Fournissez la couleur si possible ; le plus haut atout ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
4. **Jeu en misère** : Dans les contrats misère, il n'y a pas d'atout, et l'enchérisseur doit perdre chaque levée.

## Décompte des points

- **Jeu de base** : Les points sont attribués en fonction du nombre de levées au-delà du minimum requis.
- **Solo** : Récompenses en points plus élevées pour un contrat solo réussi.
- **Misère** : Le contrat le mieux récompensé si réussi, mais tout aussi pénalisant en cas d'échec.

## Variantes

---

- **Kleur Wiezen** : L'atout est déterminé par la couleur d'une carte retournée du talon, supprimant le choix de l'enchérisseur.
- **Troel** : Un contrat spécial où un joueur tenant trois as ou plus peut déclarer un type de jeu unique.

## Conseils et stratégies

---

- Comptez soigneusement vos levées probables avant d'enchérir. Surenchérir au Wiezen entraîne de sévères pénalités.
- Dans un contrat misère, les petites cartes valent de l'or. Défaussez vos hautes cartes stratégiquement pour éviter de remporter des levées.
- En tant que défenseur contre une enchère solo, coopérez étroitement avec vos co-défenseurs grâce aux signaux de jeu.

## Conseils et stratégie

---

L'évaluation précise de la main est tout dans le Wiezen. Comptez séparément vos levées certaines, probables et possibles avant de vous engager sur un niveau d'enchère.

La mécanique de partenariat caché dans les contrats de base signifie que vous ne savez peut-être pas qui est votre partenaire avant que le jeu ne le révèle. Observez attentivement l'as d'atout pour identifier votre allié.