Jeu Schnapsen

Jeu de plis pour 2 joueurs.

Note : ce jeu dispose de plusieurs variantes, les règles présentées ici sont une des variantes

Matériel : Jeu de 32 ou 52 cartes sont on ne conserve que les Dix Valet Dame Roi As, de chaque couleur, pour former un paquet de 20 cartes.
Un carnet et un crayon pour chaque joueur, ou une méthode pour compter les points au fil des plis (pour la version soft)

But du jeu : Remporter 7 points de victoires, en remportant des manches (qui se gagnent en 66 points).

Valeur des cartes : As = 11 points > 10 = 10 points > Roi = 4 points > Reine = 3 points > Valet = 2 points.

Distribution

Distribuez 5 cartes à chaque joueur. La carte suivante est retournée, et placée en quinconce, face visible sous la pioche (qui elle, est face cachée). Cette carte détermine l'atout, et reste toujours visible.

Le jeu se dispute en 2 phases (sauf si un joueur totalise 66 points durant la 1ère phase).

Première phase

Déroulement d'un pli :

Le non-dealer débute en posant sur la table une carte de sa main, face visible. Son adversaire joue une carte à son tour.
Le vainqueur du pli est celui qui a joué la carte la + haute dans la couleur donnée, ou par le plus fort atout.
Durant cette phase, il n'y a pas d'obligation de suivre la couleur, ni de jouer une carte d'une valeur supérieure, ni de couper avec un atout.
Le vainqueur du pli pose les cartes du pli, de son côté, faces cachées.
En version « soft », le joueur inscrit la valeur de ses points, selon les points décrits plus haut (A=11, 10=10, K=4, Q=3, J=2).
En version « sharp », il mémorise son total de points.
En version « sharp », les joueurs doivent essayer de se souvenir des scores des autres en jouant, car ces scores peuvent ne pas être écrits et les joueurs peuvent ne pas regarder les plis qu'ils ont gagnés.
Après le pli, le gagnant prend la carte du dessus de la pioche, suivi du perdant, puis mène le pli suivant.
Si un joueur pense avoir totalisé 66 points, il peut le déclarer (cf plus bas)

Fin de la pioche :

Si aucun joueur ne ferme la pioche, les joueurs tirent les 2 dernières cartes de la pioche (la dernière carte face cachée va au gagnant du pli précédent, et l'atout face visible au perdant).
La pioche est donc épuisée, la seconde phase débute.

Seconde phase

Cette phase débute soit lorsque la dernière carte de la pioche a été prise, soit après qu'un joueur ait « fermé la pioche » (cf plus bas).
Les règles sont légèrement différentes au cours de cette phase :
Le joueur « suiveur » doit désormais suivre à la couleur (s'il dispose de cette couleur), ou à défaut jouer un atout s'il le peut. S'il n'a aucune de ces possibilités, il peut jouer n'importe quelle carte.
Au cours de cette 2nde phase, tout comme pour la 1ère, si un joueur pense avoir totalisé 66 points, il peut le déclarer (cf plus bas)

Fermeture de la pioche

Lors de la première phase, après avoir remporté un pli, le gagnant peut, décider de fermer la pioche. Pour ce faire, il retourne la carte d'atout et la place au-dessus de la pioche.
Il prend alors le pari de réaliser 66 points, et ce, avant son adversaire.

A noter qu'il peut au préalable, échanger son valet d'atout contre la carte d'atout située sous la pioche (cf plus bas). En revanche, une fois que la pioche est fermée, il n'est plus possible de procéder à cet échange.

Les joueurs se retrouvent donc avec 5 cartes en main, sans possibilité de tirer de nouvelles cartes après chaque pli.
Les règles sont alors strictement identiques à celles de la 2nde phase.
L'autre joueur doit séparer ses plis gagnés avant ou après la fermeture de la pioche (ça a une incidence pour le calcul des points de victoires, cf plus bas).

Le joueur qui décide de fermer la pioche doit atteindre 66 points, et ce avant son adversaire. Si ce n'est pas le cas, son adversaire remporte des points de bonus, soit 2 pts, soit 3 pts s'il avait 0 pts lors de la fermeture de la pioche.

Le Valet d'atout

Après avoir remporté un pli, et avant de débuter un nouveau pli, le détenteur du valet d'aout peut l'échanger contre l'atout face visible, sauf si la pioche est épuisée ou a déjà été fermée.

Mariages

Un mariage consiste à montrer, uniquement lorsqu'on a la main, à son adversaire le roi et la reine de n'importe quelle couleur, pour remporter 20 points pour un mariage classique, ou 40 points pour un mariage royal (roi et reine d'atout)
Lorsqu'un joueur déclare un mariage, il doit ouvrir le pli avec l'une des deux cartes (roi ou reine) immédiatement, et il conserve l'autre carte dans sa main.
Attention, un mariage ne rapporte des points que si d'autres points sont marqués par le joueur lors de la manche.

Déclaration de victoire de la manche

Un joueur qui pense avoir 66 points ou + (après un pli ou un mariage), déclare son score, ce qui stoppe la manche.
Si ce joueur a effectivement 66 points ou plus, il remporte :

- 1 point de victoire, si son adversaire a 33 points ou +
- 2 points de victoire, si son adversaire a entre 4 et 32 points.
- 3 points de victoire, si son adversaire à 0 point.

A noter : ces calculs s'entendent <u>au moment de la fermeture de la pioche</u> (lorsqu'il y a eu fermeture). C'est-à-dire que les pts des plis remportés par le « non-fermeur » ne sont pas comptabilisés pour déterminer les points du « vainqueur-fermeur » de la manche (sauf si celui-ci ne parvient pas à remporter 66 pts).

En revanche, si ce joueur n'a pas marqué au moins 66 points, son adversaire marque 2 points (ou 3 points, si l'adversaire n'a pris aucun pli, ce qui n'arrive jamais dans la pratique).

Si aucun joueur n'a déclaré de victoire, la manche se déroule jusqu'au dernier pli.
Le joueur avec le plus de points dans sa main marque alors 1 seul point et remporte la manche.

Si les joueurs sont à égalité au-dessus de 66, aucun point de victoire n'est distribué.

Schnapsen : Aide de jeu

Carte	Valeur
As	11
10	10
Roi	4
Reine	3
Valet	2

Mariages (K & Q)
20 pts
40 pts si atout

Le 1er joueur à 7 pts remporte la partie

	1ère phase	2nde phase
Obligation de suivre la couleur	non	oui
Obligation de couper à l'atout	non	oui

Score de la manche		
Si déclaration victoire et/ou fermeture de la pioche		Si épuisement de la pioche
1 VP	si adversaire a 33 pts ou +	1VP
2 VP	si adversaire a 4 à 32 pts	
3 VP	si adv. a 0 pt	