

Oh 7 ?

Sommaire

Mise en place	1
Déroulement d'une manche	2
Distribution	2
Prise des paris	2
Phase de plis	4
Progression des scores	5
2 Joueurs	7

A jeu de cartes pour 3 à 4 joueur·euse·s.

Cartes

Ce jeu utilise un jeu de cartes standard. Les Reines (Q) ont pour valeur 0.

- 32 cartes de jeu : 0 à 7 à ♠, ♥, ♣, & ♦.
- 4 cartes couleur d'atout : Rois (K) à ♠, ♥, ♣, & ♦.

Oh 7 ? se joue en plusieurs manches de 7 plis. Vous devrez parier le nombre de plis que vous remporterez, avec l'une de vos propres cartes. Aurez-vous la carte nécessaire, ou devrez-vous vous adapter ?

Pour marquer un maximum de points, vous devrez non seulement réaliser votre pari, prendre des risques, mais aussi tenter de faire chuter vos adversaires.

Mise en place

Créez le **paquet de cartes jeu** en mélangeant toutes les cartes de jeu d'autant de couleurs que le nombre de joueur·euse·s :

- 3 joueur·euse·s : ♠, ♥, ♣
- 4 joueur·euse·s : ♠, ♥, ♣, ♦

Prévoyez une feuille et un crayon pour noter les paris et les scores.

Déroulement d'une manche

À chaque manche, jouez les phases suivantes, dans l'ordre.

1. Distribution
2. Prise des paris
3. Phase de plis
4. Progression des scores

Le jeu se déroule généralement en 7 à 9 manches.

Distribution

Placez les cartes Rois en pile face cachée au centre de la table.

Distribuez 7 cartes à chaque joueur·euse. Mettez de côté les cartes restantes (**l'écart**), elles ne seront pas utilisées pour cette manche.



Vérifiez qu'il y a autant de cartes dans l'écart que de joueur·euse·s.

Prise des paris

1. Chacun·e choisi une carte de sa main et la pose face cachée devant lui·elle.
2. Lorsque tous ont choisi une carte, tous la retournent et la dévoilent. Pour chacun·e, la valeur de cette carte définit le nombre exact de plis qu'il·elle s'engage à remporter durant la manche (son pari).

La somme des valeurs des cartes pariées ne peut égaier 7 !

Si c'est le cas, recommencez la phase prise des paris à l'étape 1 **en laissant sur la table les cartes précédemment pariées**. Tous doivent utiliser **une autre carte** pour parier.



Seule la dernière carte définit le pari d'un-e joueur-euse.

Au deuxième pari, si la somme des paris est encore égale à 7, tous doivent à nouveau parier avec une troisième carte.

Si, au troisième pari, la somme est encore égale à 7, recommencez la manche à la phase de [Distribution](#) en mélangeant toutes les cartes jeu (y compris l'écart).

3. Notez sur une feuille le pari de chaque joueur-euse.
4. Le-la premier-e meneur-euse est celui ou celle ayant parié **la carte de plus haute valeur**. En cas d'égalité, c'est celui ou celle parmi les égalitaires à avoir parié avec la couleur ayant la plus forte priorité.



La priorité des couleurs est la suivante : ♠ > ♥ > ♣ > ♦.

5. La carte pariée par le-la premier-e meneur-euse définit la **couleur d'atout** pour cette manche. Prenez la carte Roi correspondante et placez là face visible au-dessus de la pile des cartes Rois. Elle rappelle ainsi la couleur d'atout de la manche durant celle-ci.

Exemple 1. Paris

Alice parie le **2♣**.

Bob parie le **3♠**.

Carole parie le **2♠**.

David parie le **0♥**.

Comme la somme des paris est égale à 7, ils doivent re-parier.

Alice parie le **3♣**.

Bob parie le **3♥**.

Carole parie le **2♥**.

David parie le **0♠**.

Alice et Bob ayant tous les deux parié une carte de valeur 3, c'est l'ordre de priorité des couleurs qui les départagent. ♥ ayant priorité sur ♣, c'est Bob qui devient le premier meneur, et sa carte définit l'atout ♥ pour la manche.

Phase de plis

Cette phase se joue en 7 plis. Chaque joueur-euse va donc jouer la totalité des cartes de sa main.

Le-la premier-e meneur-euse ouvre le premier pli. Chaque pli suivant est mené par celui ou celle ayant remporté le précédent pli.

Chaque pli se joue de la manière suivante :

1. Le-la meneur-euse choisi une carte de sa main et la joue face visible sur la table.
La couleur de sa carte est la **couleur appelée**.
2. Dans le sens horaire, chaque autre joueur-euse choisi une carte de sa main et la joue face visible sur la table.



La couleur de cette carte **doit** être de la couleur appelée si possible. Si vous n'avez pas de carte de la couleur appelée, vous pouvez jouer **n'importe quelle** autre carte.

3. Déterminez qui remporte le pli :

- S'il y a des cartes de la couleur d'atout dans le pli : celui ou celle ayant joué **la plus haute carte d'atout** remporte le pli.
- S'il n'y a pas de carte de la couleur d'atout dans le pli : celui ou celle ayant joué **la plus haute carte de la couleur appelée** remporte le pli.

Ce-tte joueur-euse prend les cartes du pli et les places en une pile face cachée devant lui-elle. Si ce n'était pas le septième pli, il-elle devient le-la meneur-euse du pli suivant.



Il est important de placer les plis les uns à côté des autres de manière à ce que **tous puisse voir le nombre de plis remporté par chacun-e**. Cette information est publique et toujours visible.

Une fois les sept plis joués, on note les scores.

Progression des scores

- Chaque joueur-euse ayant **échoué** son pari **perd** autant de point que la différence entre son pari et ses plis réalisés.



Il est tout à fait possible d'avoir un score négatif.

À la fin de la première manche, au moins un-e joueur-euse aura un score négatif.

La somme des points perdus lors de cette manche par tous les joueur-euse-s ayant échoué leur pari constitue **le panier**.

- Chaque joueur-euse ayant **exactement réussi son pari** marque :
 - 2 points pour la réussite de son pari
 - + le panier
 - + 1 point par plis qu'il-elle a remporté.

Exemple 2. Scores

Suivant l'exemple précédent, après avoir joué la phase de plis :

Alice a remporté **3** plis, réussissant son pari.

Bob a remporté **4** plis, échouant son pari (différence de **1** pli).

Carole n'a pas remporté de pli, échouant son pari (différence de **2** plis).

David n'a pas remporté de pli, réussissant son pari.

Le panier est donc de **1 + 2 = 3** points.

- Les joueur·euse·s ayant échoué leur pari :
 - Bob perd **1** points.
 - Carole perd **2** points.
- Les joueur·euse·s ayant réussi leur pari :
 - Alice remporte **3 + 2 + 3 = 8** points.
 - David remporte **3 + 2 + 0 = 5** points.

La partie se joue en un **minimum** de 7 manches. Cependant, il n'est pas possible de remporter la partie sur un dernier échec.

À partir de la 7^{ème} manche, le·la joueur·euse ayant le score le plus élevé remporte la partie **si il·elle a réalisé son pari lors de la dernière manche**. Si le·la joueur·euse ayant le score le plus élevé n'a pas réalisé son pari lors de la dernière manche, alors des manches supplémentaires sont jouées jusqu'à ce qu'un·e gagnant·e puisse être désigné·e.

Pour remporter la partie, un·e joueur·euse doit donc :

- avoir joué au moins 7 manches,
- avoir réussi son pari lors de la dernière manche,
- avoir le score le plus élevé.

S'il y a égalité pour le score le plus élevé :

- Si au moins l'un-e des joueur-euse-s à égalité a échoué son pari, une manche supplémentaire est jouée (il faut dépasser le-la leader).
- Si tous les joueur-euse-s à égalité ont réalisé leur pari, c'est celui ou celle ayant réussi le plus de ses paris qui remporte la partie.
Si l'égalité persiste, les égalitaires se partagent la victoire.



Les joueur-euse-s peuvent se mettre d'accord à l'avance pour que toutes les égalités déclenchent une manche supplémentaire.

2 Joueurs

Créez le paquet de cartes jeu comme si vous jouiez avec 3 joueur-euse-s.

Les deux joueur-euse-s se font face et un troisième joueur (le Pantin) est simulé.

Distribuez 7 cartes à chacun des deux joueur-euse-s. Placez les cartes restantes en une pile entre eux, c'est la **pioche du Pantin**.

Pendant la phase des paris, le Pantin parie toujours 2. Si la sommes des paris des joueur-euse-s plus 2 est égal à 7, il-elle-s doivent donc re-parier. Le Pantin n'est jamais premier meneur (son pari est ignoré pour cela).

Après la phase des paris, et avant de démarrer le premier pli, révélez 2 cartes de la pioche du Pantin et placez-les face visible à côté.

Le Pantin joue toujours en dernier (après les deux joueurs), à moins d'avoir gagné le pli précédent, auquel cas il ouvre le pli, suivi du ou de la premier-e meneur-euse.

Le Pantin essaie de gagner exactement 2 plis.

Lorsque le Pantin joue en dernier, révélez une troisième carte de sa pioche et jouez l'une de ces trois cartes en son nom:

- **S'il veut gagner le pli** (parce qu'il a gagné moins de 2 plis) :
 - **S'il peut gagner le pli :**

❓ **Si c'est son premier pli** : il joue la carte la plus faible qui gagne le pli.

❓ **Si c'est son second pli** : il joue la carte la plus forte qui gagne le pli.

- **S'il ne peut pas gagner le pli** : il joue la carte la plus faible possible.
- **S'il veut perdre le pli** (parce qu'il a déjà gagné de 2 plis) :
 - **S'il peut perdre le pli**: il joue la carte la plus forte qui perd le pli.
 - **S'il ne peut pas perdre le pli**: il joue la carte la plus forte possible.

En cas d'égalité entre plusieurs cartes non-atout, il suit l'ordre de priorité des couleurs.

Si le Pantin joue en premier (parcequ'il a gagné le précédent pli), il joue la première carte de sa pioche (ses 2 cartes face visibles restent sur la table).

Le Pantin ne marque pas de points.