

Oh 7 ? : Règles du jeu

Sommaire

Mise en place	2
Déroulement d'une manche	2
Distribution	2
Prise des paris	3
Phase de plis	4
Progression des scores	5
Jeu avancé	7
2 Joueurs	8

Matériel

- Jeu de base :
 - 5 cartes Couleur (♠, ♥, ♣, ♦, ☆).
 - 1 carte Priorité des Couleurs
 - 40 cartes de jeu (0-7 à ♠, ♥, ♣, ♦, ☆)
- Jeu avancé :
 - 4 cartes ★ (1-4)
 - 2 cartes Ø
 - 1 carte ?

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 : ♠, ♥, ♣, ♦
- 5 joueur·euse·s : ♠, ♥, ♣, ♦, ♠



Le jeu de base est limité à 5 joueur·euse·s, tandis que le [Jeu avancé](#) permet à jusqu'à 6 joueur·euse·s de s'affronter.

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

Distribution

Placez les cartes Couleurs en pile au centre de la table et placez la carte Priorité des couleurs par-dessus.

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

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 sommes des valeurs des cartes pariées ne peut égalet 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 : ♠ > ♥ > ♣ > ♦ > ☆.

Elle est rappelée à tous durant la phase de paris sur la carte Priorité des couleurs.

5. La carte pariée par le-la premier-e meneur-euse définit la **couleur d'atout** pour cette manche. Prenez la carte Couleur correspondante, et placez là par-dessus la carte Priorité. Elle rappelle ainsi la couleur d'atout de la manche durant celle ci.

Exemple 1. Paris

Alice parie le **2** de Trèfle.
Bob parie le **3** de Pique.
Carole parie le **2** de Pique.
David parie le **0** de Cœur.

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

Alice parie le **3** de Trèfle.
Bob parie le **3** de Cœur.
Carole parie le **2** de Cœur.
David parie le **0** de Pique.

Alice et Bob ayant tous les deux parié une carte de valeur 3, c'est l'ordre de priorité des couleurs qui les départagent. Cœur ayant priorité sur Trèfle, c'est Bob qui devient le premier meneur, et sa carte définit l'atout Cœur 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 le·la vainqueur·euse du 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 le-la vainqueur-euse du 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** reporte 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 appelée** remporte le pli.

Cette 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

Chacun-e calcule la différence entre son pari et ses plis réalisés : c'est sa **perte**. Une perte de 0 indique un pari réalisé (c'est-à-dire avoir remporté exactement autant de plis que parié).

La somme des pertes constitue **le panier**.

- Chacun-e ayant **échoué** son pari marque un nombre de points égal au panier moins sa perte.



Si un-e joueur-euse est le-la seul-e à avoir perdu son pari, il-elle ne marque donc pas de points (puisque le panier est égal à sa seule perte).

- Chaque joueur·euse ayant **exactement réussi son pari** marque :
 - Le double du panier
 - + 2 points pour la réussite de son pari
 - + 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 (perte de **1** point).

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

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 remporte $3 - 1 = 2$ points.
 - Carole remporte $3 - 2 = 1$ point.
- Les joueur·euse·s ayant réussi leur pari :
 - Alice remporte $(3 * 2) + 2 + 3 = 11$ points.
 - David remporte $(3 * 2) + 2 + 0 = 8$ points.

Le-la premier·e joueur·euse **à atteindre 35 points à la suite d'un pari réussi** remporte la partie.

Si plusieurs joueur·euse·s atteignent ou dépassent 35 points à la suite d'un pari réussi lors de la même manche, le-la gagnant·e est **celui ou celle qui a réalisé le plus de paris** (ayant gagné le plus de manches).

En cas d'égalité, c'est celui ou celle ayant **le plus de points**.

Si l'égalité persiste, les égalitaires se partagent la victoire.

Si aucun·e joueur·euse n'a remporté 35 points à la suite d'un pari réussi, recommencez une manche à la phase de **Distribution** en mélangeant toutes les cartes jeu (y compris l'écart).



- Pour des parties plus courtes, jouez à 21 points.
- Pour des parties plus longues, jouez à 49 points.

Jeu avancé

Pour 3 à 6 joueur·euse·s.

Jouez avec une couleur de moins que le nombre de joueur·euse·s :

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

Ajoutez les **cartes spéciales** :

- **Les cartes 1 à 4 de la couleur ★ :**

- Lors des paris :

Le-la joueur·euse d'une carte ★ ne peut pas être premier·e meneur·euse (même s'il s'agit de la carte la plus haute). Pour définir le-la premier·e meneur·euse, les cartes ★ sont ignorées. La couleur ★ ne sera donc jamais atout.

- Lors de la phase de plis :

Les cartes ★ sont considérées de la couleur appelée.

Les cartes ★ sont plus faibles que les cartes de la couleur appelée de même valeur. (Par exemple, si la couleur appelée est ♥, l'ordre est donc 2♥ > 2★ > 1♥).

- **2 cartes Ø (appelées "Vide") :**

- Lors des paris :

Une carte Ø correspond à un pari de 0 plis. Dans le cas où le pari est réussi, le-la joueur·euse **ne marque pas** les 2 points de pari (il-elle marque donc uniquement le double du panier).

- Lors de la phase de plis :

Une carte \emptyset est battue par toutes les autres cartes : elle ne peut jamais remporter de pli.

- **1 carte ?** (appelée "Exclarrogatif") :

- Lors des paris :

La carte ? **ne peut pas être utilisée pour parier.**

Par contre, en cas d'égalité pour le pari le plus élevé, vous pouvez dévoiler la carte ? pour remporter l'égalité (au lieu d'utiliser l'ordre de priorité des couleurs).

- Lors de la phase de plis :

La carte ? est plus forte que toutes les cartes non-atout, mais plus faible que toutes les cartes atout.



- Les cartes spéciales peuvent être jouées à tout moment, que vous ayez ou non de la couleur appelée.
- Si un-e joueur-euse ouvre avec une carte spéciale, alors la couleur appelée est définie par le-la joueur-euse suivant-e. Si il-elle joue lui-elle aussi une carte spéciale, alors la couleur est définie par le-la joueur-euse suivant-e, et ainsi de suite. Si un pli est constitué uniquement de cartes spéciales, alors la carte la plus forte est la carte ?, suivi des cartes ★, suivies des cartes \emptyset .

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.