

Règles du capodama

La version originale est adaptée pour 4 joueurs et les adaptations permettent de jouer de 1 à 6 joueurs.

Règle du capodama à 4 joueurs

Ordre et valeur des cartes - version avec cartes françaises

Le jeu se joue avec 32 cartes. L'ordre des cartes, de la plus forte à la plus faible, est le suivant :

As - 7 - Valet - Roi - Dame - 10 - 9 - 8

La valeur des cartes est la suivante :

As : 11 points

7 : 7 points

Valet : 5 points

Roi : 4 points

Dame : 3 points

10 : 0 points

9 : 0 points

8 : 0 points

Pour chaque tour, une couleur est sélectionnée et pour cette couleur les points sont doublés.

As : 22 points

7 : 14 points

Valet : 10 points

Roi : 8 points

Dame : 6 points

10 : 0 points

9 : 0 points

8 : 0 points

Il y a un total de 150 points à gagner à chaque tour.

Démarrage du jeu

Le jeu est mélangé et coupé avant d'être distribué, 1 carte à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs reçoivent chacun 8 cartes qu'ils regardent. Le joueur avec l'as de cœur est le capo

et fera équipe avec la dama, le joueur avec la dame de cœur. Les 2 autres joueurs font équipe contre le capo et la dama. Le capo annonce aux autres joueurs qu'il a l'as de cœur. La dama ne s'annonce pas. Les autres joueurs découvriront qui est la dama lorsque la dame de cœur sera jouée. Après s'être annoncé, le capo choisit la couleur qui verra ses points doublés durant la manche (carreau, trèfle ou pique, il n'est pas possible de doubler les points à cœur). Après l'annonce de la couleur, chaque joueur choisit une carte qu'il remettra à son voisin de gauche. Cela permet au capo de ne pas jouer seul contre 3 s'il a la dame de cœur entre les mains. Lors de cet échange de cartes, l'as de cœur ne peut être passé. La dame de cœur peut être cédée sauf par le joueur à droite du capo (le capo ne peut pas recevoir la dame de cœur lors de l'échange). Le tour peut commencer et le capo joue la première carte.

Déroulement du jeu

À chaque tour la première carte jouée annonce la couleur demandée. Il est obligatoire de jouer la couleur demandée. Si un joueur ne détient aucune carte de la couleur demandée, il joue la carte de son choix. La plus haute carte de la couleur demandée remporte le tour et le joueur qui l'a jouée récupère les cartes de ce tour. Il joue la première carte du tour suivant.

Les dernières cartes gagnées peuvent être regardées jusqu'à ce qu'un nouveau tour soit terminé.

Il y a 3 cartes particulières qui peuvent couper : les atouts. Il s'agit de l'as de cœur, la dame de cœur et le 7 de cœur. Ces 3 cartes peuvent être jouées à tout moment. Ainsi, même si un joueur détient une ou plusieurs cartes de la couleur demandée, il peut couper. A l'opposé, s'il ne détient aucune carte de la couleur demandée, il peut mettre une carte d'une autre couleur sans couper même s'il a un ou plusieurs des 3 atouts.

Attention :

- quand la couleur demandée est cœur, si un joueur ne possède pas de cœur autre qu'un atout il doit le jouer, aucune impasse n'est possible,
- la dame de cœur l'emporte contre le roi ou le valet de cœur puisque c'est un atout.

Huit tours sont effectués jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

Équipe gagnante

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, les points sont comptés. Les deux équipes se partagent 150 points. Pour gagner, le capo et la dama doivent marquer 82 points ou plus.

Si le capo et la dama gagnent le nombre de points nécessaires, ils marquent chacun 1 point. S'ils sont en-dessous, leurs adversaires marquent 1 point chacun.

Si une équipe remporte 150 points, les joueurs de l'équipe gagnante marquent alors 2 points chacun.

À chaque tour les équipes changent et sont définies par la distribution de l'as et de la dame de cœur.

Le capo du tour précédent mélange le jeu et le distribue après qu'il ait été coupé par son voisin de droite. Le nouveau capo jouera la première carte.

Fin du jeu

Le premier joueur à marquer 7 points remporte la partie. Si deux joueurs atteignent 7 points en même temps, un tour supplémentaire est joué jusqu'à ce qu'un seul joueur ait le score le plus élevé et remporte la partie.

Version avec les cartes italiennes

Les 8 cartes françaises sont remplacées comme suit :

As = 1

7 = 7

Valet = Valet

Roi = Roi

Dame = Cavalier

10 = 6

9 = 5

8 = 4

La suite des cœurs est remplacée par la suite des deniers.

Dans cette version, le capo est le 1 de denier et la dama est le cavalier de denier.

Les règles restent inchangées.

Règle du capodama à 3 joueurs

La règle du capodama à 4 joueurs s'applique avec les changements suivants :

Les cartes 9 et 8 sont supprimées (5 et 4 pour les cartes italiennes). Chacun des 3 joueurs reçoit 8 cartes. Le capo est seul contre 2 adversaires, il ne joue pas avec la dama. Il n'est donc pas utile d'échanger une carte dans cette version du jeu. Le capo annonce la couleur qui aura les points doublés et choisit un quatrième atout. Il sélectionne la carte de son choix, la couleur et la figure sont libres. Ce nouvel atout arrive en position 4, après l'as de cœur, le 7 de cœur et la dame de cœur (1 de denier, 7 de denier et cavalier de denier pour les cartes italiennes).

Pour gagner, le capo doit marquer au moins 80 points.

Règle du capodama à 5 joueurs

La règle du capodama à 4 joueurs s'applique avec les changements suivants :

Les cartes 6 et 5 sont ajoutées (3 et 2 pour les cartes italiennes). Chacun des 5 joueurs reçoit 8 cartes. Le capo et la dama sont contre 3 adversaires.

Pour gagner, le capo et la dama doivent marquer au moins 82 points.

Règle du capodama à 6 joueurs

La règle du capodama à 4 joueurs s'applique avec les changements suivants :

Les cartes 6, 5, 4 et 3 sont ajoutées (cette version ne peut pas être jouée avec les cartes italiennes car il faut 48 cartes). Chacun des 6 joueurs reçoit 8 cartes. Le capo et la dama font équipe avec le roi de cœur. Il y a 2 équipes de 3 joueurs. Le capo annonce la couleur qui aura les points doublés. Chaque joueur donne une carte à son voisin de gauche et une carte à son voisin de droite.

Pour gagner, le capo, la dama et le roi de cœur doivent marquer au moins 82 points.

Règle du capodama à 2 joueurs

La règle du capodama à 4 joueurs s'applique avec les changements suivants :

L'as de cœur est retiré du paquet et ce dernier est mélangé et coupé. 16 cartes sont mises de côté. L'as de cœur est incorporé aux 15 cartes restantes qui sont à nouveau mélangées et coupées avant d'être distribuées. Le joueur avec l'as de cœur est le capo et joue seul contre son adversaire, sans faire équipe avec la dama. Il n'est donc pas utile d'échanger une carte dans cette version du jeu. Le capo annonce la couleur qui aura les points doublés et démarre le tour. Quand les 8 tours sont effectués, les 16 cartes mises de côté sont distribuées sans être mélangées. Le vainqueur du tour précédent commence ce 9^{ème} tour. À l'issue des 16 tours les points sont comptés.

Pour gagner, le capo doit marquer au moins 80 points.

Règle du capodama à 1 joueur

La règle du capodama à 2 joueurs s'applique avec les changements suivants :

Le joueur prend l'as de cœur. Les 15 autres cartes sont distribuées en commençant par l'adversaire virtuel qui en recevra 8 au total. Le joueur en recevra 7, ce qui fera un total de 8 avec l'as de cœur. Il a 8 cartes en main (les siennes) et retourne les 8 autres cartes (celles de l'adversaire virtuel). Le joueur est toujours le capo et choisit la couleur qui verra ses points doublés durant la manche. Le joueur choisit ses cartes et aussi celles de l'adversaire virtuel. Pour gagner, il doit marquer au minimum 80 points et au maximum 85.