

Tous les Cinq

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer des points pour Haut, Bas, Valet, Cinq d'atout et Partie. Premier à 11 remporte la partie.

MISE EN PLACE

- 2 à 4 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 6 cartes à chacun. Retournez une carte pour proposer l'atout.
- Les joueurs peuvent demander à changer la couleur d'atout.

SCORE

- Haut (1 pt), Bas (1 pt), Valet (1 pt), Cinq (1 pt), Partie (1 pt).
- Le point de Partie revient au joueur ayant la plus forte valeur de pip dans ses levées.
- Premier à 11 points remporte la partie.

Conseil: Entamez de forts atouts tôt pour protéger votre Valet et votre Cinq d'une capture.

À VOTRE TOUR

- Entamez une carte ; fournissez la couleur si possible, sinon jouez n'importe quelle carte.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
- Collectez les atouts marquants au fil des levées remportées.

Tous les Cinq est un jeu de levées de la famille All Fours qui enrichit les quatre points de score classiques (Haut, Bas, Valet, Partie) en ajoutant le Cinq d'atout comme cinquième élément de score. Populaire dans les Caraïbes et dans certaines régions du sud des États-Unis, il récompense à la fois la gestion habile des atouts et l'attention portée aux valeurs des cartes.

Objectif

Marquer des points en remportant dans les levées les cartes d'atout spécifiques : Haut (atout le plus fort distribué), Bas (atout le plus faible distribué), Valet d'atout, Cinq d'atout et Partie (valeur de pip la plus élevée dans les levées).

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs (4 joueurs peuvent jouer en partenariats de 2).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 6 cartes, distribuées par paquets de 3. La carte suivante est retournée face visible pour proposer l'atout.
4. **Demande** : En commençant à gauche du donneur, les joueurs peuvent accepter la couleur retournée comme atout ou demander (solliciter un nouvel atout). Le donneur peut accorder (distribuer 3 cartes supplémentaires et retourner un nouvel atout) ou refuser (le jeu continue).

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée s'ils le peuvent. Sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut dans une levée l'emporte, ou la carte la plus haute de la couleur entamée en l'absence d'atout.
4. **Collecter les atouts** : En remportant des levées, les joueurs mettent de côté les cartes d'atout marquantes pour le décompte en fin de main.

Décompte des points

1. **Haut** : 1 point au joueur à qui a été distribué l'atout le plus fort en jeu.
2. **Bas** : 1 point au joueur à qui a été distribué l'atout le plus faible en jeu (conservé par le détenteur initial dans certaines variantes, remporté en levée dans d'autres).
3. **Valet** : 1 point au joueur qui remporte le Valet d'atout en levée.
4. **Cinq** : 1 point au joueur qui remporte le Cinq d'atout en levée.
5. **Partie** : 1 point au joueur dont les levées contiennent la valeur de pip totale la plus élevée (10 = 10, As = 4, Rois = 3, Dames = 2, Valets = 1).
6. **Objectif** : Le premier joueur ou équipe à atteindre 11 points remporte la partie.

Variantes

- **All Fours (original)** : Seuls quatre points sont marqués (Haut, Bas, Valet, Partie), sans le Cinq.
- **Valet californien** : L'atout est déterminé par la carte du dessus du talon plutôt que par une carte retournée, et le talon est pioché après chaque levée.
- **Pitch (Setback)** : Les joueurs enchérissent pour le droit de nommer l'atout en entamant (pitchant) une carte d'atout.

Conseils et stratégies

- Protégez le Valet et le Cinq d'atout si vous les possédez ; vos adversaires les ciblent pour marquer facilement.
- Entamez de forts atouts tôt pour vider les atouts de vos adversaires et protéger vos cartes marquantes.
- Attention aux valeurs de pip dans vos levées pour concourir au point de Partie.

Conseils et stratégie

La gestion des atouts est essentielle. Entamez de forts atouts pour vider les adversaires avant qu'ils ne capturent votre Valet ou votre Cinq. Comptez toujours les valeurs de pip pour savoir si vous menez au point de Partie.

Le point de Partie est souvent négligé mais peut être décisif. Collecter des 10 et des As dans vos levées, même hors atout, contribue à l'emporter. Protégez votre Cinq et votre Valet en entamant de forts atouts pour dépouiller les adversaires.