

# All Fours

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

## Marquer des points dans quatre catégories : Haute, Basse, Valet et Partie.

### MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 6 cartes à chacun des 2 à 4 joueurs.
- Retournez la carte du dessus face visible pour proposer la couleur d'atout.

### SCORE

- Haute : 1 point pour l'atout le plus élevé distribué.
- Basse : 1 point pour l'atout le plus bas distribué.
- Valet : 1 point pour la capture du valet d'atout.
- Partie : 1 point pour la valeur totale en points la plus élevée dans les levées (Dix=10, As=4, Roi=3, Dame=2, Valet=1).

Conseil: Suppliez pour un nouvel atout lorsque votre main manque de soutien dans la couleur proposée.

### À VOTRE TOUR

- Le non-donneur peut accepter l'atout ou supplier pour en avoir un nouveau.
- Attaquez une carte ; fournissez la couleur si possible, sinon coupez à l'atout ou défaussez-vous.
- L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur demandée.

All Fours est un jeu de levées anglais historique qui remonte au XVIIe siècle. Il est remarquable pour ses quatre catégories de points — Haute, Basse, Valet et Partie — qui lui donnent son nom. Il a servi d'ancêtre à de nombreux jeux de cartes américains populaires.

## Objectif

Marquer des points dans quatre catégories : Haute (posséder l'atout le plus élevé), Basse (posséder l'atout le plus bas), Valet (capturer le valet d'atout) et Partie (remporter la plus grande valeur en points de cartes dans les levées). Le premier joueur ou équipe à atteindre le score cible remporte la partie.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs, individuellement ou en partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 6 cartes.
4. **Atout** : La carte du dessus du jeu restant est retournée face visible pour proposer la couleur d'atout.

## Déroulement du jeu

1. **Accepter ou supplier** : Le non-donneur peut accepter l'atout proposé ou « supplier » pour en avoir un nouveau. Si le donneur refuse, l'atout reste ; si le donneur accepte, trois cartes supplémentaires sont distribuées et un nouvel atout est retourné.
2. **Jouer les levées** : La main aînée attaque. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible ; sinon, ils peuvent couper à l'atout ou se défausser.
3. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout n'est joué.
4. **Terminer la main** : Les six levées sont jouées, puis les points sont comptabilisés.

## Décompte des points

- **Haute** : Un point pour le joueur ayant reçu la carte d'atout la plus haute.
- **Basse** : Un point pour le joueur ayant reçu la carte d'atout la plus basse.
- **Valet** : Un point pour le joueur qui capture le valet d'atout dans une levée.
- **Partie** : Un point pour le joueur dont les cartes capturées ont la valeur nominale totale la plus élevée (As=4, Roi=3, Dame=2, Valet=1, Dix=10).

## Variantes

---

- **Valet de Californie** : Une variante à deux joueurs où la pioche est face visible, donnant aux joueurs des informations sur les cartes à venir.
- **Seven Up** : Un descendant américain qui utilise les mêmes quatre catégories de points mais modifie certaines règles de jeu.

## Conseils et stratégies

---

- Supplier pour un nouvel atout peut être avantageux si votre main manque de soutien dans la couleur proposée.
- Gardez un œil sur le valet d'atout, car c'est un point disputé que les deux camps tenteront de capturer.
- Comptez les valeurs des cartes remportées dans les levées pour concourir au point de Partie.

## Conseils et stratégie

---

La mécanique de la supplique est un outil stratégique. Si votre main est faible dans l'atout proposé, suppliez pour une redistribution afin d'améliorer vos chances dans les quatre catégories de points.

Le point de Partie exige de suivre les valeurs des cartes remportées dans les levées, ce qui ajoute une couche arithmétique par-dessus les tactiques habituelles de levées.