

# Brûlot

3-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

## Éviter de remporter des levées contenant des cartes de pénalité.

### MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes avec 3 à 6 joueurs.
- Distribuez les cartes équitablement ; les cartes restantes forment une pile veuve.
- La carte du dessus de la pile veuve détermine la couleur d'atout.

### SCORE

- As : 4 points, Rois : 3, Dames : 2, Valets : 1.
- Toutes les autres cartes ne portent aucune valeur de pénalité.
- Le total de pénalité le plus bas après toutes les manches remporte la partie.

Conseil: Videz une couleur tôt pour pouvoir défausser des cartes de pénalité quand cette couleur est demandée.

### À VOTRE TOUR

- Le joueur à la gauche du donneur attaque avec n'importe quelle carte.
- Fournissez la couleur si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte, y compris un atout.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur demandée remporte la levée.

Brûlot est un jeu de cartes traditionnel canadien-français où les joueurs tentent d'éviter de prendre certaines cartes de pénalité tout en passant stratégiquement les cartes indésirables aux adversaires. Il combine des éléments d'évitement de levées et de gestion de main dans un format rythmé.

## Objectif

Éviter de collecter des cartes de pénalité pendant le jeu. Le joueur ayant le moins de points de pénalité à la fin du nombre de manches convenu remporte la partie.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Les cartes sont distribuées équitablement entre tous les joueurs. Les cartes restantes sont placées face cachée en pile veuve.
4. **Atout** : La carte du dessus de la pile veuve détermine la couleur d'atout pour la manche.

## Déroulement du jeu

1. **Attaquer** : Le joueur à la gauche du donneur attaque la première levée en jouant n'importe quelle carte.
2. **Fournir la couleur** : Chaque joueur suivant doit fournir la couleur si possible. S'il ne le peut pas, il peut jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut remporte la levée. Si aucun atout n'est joué, la carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte.
4. **Cartes de pénalité** : Certaines cartes portent des points de pénalité, et l'objectif est d'éviter de remporter les levées qui les contiennent.
5. **Brûlé** : Un joueur qui ne possède ni carte de la couleur demandée ni atout est dit « brûlé » et doit révéler sa main.

## Décompte des points

- **As** : 4 points de pénalité chacun.
- **Rois** : 3 points de pénalité chacun.
- **Dames** : 2 points de pénalité chacune.
- **Valets** : 1 point de pénalité chacun.
- **Autres cartes** : Aucune valeur de pénalité.

## Variantes

---

- **Brûlot sans atout** : Joué sans couleur d'atout, rendant la gestion de main encore plus cruciale.
- **Brûlot en partenariat** : Les équipes de deux partagent leurs totaux de pénalité, ajoutant une dimension coopérative.

## Conseils et stratégies

---

- Attaquez avec des cartes basses tôt pour forcer les cartes de pénalité élevées hors des mains des adversaires.
- Gardez une trace des couleurs épuisées chez les autres joueurs pour éviter de vous retrouver à remporter des levées tardives chargées de pénalités.
- Gardez vos cartes d'atout pour les situations où vous avez besoin d'échapper à une levée chargée de pénalités.

## Conseils et stratégie

---

Concentrez-vous sur le vidage d'une couleur tôt pour pouvoir vous défaire de cartes de pénalité lorsque cette couleur est demandée. Portez une attention particulière à la gestion de l'atout tout au long de la manche.

Les joueurs expérimentés comptent les cartes de pénalité au fur et à mesure qu'elles sont capturées. Savoir combien de points restent dans les cartes non jouées vous aide à décider quand prendre des risques en fin de manche.