

# Court Piece

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

## Rempporter 7 des 13 levées.

### MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 52 cartes.
- Distribuez 5 cartes. Le partenaire du donneur déclare l'atout. Distribuez les 8 restantes.

### SCORE

- 7 levées = 1 pt.
- Prendre les 13 = Trull = 2 pts.
- Plusieurs manches.

Conseil: N'hésitez pas à couper tôt pour contrôler les atouts.

### À VOTRE TOUR

- Suivez la couleur si possible.
- Coupez si défausse impossible.
- L'équipe à 7 levées gagne la manche.

*Court Piece, également connu sous le nom de Coat Piece ou Rang, est un jeu de levées largement joué et populaire en Asie du Sud, en particulier en Inde et au Pakistan. Il partage des similitudes avec Hokm, avec un annonceur d'atout qui détermine la couleur d'atout en fonction de ses cartes initiales.*

## Objectif

Rempportez la majorité des levées avec votre partenariat. L'équipe qui remporte 7 levées ou plus sur 13 gagne un court. La première équipe à accumuler le nombre requis de courts remporte la partie.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Annonceur d'atout** : Déterminé en coupant le jeu ; le joueur avec la carte la plus haute annonce l'atout.
4. **Distribution** : L'annonceur d'atout reçoit 5 cartes en premier, choisit la couleur d'atout, puis tous les joueurs reçoivent leurs 13 cartes complètes.

## Déroulement du jeu

1. **Entame** : L'annonceur d'atout entame la première levée.
2. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur demandée si possible. Sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Rempporter les levées** : L'atout le plus haut l'emporte, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout n'est joué.
4. **Compléter la main** : Les 13 levées sont jouées, et l'équipe avec le plus de levées marque un court.

## Décompte des points

- **Court** : Rempporter 7 levées ou plus dans une donne rapporte un court.
- **Bonus de courts consécutifs** : Certains groupes attribuent des courts supplémentaires pour avoir remporté plusieurs donnes d'affilée.
- **Victoire** : La première équipe à atteindre un nombre convenu de courts gagne.

## Variantes

- **Double Sar** : Si l'équipe de l'annonceur d'atout remporte les 7 premières levées consécutivement, cela compte comme un double court.
- **Badam Satti** : Une variante sans atout parfois jouée en parallèle de Court Piece pour varier.

## Conseils et strategies

---

- Sélectionnez une couleur d'atout où vous avez de la longueur et au moins quelques cartes hautes.
- Entamez depuis votre couleur latérale la plus longue pour établir des gagnantes avant que l'opposition ne s'organise.
- Gardez le compte des atouts joués pour savoir quand vous pouvez encaisser en toute sécurité vos gagnantes latérales.

## Conseils et stratégie

---

Choisissez l'atout basé sur vos 13 cartes complètes, pas seulement les 5 premières.

Le partenaire du donneur choisit l'atout après avoir vu toutes ses 13 cartes.