

Concombre

2-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Éviter de perdre la dernière levée de chaque manche.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes avec 2 à 7 joueurs.
- Distribuez 7 cartes à chaque joueur.
- Les cartes sont classées du 2 (plus bas) à l'as (plus haut).

SCORE

- Seule la dernière levée compte pour le décompte des points.
- Le perdant prend des points de pénalité égaux au rang de la carte la plus haute (as = 14).
- Dépasser la limite de score (souvent 21) entraîne l'élimination.

Conseil: Remportez une levée intermédiaire avec une carte haute pour prendre l'attaque, puis jouez bas pour éviter la dernière levée.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte égale ou supérieure à la carte la plus haute en cours.
- Si vous ne pouvez pas surpasser, vous devez jouer votre carte la plus basse.
- La carte la plus haute remporte la levée et attaque la suivante.

Concombre est un jeu de cartes scandinave d'escalade progressive où chaque joueur doit soit jouer une carte égale ou supérieure à la carte la plus haute en cours, soit jouer sa carte la plus basse. La dernière levée de la manche concentre tout le risque, rendant le moment choisi et la gestion de main essentiels.

Objectif

Éviter de perdre la dernière levée de chaque manche. Le joueur qui perd la dernière levée reçoit des points de pénalité égaux à la valeur de la carte la plus haute jouée dans cette levée. Le premier joueur à dépasser le seuil de pénalité est éliminé.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 7 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 7 cartes distribuées une par une.
4. **Classement des cartes** : Les cartes sont classées du 2 (plus bas) à l'as (plus haut).

Déroulement du jeu

1. **Attaquer** : Le joueur à la gauche du donneur attaque avec n'importe quelle carte pour commencer la première levée.
2. **Jouer plus haut ou le plus bas** : Chaque joueur suivant doit soit jouer une carte égale ou supérieure à la carte la plus haute de la levée, soit jouer sa carte la plus basse.
3. **Remporter la levée** : Le joueur ayant joué la carte la plus haute remporte la levée et attaque la suivante.
4. **Dernière levée** : Le perdant de la dernière levée marque des points de pénalité égaux au rang de la carte la plus haute jouée dans cette levée.

Décompte des points

- **Points de pénalité** : La carte la plus haute de la dernière levée détermine la pénalité. Les cartes numériques valent leur valeur nominale, le valet est 11, la dame est 12, le roi est 13, l'as est 14.
- **Élimination** : Tout joueur dont le score cumulé dépasse la limite convenue (souvent 21) est éliminé.
- **Gagnant** : Le dernier joueur restant remporte la partie.

Variantes

- **Concombre danois (Agurk)** : Utilise une structure de pénalité légèrement différente où seul le perdant de la dernière levée est pénalisé.
- **Gurka suédois** : Permet aux joueurs de passer au lieu de jouer leur carte la plus basse dans certaines conditions.

Conseils et stratégies

- Gardez une carte haute en réserve pour remporter une levée intermédiaire et prendre l'attaque, puis jouez bas pour éviter la dernière levée.
- Suivez quelles cartes hautes ont déjà été jouées pour savoir quand il est sûr de reculer.
- Forcez les adversaires à brûler leurs cartes hautes tôt en attaquant fort dans les premières levées.

Conseils et stratégie

La clé est de gérer le moment où vous êtes forcé de jouer votre carte la plus basse. Essayez de choisir le bon moment pour vos cartes hautes afin de remporter une levée avant la dernière, puis vous retirer prudemment.

Comptez les as et les rois attentivement. Une fois que les quatre as ont été joués, vous savez que la pénalité maximale pour la dernière levée est plafonnée à 13, ce qui modifie vos calculs de risque.