

Écarté

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Être le premier joueur à marquer 5 points en remportant des levées et en déclarant le Roi d'atout.

MISE EN PLACE

- Deux joueurs, distribuez 5 cartes chacun d'un jeu de 32 cartes.
- Retournez une carte pour établir la couleur d'atout.
- Le non-donneur décide de proposer ou non un échange de cartes.

SCORE

- 3 à 4 levées = 1 point ; les 5 levées (vole) = 2 points.
- Déclarer ou retourner le Roi d'atout = 1 point.

Conseil: Proposez un échange lorsque votre main a moins de 3 levées probables ; refusez les propositions en tant que donneur lorsque votre main est forte.

À VOTRE TOUR

- Entamez une carte ; l'adversaire doit fournir la couleur ou l'atout si impossible.
- La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si coupée.
- Le gagnant de chaque levée entame la suivante.

L'Écarté est un classique jeu de levées français à deux joueurs joué avec 32 cartes. Il comprend une phase d'échange de cartes unique avant le début du jeu, et le Roi est la carte d'atout la plus haute avec un bonus spécial au décompte des points.

Objectif

Être le premier joueur à marquer 5 points en remportant la majorité des levées dans chaque main et en détenant ou retournant le Roi d'atout.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : 32 cartes d'un jeu standard (7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As de chaque couleur).
3. **Classement des cartes** : Roi (le plus haut), Dame, Valet, As, 10, 9, 8, 7 (le plus bas).
4. **Distribution** : Distribuez 5 cartes à chaque joueur par paquets de 2 et 3 (ou 3 et 2). Retournez la carte suivante pour établir la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le non-donneur (main âgée) peut proposer un échange de cartes, ou jouer avec sa main actuelle. S'il propose, le donneur peut accepter ou refuser.
2. **Étape 2** : Si accepté, la main âgée défausse les cartes non voulues et pioche des remplaçants dans la pioche. Puis le donneur peut faire de même. Les propositions peuvent continuer jusqu'à ce qu'un joueur soit satisfait ou que la pioche soit épuisée.
3. **Étape 3** : Si le donneur refuse une proposition, le jeu commence immédiatement. La main âgée entame la première levée.
4. **Étape 4** : Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent jouer un atout s'ils en ont un. La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée, sauf si coupée.
5. **Étape 5** : Le gagnant de chaque levée entame la suivante. Après les 5 levées jouées, les points sont attribués.

Décompte des points

- Remporter 3 ou 4 levées rapporte 1 point.
- Remporter les 5 levées (le vole) rapporte 2 points.
- Détenir le Roi d'atout et le déclarer avant de jouer rapporte 1 point.
- Si la carte retournée est le Roi d'atout, le donneur marque 1 point.
- Si la main âgée joue sans proposer d'échange et ne prend pas 3 levées, le donneur marque 2 points au lieu de 1.

Variantes

- **Écarté à trois** : Une variante où trois joueurs s'affrontent, le donneur passant chaque main pendant que les deux autres jouent l'un contre l'autre.
- **Écarté à enjeux** : Une variante de pari où chaque point vaut un montant convenu, avec le bonus vole doublé.
- **Écarté rapide** : Jouez jusqu'à 3 points au lieu de 5 pour une partie plus courte.

Conseils et stratégies

- Proposez un échange lorsque vous avez moins de 3 levées probables, car améliorer votre main en vaut généralement la peine.
- Si vous détenez le Roi d'atout, déclarez-le toujours avant de jouer pour le point gratuit.
- En tant que donneur, refusez une proposition lorsque votre main est forte, forçant la main âgée à jouer avec une main plus faible.

Conseils et stratégie

Évaluez soigneusement votre main avant de proposer. Avoir deux levées probables ou moins signifie que vous devriez proposer, tandis que trois ou plus indique que vous devriez jouer immédiatement.

La phase de proposition est ce qui distingue les joueurs expérimentés des débutants à l'Écarté. Savoir quand refuser un échange en tant que donneur, piégeant la main âgée avec une main faible, est une tactique gagnante clé.