

# Euchre

4 joueurs

24 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

## Être la première équipe à atteindre 10 points.

### MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes (jeu réduit : 9, 10, V, D, R, A de chaque couleur).
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Enchérissez pour désigner l'atout.

### SCORE

- 3-4 levées = 1 point, 5 levées = 2 points.
- Jouer seul et remporter 5 levées = 4 points.
- L'équipe adverse marque 2 points si l'équipe d'atout fait moins de 3 levées.

*Conseil: Ne nommez l'atout qu'avec au moins 3 cartes d'atout fortes.*

### À VOTRE TOUR

- L'équipe qui a nommé l'atout doit remporter au moins 3 levées sur 5.
- Le valet de l'atout est la carte la plus haute (cavalier droit).
- Le valet de même couleur est le cavalier gauche, deuxième plus haut.

L'Euchre est un jeu de levées à 4 joueurs. L'atout est déterminé par enchères. L'équipe qui a nommé l'atout doit remporter au moins 3 levées.

### Joueurs

4 joueurs en 2 équipes.

### Jeu de cartes

24 cartes (9, 10, V, D, R, A de chaque couleur).

### Objectif

Être la première équipe à atteindre 10 points.

### Les cavaliers

Le valet d'atout (cavalier droit) est la carte la plus forte. Le valet de même couleur (cavalier gauche) est la deuxième.

### Enchères

Les joueurs enchérissent pour désigner l'atout à partir de la carte retournée.

### Déroulement du jeu

L'équipe qui a nommé l'atout doit remporter au moins 3 des 5 levées.

### Décompte des points

3-4 levées = 1 point, 5 levées = 2 points, seul avec 5 levées = 4 points.

### Conseils et stratégie

Le valet de la couleur d'atout (le cavalier) est la carte la plus forte. Gardez-le précieusement.

Savoir quand aller seul (jouer sans partenaire) est une compétence clé pour marquer des points supplémentaires.