

# Quarante-Cinq

2-10 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer 45 points en remportant des levées valant chacune 5 points.

## MISE EN PLACE

- 2 à 10 joueurs, distribuer 5 cartes à chacun.
- Retourner une carte pour désigner la couleur d'atout.
- Hiérarchie unique : 5 d'atout > Valet d'atout > As de cœurs.

## SCORE

- Chaque levée = 5 points.
- Le premier à 45 points gagne.

Conseil: Le 5 d'atout est toujours la carte la plus puissante de la partie.

## À VOTRE TOUR

- Obligation de fournir la couleur uniquement si un atout est entamé.
- La carte la plus haute remporte la levée.
- Le vainqueur entame la suivante.

Quarante-Cinq est le jeu de cartes national d'Irlande, un jeu de levées avec une hiérarchie des cartes unique qui change selon la couleur d'atout et la couleur de la carte. Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 45 points gagne.

## Objectif

Remporter des levées contenant des cartes de grande valeur pour être le premier joueur ou la première équipe à marquer 45 points.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 10 joueurs (souvent en partenariats de 2 ou en équipes).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 5 cartes à chaque joueur par lots. Retourner une carte pour désigner la couleur d'atout.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le joueur à la gauche du donneur entame la première levée avec n'importe quelle carte.
2. **Étape 2** : Les joueurs doivent fournir la couleur uniquement si un atout est entamé. Si une carte hors atout est entamée, les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte.
3. **Étape 3** : La hiérarchie des cartes est unique : le 5 d'atout est toujours le plus haut atout, suivi du Valet d'atout, puis de l'As de cœurs (toujours troisième atout le plus fort).
4. **Étape 4** : La carte la plus haute remporte la levée. Le vainqueur de la levée entame la suivante.

## Décompte des points

- Chaque levée remportée vaut 5 points. L'atout le plus haut en jeu rapporte 5 points supplémentaires.
- Le premier joueur ou la première équipe à atteindre 45 points gagne la partie.

## Variantes

- **Quarante-Cinq aux enchères** : Les équipes enchérissent pour le droit de nommer l'atout, ajoutant une phase d'enchères stratégique.
- **Spoil Five** : Un jeu apparenté où si personne ne remporte 3 levées, la manche est « sabotée » et redistribuée.

## Conseils et stratégies

- Le 5 d'atout est la carte la plus puissante ; protégez-le ou utilisez-le pour capturer les levées à forte valeur.
- N'oubliez pas que l'As de cœurs est toujours le troisième meilleur atout, quelle que soit la couleur d'atout désignée.
- Lors des entames hors atout, vous êtes libre de jouer n'importe quelle carte, ce qui vous offre une grande souplesse stratégique.

## Conseils et stratégie

---

Maîtrisez la hiérarchie inhabituelle des cartes, notamment le fait que l'As de cœurs est toujours le troisième atout le plus fort. Le 5 d'atout domine chaque main.

La liberté de jouer hors couleur lorsqu'une carte autre qu'un atout est entamée vous offre une souplesse considérable. Profitez-en pour défausser des perdants ou jouer des atouts de manière stratégique.