

Guinote

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer le plus de points grâce aux levées et aux combinaisons pour atteindre le score cible.

MISE EN PLACE

- Retirer les 8, 9 et 10 du jeu.
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur et retourner une carte pour désigner l'atout.
- Placer le talon par-dessus la carte d'atout.

SCORE

- As = 11, 3 = 10, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2.
- Combinaison Roi-Dame à l'atout = 40 points, hors atout = 20 points.

Conseil: Échangez tôt le 7 d'atout contre la carte d'atout visible pour renforcer votre main.

À VOTRE TOUR

- Jouer une carte pour la levée (règles assouplies tant que le talon n'est pas épuisé).
- Le vainqueur prend la levée et peut déclarer une combinaison Roi-Dame.
- Chaque joueur pioche une carte du talon.

Guinote est un jeu de cartes espagnol populaire, un jeu de levées utilisant un jeu de 40 cartes. Il propose des atouts, des combinaisons à déclarer, et un mécanisme original permettant d'échanger la carte indiquant l'atout.

Objectif

L'objectif est de remporter des levées contenant des cartes précieuses et d'atteindre un score cible avant vos adversaires. Les combinaisons et les captures de cartes contribuent toutes deux à votre score.

Mise en place

- Joueurs** : 2 ou 4 joueurs (4 joueurs en partenariats).
- Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes dont on retire les 8, 9 et 10, ce qui laisse 40 cartes. On peut aussi utiliser un jeu espagnol.
- Distribution** : Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Retourner la carte suivante face visible pour déterminer la couleur d'atout, puis placer le reste du talon par-dessus.

Déroulement du jeu

- Entame** : Le joueur à la droite du donneur entame la première levée. Durant la première phase (tant qu'il reste des cartes dans le talon), les joueurs n'ont pas l'obligation de fournir la couleur.
- Pioche** : Après chaque levée, le vainqueur pioche une carte du talon, suivi des autres joueurs. Le vainqueur de la levée entame la suivante.
- Échange de l'atout** : Un joueur qui possède le 7 d'atout peut l'échanger contre la carte d'atout visible au bas du talon.
- Deuxième phase** : Une fois le talon épuisé, les joueurs doivent fournir la couleur si possible, jouer une carte plus haute de la même couleur si possible, et couper s'ils ne peuvent pas fournir la couleur.
- Combinaisons (Guinotes)** : Un joueur qui détient le Roi et la Dame d'une même couleur peut les déclarer en remportant une levée : 40 points pour la paire à l'atout, 20 points pour une paire hors atout.

Décompte des points

- As = 11 points, 3 = 10 points, Roi = 4 points, Dame = 3 points, Valet = 2 points.
- Les cartes 2, 4, 5, 6 et 7 ne valent aucun point.
- Le total des points de cartes dans le jeu est de 120. La dernière levée rapporte 10 points bonus, soit 130 au total.
- Les combinaisons Roi-Dame valent 40 points (couleur d'atout) ou 20 points (hors atout).

Variantes

- **Guinote en partenariats** : La version à 4 joueurs ajoute la communication entre partenaires et une stratégie coopérative.
- **Variante Arrastre** : Dans certaines régions, durant la première phase, les joueurs sont soumis à certaines obligations de fournir la couleur, rendant le jeu plus contraignant.

Conseils et stratégies

- Pendant la première phase, perdez délibérément des levées avec des cartes de faible valeur afin de conserver vos meilleures cartes pour la deuxième phase, plus stricte.
- Déclarez vos combinaisons dès que possible pour sécuriser ces points bonus.
- Suivez les atouts joués, notamment les plus hauts, pour savoir quand il est prudent d'entamer avec vos propres atouts.

Conseils et stratégie

Gardez vos meilleurs atouts pour la deuxième phase, où l'obligation de fournir la couleur est totale. Déclarez vos combinaisons tôt pour sécuriser les points bonus, et suivez quelles cartes clés ont été jouées.

La structure en deux phases donne une valeur différente aux cartes selon le moment. Les As et les 3 dominent la deuxième phase, tandis que la première phase sert à se positionner et à recueillir des informations.