

Loo

3-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Remporter au moins une levée sur trois pour éviter de payer une pénalité de Loo dans le pot.

MISE EN PLACE

- 3 à 8 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuez 3 cartes à chacun, plus une main de réserve (Miss). Retournez la carte suivante pour déterminer l'atout.
- Tous les joueurs misent dans le pot.

SCORE

- Chaque levée remporte un tiers du pot.
- Les joueurs ayant participé sans remporter de levée sont lués et doivent alimenter le pot suivant.

Conseil: Couchez-vous librement avec les mains faibles — être lué est bien pire que de manquer un petit pot.

À VOTRE TOUR

- Déclarez : jouez votre main, prenez Miss ou couchez-vous.
- Entamez une carte ; les autres fournissent la couleur, jouent atout en cas de coupe, et montent si possible.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.

Le Loo, aussi connu sous le nom de Lanterloo, est un classique jeu de levées anglais qui fut énormément populaire du XVIIe au XIXe siècle. Chaque joueur reçoit trois cartes et doit fournir la couleur demandée ; les joueurs qui perdent sans remporter de levée paient une pénalité dans le pot. Le jeu associe un jeu de levées simple à un mécanisme captivant de constitution du pot pouvant engendrer des retournements de fortune spectaculaires.

Objectif

Remporter au moins une levée sur trois pour éviter d'être « lué » et de devoir alimenter le pot de la prochaine distribution.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 3 cartes, distribuées une par une. Une main supplémentaire appelée Miss est distribuée face cachée sur la table. La carte suivante est retournée face visible pour déterminer la couleur d'atout.
4. **Pot** : Avant la distribution, chaque joueur mise un montant convenu dans le pot.

Déroulement du jeu

1. **Déclaration** : En commençant à gauche du donneur, chaque joueur doit déclarer s'il joue, prend Miss (en échangeant toute sa main contre la main de réserve) ou passe et se couche.
2. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame une carte pour la première levée. Dans certaines versions, si vous possédez l'as d'atout, vous devez l'entamer en premier.
3. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée s'ils le peuvent. Sinon, ils doivent jouer un atout s'ils en ont un. Les joueurs doivent également monter (jouer une carte plus haute) si possible.
4. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut l'emporte, ou la carte la plus haute de la couleur entamée en l'absence d'atout. Chaque levée remportée rapporte un tiers du pot.

Décompte des points

1. **Partage du pot** : Le pot est divisé également entre les levées, chaque levée valant un tiers du pot total.
2. **Pénalité de Loo** : Tout joueur ayant joué mais n'ayant remporté aucune levée est « lué » et doit verser un montant égal au pot actuel dans le pot de la prochaine manche.
3. **Loo illimité ou limité** : Au Loo illimité, la pénalité est égale à l'intégralité du pot. Au Loo limité, la pénalité est plafonnée à un montant fixe.

Variantes

- **Loo à cinq cartes** : Chaque joueur reçoit 5 cartes au lieu de 3 et doit remporter au moins une levée. Les couleurs complètes (5 cartes de même couleur) remportent automatiquement le pot.
- **Loo irlandais** : La couleur d'atout n'est pas retournée ; c'est le premier joueur à entamer qui choisit l'atout par son entame.
- **Loo limité** : La pénalité de Loo est fixée à un montant prédéfini quelle que soit la taille du pot, ce qui maintient des enjeux raisonnables.

Conseils et stratégies

- Ne restez dans la partie que si vous avez au moins un atout solide ou une levée quasi assurée ; se coucher est gratuit, mais être lué est coûteux.
- Prenez Miss si votre main est faible mais que vous suspectez que la main de réserve contient des atouts.
- En début de partie, quand le pot est petit, prenez plus de risques ; quand le pot grossit, jouez prudemment, sauf si vous avez une très forte main.

Conseils et stratégie

Couchez-vous tôt avec les mains faibles pour éviter la pénalité de Loo. Avec un atout fort, jouez-le sur une levée que vous êtes sûr de remporter. Prendre Miss est un pari, mais cela peut sauver une main marginale.

La décision clé au Loo est de jouer ou de se coucher. Le pot grossissant à chaque fois qu'un joueur est lué, le calcul risque-récompense change à chaque manche. Des atouts solides sont indispensables pour rester en jeu.