

Noddy

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à atteindre le score cible en formant des combinaisons marquantes pendant le jeu et en main.

MISE EN PLACE

- 2 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Distribuer 5 cartes à chacun ; pas de crib.
- Retourner une carte de départ depuis le paquet restant.

SCORE

- Toute combinaison totalisant 15 rapporte 2 points.
- Paires : 2 points ; brelan : 6 ; carré : 12.
- Les suites rapportent 1 point par carte dans la séquence.
- Bonus Noddy : 1 point si la carte de départ est un valet.

Conseil: Jouez des cartes qui portent le total courant à 15 ou 31 pour marquer facilement des points de piquets.

À VOTRE TOUR

- Jouer alternativement des cartes pour un total courant (max 31).
- Marquer des points pour atteindre 15, 31, des paires et des suites pendant le jeu.
- Après le jeu, marquer sa main pour les 15, paires, suites et couleurs avec la carte de départ.

Noddy est un jeu de cartes anglais du XVI^e siècle et l'ancêtre direct du Cribbage. Les joueurs marquent des points pour les combinaisons de cartes en main et pendant le jeu.

Objectif

Être le premier joueur à atteindre le score cible en formant des combinaisons marquantes pendant le jeu et dans sa main.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Paquet** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes. Pas de crib. Une carte de départ est retournée face visible depuis le paquet restant.

Déroulement du jeu

1. **Le Valet (Noddy)** : Si la carte de départ est un valet, le donneur marque un point — c'est ce qu'on appelle « Noddy ».
2. **Jeu de piquets** : Les joueurs jouent alternativement des cartes face visible, additionnant leurs valeurs à un total courant. Des points sont marqués pour atteindre 15, 31, des paires, des suites et des couleurs pendant le jeu.
3. **Limite du comptage** : Le total courant ne peut pas dépasser 31. Si un joueur ne peut pas jouer sans dépasser 31, l'adversaire continue.
4. **Décompte en main** : Après le jeu, chaque joueur marque sa main pour les combinaisons de 15, paires, suites et couleurs, en utilisant la carte de départ.

Décompte des points

- **Quinze** : Toute combinaison de cartes totalisant 15 rapporte 2 points.
- **Paires** : Une paire rapporte 2 points, un brelan rapporte 6, un carré rapporte 12.
- **Suites** : Une séquence de 3 cartes consécutives ou plus rapporte 1 point par carte dans la suite.
- **Bonus Noddy** : 1 point si le valet est la carte de départ.

Variantes

- **Évolution vers le Cribbage** : Les règles du Noddy ont été développées par Sir John Suckling pour créer le jeu de Cribbage vers 1630.
- **Noddy à trois joueurs** : Une variante historique où chaque joueur reçoit 4 cartes.

Conseils et stratégies

- Cherchez à jouer des cartes qui portent le total courant à 15 ou 31 pour marquer facilement des points de piquets.
- Gardez des paires et des cartes qui se combinent pour atteindre 15 pour un fort potentiel de décompte en main.

Conseils et stratégie

Concentrez-vous sur l'atteinte de 15 et 31 pendant les piquets. Gardez des combinaisons de cartes qui forment plusieurs comptes de 15 pour le décompte en main.

Pendant les piquets, jouez d'abord les cartes basses pour garder des options ouvertes pour atteindre 15 ou 31 lors des tours suivants.