

Pandoeren

2-4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer le plus de points de cartes en remportant des levées ; le premier à atteindre le score cible remporte la partie.

MISE EN PLACE

- Utiliser un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) pour 2 à 4 joueurs.
- Distribuer 8 cartes à chaque joueur dans une partie à 4 joueurs.
- L'atout est déterminé par les enchères ou en retournant une carte.

SCORE

- As : 11, Dix : 10, Roi : 4, Dame : 3, Valet : 2.
- Bonus de dernière levée : 10 points.
- La première équipe à atteindre le score cible remporte la partie.

Conseil: Conservez un atout fort ou une carte haute pour la dernière levée afin de vous assurer les 10 points de bonus.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible ; jouer un atout si vous ne pouvez pas fournir.
- Vous devez surcouper si de l'atout a été joué et que vous le pouvez.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.

Pandoeren est un jeu de levées néerlandais traditionnel joué avec un jeu raccourci et un système d'atout complexe. Connus pour sa profondeur stratégique, il récompense une gestion soignée de la main et le comptage précis des valeurs de cartes.

Objectif

Marquer le plus de points de cartes en remportant des levées. La partie se joue sur plusieurs manches, et le premier joueur ou la première équipe à atteindre le score cible remporte la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs, souvent joué à 4 en deux équipes.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du 7 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Distribuer 8 cartes à chaque joueur dans une partie à 4 joueurs.

Déroulement du jeu

1. **Détermination de l'atout** : L'atout est établi par les enchères ou en retournant une carte du talon.
2. **Entame** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
3. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur entamée. S'ils ne peuvent pas, ils doivent jouer un atout s'ils en ont. S'ils n'ont ni l'un ni l'autre, ils peuvent jouer n'importe quelle carte.
4. **Surcoupe** : Quand de l'atout est entamé ou joué, les joueurs suivants doivent jouer un atout plus haut s'ils le peuvent.

Décompte des points

- **As** : 11 points.
- **Dix** : 10 points.
- **Roi** : 4 points.
- **Dame** : 3 points.
- **Valet** : 2 points.
- **Bonus de dernière levée** : L'équipe qui remporte la dernière levée reçoit 10 points supplémentaires.

Variantes

- **Pandoeren avec enchères** : Les joueurs enchérissent pour le droit de choisir l'atout, ajoutant une couche stratégique avant le jeu.
- **Pandoeren court** : Joué avec moins de cartes en main pour des manches plus rapides.

Conseils et stratégies

- Assurez-vous le bonus de dernière levée en conservant un atout fort ou une carte haute pour la levée finale.
- Comptez les points de cartes au fil du jeu pour savoir si vous ou vos adversaires êtes en avance.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire en signalant vos préférences de couleur par vos défausses.

Conseils et stratégie

Le bonus de dernière levée de 10 points peut faire basculer la manche. Planifiez toujours votre fin de partie pour soit sécuriser soit contester cette dernière levée décisive.

La règle de la surcoupe signifie que vous ne pouvez pas conserver vos atouts défensivement lorsque l'atout est entamé. Planifiez l'utilisation de vos atouts en sachant que les adversaires peuvent vous forcer à les dépenser.