

Pepper

4 joueurs

24 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Atteindre 30 points avant vos adversaires.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 24 cartes (9 à A).
- Distribuez 6 cartes.

SCORE

- Chaque levée = 1 pt.
- Pepper réussi (toutes les levées) = 4 pts.
- Enchère ratée = pénalité.

Conseil: Pepper n'est rentable que si vous avez une main dominante.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez ou passez. Le Pepper est l'enchère maximale.
- Le plus haut enchérisseur choisit l'atout.
- Remportez les levées.

Pepper est un jeu de levées rapide du Midwest américain utilisant seulement 24 cartes. Parent simplifié de l'Euchre, il propose des enchères agressives et une enchère « Pepper » où l'enchérisseur vise à remporter les cinq levées pour une grosse récompense.

Objectif

Marquer des points en remplissant vos enchères de levées avec votre partenaire. La première équipe à atteindre 30 points gagne. Échouer dans une enchère vous coûte le montant de l'enchère.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes.
2. **Jeu** : 24 cartes (9 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : 6 cartes chacun, en utilisant tout le jeu.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent de 1 à 5 sur le nombre de levées que leur équipe remportera, ou « Pepper » (les 5 pour 10 points). Le plus offrant choisit l'atout.

Classement des cartes

1. **À l'atout** : Bower droit (Valet d'atout) > Bower gauche (Valet de même couleur) > As > Roi > Dame > 10 > 9.
2. **Hors atout** : As > Roi > Dame > Valet > 10 > 9.
3. **Note** : Le système de Bower est identique à celui de l'Euchre.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le gagnant de l'enchère entame la première levée.
2. **Suivre la couleur** : Suivez la couleur si possible. Le Bower gauche appartient à la couleur d'atout, pas à sa couleur imprimée.
3. **Remporter les levées** : L'atout le plus fort gagne, ou la carte la plus haute de la couleur demandée.
4. **Décompte** : Atteignez votre enchère et marquez le nombre de levées remportées. Échouez et perdez le montant de l'enchère. Les enchères Pepper sont tout ou rien : remportez les 5 pour +10, ou perdez pour -10.

Conseils et stratégies

- Le système de Bower signifie que le Valet de la couleur de même couleur que l'atout est la deuxième carte la plus forte, ne l'oubliez pas.
- Les enchères Pepper sont risquées mais puissantes. Ne les tentez qu'avec les deux Bowers et au moins un atout supplémentaire.
- Avec seulement 6 cartes chacun, les mains se jouent vite, enchérissez avec précision.

Conseils et stratégie

N'enchérissez pas trop haut sans avoir au moins 2-3 atouts forts.

Une enchère Pepper garantit de jouer avec l'atout le plus fort de votre main.