

Pilotta

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Marquer 151 points en premier en remportant des levées et en déclarant des combinaisons.

MISE EN PLACE

- Formez deux partenariats de deux joueurs chacun.
- Utilisez 32 cartes (du 7 à l'As de chaque couleur).
- Distribuez 8 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Valet d'atout = 20, Neuf d'atout = 14, As = 11, Dix = 10.
- Le bonus de la dernière levée vaut 10 points.

Conseil: Gardez votre Valet et votre Neuf d'atout le plus longtemps possible pour contrôler la fin de partie.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez pour l'atout ou passez.
- Déclarez des combinaisons valides avant la première levée.
- Jouez les levées en fournissant la couleur ou en coupant selon les règles.

La Pilotta est un jeu de levées chypriote populaire joué en partenariats de deux. Il est étroitement lié au jeu français Belote et comprend des enchères, des atouts et des déclarations bonus.

Objectif

L'objectif est de marquer des points en remportant des levées contenant des cartes de valeur et en déclarant des combinaisons de cartes valides. Le premier partenariat à atteindre 151 points gagne la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats, assis en face l'un de l'autre.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes, en n'utilisant que 32 cartes (du 7 à l'As). Retirez les cartes du 2 au 6.
3. **Distribution** : Distribuez 8 cartes à chaque joueur par paquets de 3, 2 et 3.

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : En partant du joueur à gauche du donneur, chaque joueur peut enchérir ou passer. Les enchères démarrent à 80 et augmentent par incréments de 10. Le plus haut enchérisseur nomme la couleur d'atout.
2. **Déclarations** : Avant la première levée, les joueurs peuvent déclarer des combinaisons valides telles que des suites de trois cartes ou plus dans une couleur, ou des carrés. Seule l'équipe ayant la déclaration la plus haute marque ses déclarations.
3. **Jeu de levées** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent jouer un atout s'ils en ont un. L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
4. **Bonus Pilotta** : Si un joueur détient à la fois le Roi et la Dame d'atout, il peut déclarer « Pilotta » en jouant le deuxième des deux, gagnant 20 points bonus.

Décompte des points

- Valeurs des cartes dans les couleurs non atout : As = 11, Dix = 10, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2. Les autres cartes valent zéro.
- Valeurs des cartes dans la couleur d'atout : Valet = 20, Neuf = 14, As = 11, Dix = 10, Roi = 4, Dame = 3.
- La dernière levée vaut 10 points bonus.
- Si l'équipe qui a enchéri atteint ou dépasse son enchère, les deux équipes conservent leurs points. Si elle échoue, elle marque zéro et l'équipe adverse marque 162 plus les éventuelles déclarations.

Variantes

- **Enchère sans atout** : Certains groupes autorisent une enchère sans atout où aucune couleur n'est atout et les valeurs de cartes suivent le classement non atout.
- **Enchère tout atout** : Une option tout atout où chaque couleur utilise le classement de la couleur d'atout.

Conseils et stratégies

- Communiquez avec votre partenaire par votre jeu de cartes, en signalant tôt les couleurs fortes.
- Enchérissez de manière agressive lorsque vous avez le Valet et le Neuf d'une couleur d'atout potentielle, car ce sont les cartes les plus puissantes.
- Repérez quelles cartes hautes ont été jouées pour optimiser votre potentiel à remporter des levées en fin de main.

Conseils et stratégie

Concentrez-vous sur la sécurisation du Valet et du Neuf d'atout, car ce sont les cartes les plus précieuses. Coordonnez-vous avec votre partenaire par un jeu de signaux cohérent.

Compter les points déjà pris par chaque équipe est essentiel pour décider d'adopter un jeu agressif ou conservateur dans les dernières levées. Entamer l'atout tôt peut dépouiller les adversaires de leurs cartes d'atout.