

Pinochle

2-4 joueurs

48 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Atteindre 1 500 points en combinant levées et melds.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- Jeu de 48 cartes (9-A en double).
- Distribuez 12 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Melds : Aces Around = 100, Kings Around = 80, etc.
- Pinochle (V carreau + D pique) = 40 pts.
- Cartes dans les levées ont des valeurs.

Conseil: Déclarez vos melds avant les levées pour maximiser votre score de combinaisons.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez. Le plus haut enchérisseur choisit l'atout.
- Déclarez vos combinaisons (melds) pour les points.
- Jouez les levées.

Le Pinochle est un jeu de levées américain joué avec un jeu spécialisé de 48 cartes contenant deux exemplaires de chaque carte du 9 à l'As. Connu pour sa phase de déclaration unique et ses enchères stratégiques, il récompense à la fois la mémoire des cartes et le jeu tactique.

Objectif

Marquez des points en remportant des levées contenant des cartes de valeur et en déclarant des combinaisons spécifiques de cartes (déclarations) pendant la phase de déclaration. La première équipe ou le premier joueur à atteindre un score cible gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : Généralement 4 joueurs en deux partenariats, bien que des versions à 2 et 3 joueurs existent.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de Pinochle de 48 cartes composé de deux exemplaires de 9, 10, V, D, R, A dans les quatre couleurs.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 12 cartes, distribuées par lots de trois ou quatre.
4. **Enchères** : En commençant à gauche du donneur, les joueurs enchérissent sur le nombre de points que leur équipe va marquer. Le plus offrant nomme la couleur d'atout.

Phase de déclaration

1. **Suites** : A-10-R-D-V de la couleur d'atout rapporte 150 points.
2. **Mariage royal** : R-D de la couleur d'atout rapporte 40 points.
3. **Mariage commun** : R-D d'une couleur non-atout rapporte 20 points.
4. **Pinochle** : Valet de Carreau et Dame de Pique ensemble rapportent 40 points.
5. **Tour d'As** : Un As de chaque couleur rapporte 100 points.
6. **Tour de Rois** : Un Roi de chaque couleur rapporte 80 points.
7. **Tour de Dames** : Une Dame de chaque couleur rapporte 60 points.
8. **Tour de Valets** : Un Valet de chaque couleur rapporte 40 points.

Phase de levées

1. **Entame** : Le gagnant de l'enchère entame la première levée.
2. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur entamée si possible. S'ils ne peuvent pas, ils doivent jouer une carte d'atout s'ils en ont une.
3. **Remporter les levées** : La carte d'atout la plus haute remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué.
4. **Comptage des points** : Les As valent 11, les Dix valent 10, les Rois valent 4, les Dames valent 3, les Valets valent 2. La dernière levée vaut 10 points supplémentaires.

Conseils et stratégies

- Mémorisez les cartes qui ont été jouées puisqu'il y a des doublons de chaque carte.
- Enchérissez prudemment tant que vous n'êtes pas à l'aise pour évaluer le potentiel des déclarations.
- Entamez avec des As et des atouts forts en début de partie pour faire sortir les atouts des adversaires.

Conseils et stratégie

Équilibrez la collecte de combinaisons avec la remportée des levées pour maximiser les points.

Savoir quand abattre une combinaison plutôt que de garder des cartes pour les levées est décisif.