

Piquet

2 joueurs

32 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Atteindre 100 points en combinaisons et en levées.

MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- 32 cartes (7 à As).
- Distribuez 12 cartes, 8 au talon.

SCORE

- Point (plus de carreaux) = 1 pt, séquence = longueur, groupe = 3/4/5.
- Pique = 30 pts bonus, Repique = 60 pts, Capot = 40 pts.
- Premier à 100 pts gagne la partie.

Conseil: Le point (nombre total de cartes dans une couleur) brise souvent les égalités.

À VOTRE TOUR

- Échangez jusqu'à 5 cartes avec le talon.
- Annoncez vos combinaisons (séquences, groupes, point).
- Jouez les levées.

Le Piquet est l'un des plus anciens et des plus raffinés jeux de cartes à deux joueurs, datant du XVI^e siècle. Il combine l'échange de cartes, la déclaration de combinaisons et le jeu de levées en un duel sophistiqué de compétence et de mémoire.

Objectif

Marquer le plus de points grâce aux déclarations (combinaisons de cartes en main) et en remportant des levées. Une partie se joue en six donnes (une partie), et le joueur avec le score cumulé le plus élevé gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu** : Jeu de 32 cartes (7 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : 12 cartes chacun, distribuées par lots de 2 ou 3. Les 8 cartes restantes forment le talon.
4. **Échange** : Le non-donneur échange jusqu'à 5 cartes du talon, puis le donneur échange depuis le reste.

Déclarations

1. **Point** : Le joueur ayant le plus de cartes dans une seule couleur marque leur nombre (par exemple, 5 cartes à cœur = 5 points).
2. **Séquence** : Suites de 3+ cartes consécutives dans une couleur. Tierce (3) = 3 pts, Quarte (4) = 4 pts, Quinte (5) = 15 pts, etc.
3. **Ensemble** : Trois ou quatre cartes identiques (10 ou plus). Trio = 3 pts, Quatorze = 14 pts.
4. **Comparaison** : Les joueurs comparent dans chaque catégorie ; seul le joueur ayant la meilleure combinaison dans chaque catégorie marque.

Jeu de levées

1. **Entame** : Le non-donneur entame en premier. Vous devez suivre la couleur si possible.
2. **Remporter les levées** : La carte la plus haute gagne. Il n'y a pas de couleur d'atout.
3. **Points de levées** : 1 point pour entamer une levée, 1 point pour remporter une levée entamée par l'adversaire. Remporter la dernière levée rapporte un point supplémentaire.
4. **Bonus de majorité** : Remporter 7 levées ou plus rapporte 10 points bonus (les Cartes). Remporter les 12 est un capot, valant 40 points.

Bonus spéciaux

- **Repique** : Si un joueur marque 30 points ou plus uniquement avec les déclarations avant que l'adversaire ne marque quoi que ce soit, il gagne 60 points bonus.
- **Pique** : Si le non-donneur marque 30 points ou plus (incluant les points de levées) avant que le donneur ne marque, il gagne 30 points bonus.

Conseils et stratégies

- La phase d'échange est cruciale, utilisez-la pour renforcer votre couleur la plus longue pour le Point.
- Suivez chaque carte jouée et échangée pour savoir exactement ce que votre adversaire détient.
- Trouver l'équilibre entre les déclarations et le potentiel de gain de levées est la tension stratégique centrale.

Conseils et stratégie

Échangez judicieusement jusqu'à 5 cartes avec la pioche pour optimiser vos combinaisons.

La séquence la plus longue et le plus grand groupe de même rang rapportent les points de combinaisons.