

# Pitch

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

## Être le premier joueur à atteindre 7 points grâce aux enchères et aux levées.

### MISE EN PLACE

- 2 à 7 joueurs.
- Distribuez 6 cartes à chaque joueur.
- Les enchères déterminent l'atout.

### SCORE

- High = as d'atout, Low = 2 d'atout, Jack = valet d'atout, Game = majorité des points de carte.
- Rater son enchère = score négatif.
- Premier à 7 points gagne.

Conseil: N'enchérissez pas sans avoir au moins deux atouts forts.

### À VOTRE TOUR

- Le joueur avec l'enchère la plus haute choisit l'atout en entamant avec une carte de cette couleur.
- Rempportez les levées pour marquer les 4 points fixes : High, Low, Jack, Game.
- Le preneur d'enchère doit au moins marquer le nombre de points annoncé.

Pitch est un jeu de cartes qui combine les enchères et la prise de levées pour accumuler des points. Originaire du XIXe siècle, ce jeu nécessite un jeu de cartes et au moins trois joueurs.

## Commencer la partie avec les enchères

1. **Rassembler les joueurs** : Réunissez un groupe d'au moins trois joueurs, bien que quatre joueurs soient idéaux. Le donneur mélange le jeu et distribue six cartes à chaque joueur dans l'ordre.
2. **Évaluer vos cartes** : Examinez les cartes qui vous ont été distribuées en tenant compte de leurs valeurs en points : **Dix** = 10 points, **As** = 4 points, **Roi** = 3 points, **Dame** = 2 points, **Valet** = 1 point.
3. **Faire des enchères** : En commençant par le joueur à gauche du donneur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit faire une enchère représentant sa confiance dans sa main. Les enchères vont de 2 à 4, correspondant au nombre de points que le joueur prévoit de remporter.
4. **Égaler les enchères** : Les joueurs doivent égaler, surenchérir ou passer par rapport aux enchères des joueurs précédents. Le plus offrant choisit la couleur d'atout pour la manche.
5. **Comprendre l'atout** : Des points sont attribués pour les réalisations liées à la couleur d'atout : **Haut de l'atout** (carte d'atout de rang le plus élevé jouée), **Bas de l'atout** (carte d'atout de rang le plus bas jouée), **Valet d'atout** (le valet de la couleur d'atout), et **Jeu** (points gagnés grâce aux figures obtenues). La couleur d'atout est déterminée par le plus offrant, qui joue la première carte.

## Déroulement de la partie

---

1. **Déterminer l'atout le plus haut** : Le plus offrant pose la première carte, ce qui établit la couleur d'atout pour la manche.
2. **Jouer des cartes** : Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur posant une carte par tour. Le gagnant de chaque levée est déterminé par la carte la plus haute de la couleur demandée ou la carte d'atout la plus haute.
3. **Compléter les manches** : Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes de leur main soient épuisées. Le gagnant de chaque manche récupère les cartes remportées.
4. **Attribution des points** : Le plus offrant reçoit les points enchéris s'il remplit son contrat ; sinon, il reçoit des points négatifs égaux à son enchère. Les autres joueurs marquent des points sans pénalité. Les points sont attribués ainsi : 1 point pour avoir remporté la levée avec l'atout le plus haut, 1 point pour l'atout le plus bas, 1 point pour le valet d'atout, et 1 point pour le plus grand nombre de points de jeu (calculés avec les valeurs des cartes : Dix = 10, As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1).
5. **Atteindre 7 points** : La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 7 points. Alternativement, la partie prend fin lorsque toutes les cartes jouables ont été distribuées, et les points sont comptabilisés pour déterminer le gagnant.

## Conseils et stratégie

---

Enchérissez prudemment selon la force de votre main en atout. Gardez le Jack pour les points.

Conserver le Jack d'atout est souvent plus précieux que de remporter de nombreuses levées.