

Pitty Pat

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en faisant correspondre les rangs.

MISE EN PLACE

- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Placez le talon face cachée comme pioche.
- Retournez la première carte pour commencer la pile de défausse.

SCORE

- Le gagnant marque 0 ; les autres marquent 1 point par carte restante.
- Le total le plus bas après toutes les manches remporte la partie.

Conseil: Jouez toujours toutes les cartes correspondantes en votre possession avant de terminer votre tour.

À VOTRE TOUR

- Faites correspondre une carte par rang à celle du dessus de la pile de défausse.
- Piochez une carte si vous ne pouvez pas faire de correspondance.
- Jouez plusieurs correspondances en un tour si possible.

Pitty Pat est un jeu de cartes d'assortiment rapide et simple, très populaire au Belize et dans d'autres régions d'Amérique centrale. Les joueurs s'affrontent pour vider leur main en faisant correspondre leurs cartes, par rang, à la carte du dessus de la pile de défausse.

Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en les faisant correspondre par rang à la carte du dessus de la pile de défausse.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Placez le reste du jeu face cachée comme pioche et retournez la première carte pour commencer la pile de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, vérifiez si vous avez une carte dont le rang correspond à la carte du dessus de la pile de défausse.
2. **Étape 2** : Si vous avez une correspondance, jouez-la sur la pile de défausse. Vous pouvez jouer plusieurs cartes de même rang en un seul tour.
3. **Étape 3** : Si vous n'avez pas de correspondance, piochez dans le talon. Si la carte piochée correspond, jouez-la immédiatement. Sinon, ajoutez-la à votre main.
4. **Étape 4** : Le jeu passe au joueur suivant. Le premier joueur à vider sa main remporte la manche.

Décompte des points

- Le gagnant de chaque manche marque 0 point.
- Les autres joueurs marquent 1 point par carte restante dans leur main.
- Disputez plusieurs manches ; le joueur avec le total le plus bas à la fin remporte la partie.

Variantes

- **Pitty Pat bélizéen** : Comprend un élément de mise ou de pari, courant dans les parties sociales au Belize.
- **Pitty Pat en vitesse** : Tous les joueurs jouent simultanément sans attendre leur tour, en saisissant les cartes de la pile de défausse en temps réel.

Conseils et stratégies

- Jouez vos cartes correspondantes dès que possible pour réduire rapidement la taille de votre main.
- Faites attention aux rangs qui ont été beaucoup joués, car il restera moins de correspondances pour ceux-là.
- Si vous piochez sans trouver de correspondance, gardez en mémoire les cartes utiles qui pourraient revenir.

Conseils et stratégie

Jouez toutes les cartes correspondantes immédiatement lorsque vous le pouvez. Le jeu étant en grande partie basé sur le hasard, votre meilleur choix stratégique est de limiter les piochages en surveillant les rangs qui apparaissent fréquemment.

Bien qu'il s'agisse en grande partie d'un jeu de hasard, les joueurs expérimentés notent que suivre quels rangs sont épuisés les aide à évaluer leurs chances de piocher des cartes utiles. Jouer plusieurs correspondances en un tour est toujours le bon choix.