

# Quadrille

4 joueurs

40 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

En tant que déclarant, remporter la majorité des levées avec ou sans allié secret.

## MISE EN PLACE

- 4 joueurs utilisent un jeu de 40 cartes (sans les 8, 9, 10).
- Distribuez 10 cartes à chaque joueur.
- Les joueurs enchérissent pour le droit de nommer l'atout.

## SCORE

- Enchère réussie : le déclarant encaisse auprès de chaque adversaire.
- Enchère échouée : le déclarant paie chaque adversaire.
- Vole (10 levées) rapporte un bonus substantiel.

*Conseil: Lorsque vous appelez un roi, choisissez une couleur dans laquelle vous avez des cartes de soutien pour assister votre allié secret.*

## À VOTRE TOUR

- Le déclarant nomme l'atout et peut appeler un roi pour gagner un allié secret.
- Fournissez la couleur demandée si possible.
- Le déclarant gagne si son camp remporte suffisamment de levées.

Quadrille est un élégant jeu de levées à quatre joueurs qui a évolué à partir du jeu espagnol Hombre. Il est devenu le jeu de cartes dominant dans la société européenne raffinée au milieu du XVIIIe siècle, prisé pour son système d'enchères sophistiqué et sa dynamique de partenariat.

## Objectif

En tant que déclarant, remporter au moins la majorité des levées. Les autres joueurs coopèrent pour l'en empêcher, bien que les alliances changent selon les enchères à chaque manche.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 40 cartes sans les 8, 9 et 10 d'un jeu standard.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent pour le droit de nommer l'atout et de jouer en tant que déclarant.

## Déroulement du jeu

1. **Choix de l'atout** : Le gagnant des enchères nomme la couleur d'atout pour la manche.
2. **Appel d'un roi** : Le déclarant peut appeler un roi spécifique, et celui qui le détient devient son allié secret pour cette main.
3. **Jeu de levées** : Les règles standard du jeu de levées s'appliquent. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible.
4. **Résolution** : Le déclarant réussit si lui et son allié (le cas échéant) remportent suffisamment de levées.

## Décompte des points

- **Enchère réussie** : Le déclarant encaisse un paiement de chaque adversaire.
- **Enchère échouée** : Le déclarant paie chaque adversaire.
- **Vole** : Remporter les dix levées rapporte un bonus substantiel.

## Variantes

- **Médiateur** : Une variante qui a introduit des niveaux d'enchères supplémentaires et un système de points plus complexe.
- **Quintille** : Une adaptation pour cinq joueurs avec distribution et enchères modifiées.

## Conseils et stratégies

---

- Lorsque vous appelez un roi, choisissez une couleur dans laquelle vous avez plusieurs cartes de soutien pour pouvoir assister votre allié secret.
- Soyez attentif à quel joueur semble aider le déclarant pour identifier le partenariat caché.

## Conseils et stratégie

---

Maîtriser l'art d'appeler le bon roi est essentiel. Choisissez une couleur où vos cartes complètent le roi potentiel de votre allié, et observez les habitudes de jeu des adversaires pour démasquer les partenariats cachés.

Identifier rapidement l'allié secret donne aux défenseurs un avantage considérable. Observez les indices subtils : quelles couleurs un joueur entame et quelles levées il semble particulièrement désireux de remporter.