

Scarto

3 joueurs

54 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

En tant que déclarant, remporter plus de points de cartes que les deux défenseurs réunis après l'échange avec le talon.

MISE EN PLACE

- 3 joueurs avec un jeu de Tarot italien de 54 cartes.
- Distribuez 16 cartes à chacun ; les 6 cartes restantes forment le talon (scarto).

SCORE

- Le Fou, l'atout 1 et l'atout 21 sont les cartes les plus précieuses.
- Le déclarant doit obtenir plus de la moitié du total des points de cartes pour gagner.
- Le déclarant encaisse auprès des deux défenseurs s'il réussit, et paie les deux sinon.

Conseil: Écartez des cartes d'enseigne de faible valeur pour vous défausser d'une couleur et créer des opportunités de coupe pendant le jeu.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez pour le droit d'être déclarant et récupérez les 6 cartes du talon.
- Écartez 6 cartes face cachée (elles comptent dans vos points de plis).
- Jouez 16 plis en fournissant la couleur demandée ; vous devez couper si vous ne pouvez pas fournir.
- L'atout ou la carte d'enseigne la plus forte remporte chaque pli.

Le Scarto est un jeu de Tarot italien à trois joueurs où le déclarant échange des cartes avec un talon face cachée, puis affronte les deux autres joueurs pour remporter des points de cartes.

Objectif

En tant que déclarant, utilisez l'échange de talon pour renforcer votre main et remporter plus de points de cartes que le total combiné des deux défenseurs.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de Tarot italien de 54 cartes avec 22 atouts (trionfi) et 32 cartes d'enseigne.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 16 cartes. Les 6 cartes restantes forment le talon (scarto).

Déroulement du jeu

1. **Enchères** : Les joueurs enchérissent pour obtenir le droit d'être déclarant. Le plus offrant récupère les 6 cartes du talon.
2. **Écart (Scarto)** : Le déclarant écarte 6 cartes face cachée. Ces cartes écartées comptent dans les points de plis du déclarant.
3. **Jeu de plis** : Le déclarant entame le premier pli. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée ; s'ils ne peuvent pas, ils doivent jouer un atout. L'atout ou la carte d'enseigne la plus forte remporte le pli.
4. **Partie complète** : Les 16 plis sont joués.

Décompte des points

- **Points de cartes** : Valeurs de points standard du Tarot italien. Le Fou, le 1 d'atout et le 21 d'atout sont les plus précieux.
- **Seuil de victoire** : Le déclarant doit obtenir plus de la moitié du total des points de cartes pour gagner.
- **Paiement** : Le déclarant encaisse auprès des deux défenseurs s'il réussit, ou paie les deux s'il échoue.

Variantes

- **Solo** : Le déclarant joue sans utiliser le talon pour une récompense plus élevée.
- **Partie forcée** : Si tous les joueurs passent, le détenteur du plus petit atout est obligé d'être déclarant.

Conseils et stratégies

- Écartez des cartes d'enseigne de faible valeur pour vous défausser d'une couleur, ce qui vous permettra de couper dans cette couleur pendant le jeu.
- Enchérissez de manière agressive lorsque vous détenez les atouts élevés : l'échange de talon fournit souvent la force supplémentaire dont vous avez besoin.

Conseils et stratégie

Défaussez-vous d'une couleur faible dans votre écart pour créer des opportunités de coupe. Gardez vos atouts élevés et vos honneurs.

Les défenseurs doivent coordonner leurs entames pour attaquer la couleur la plus faible du déclarant, celle dont il s'est probablement défaussé.