

Smear

4-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Capturer les cartes de points en atout pour atteindre le score cible.

MISE EN PLACE

- 4 à 6 joueurs, distribuer 6 cartes chacun.
- Enchérir de 2 à 5 pour désigner l'atout.
- Le plus haut enchérisseur nomme l'atout et entame.

SCORE

- Haut, Bas, Valet, Jick, Jeu = 1 point chacun.
- L'équipe qui a enchéri doit remplir son contrat ou perd les points.

Conseil: Entamez par les atouts pour faire sortir le Valet et le Jick dès le début.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée.
- Capturer les cartes de points lors des levées.

Smear est un jeu de levées américain proche du Pitch. Les joueurs enchérissent pour avoir le droit de désigner l'atout et tentent de capturer les cartes de points : le Haut, le Bas, le Valet, le Jick et le Jeu.

Objectif

Marquer des points en capturant des cartes d'atout spécifiques lors des levées. La première équipe à atteindre le score cible remporte la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 à 6 joueurs (souvent en équipes).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 6 cartes à chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les joueurs enchérissent de 2 à 5 pour avoir le droit de désigner l'atout. Le plus haut enchérisseur nomme la couleur d'atout et entame.
2. **Étape 2** : Les joueurs doivent fournir la couleur si possible. L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte la levée.
3. **Étape 3** : Le Jick (le Valet de la même couleur que l'atout) compte comme une carte d'atout, créant ainsi une sixième carte de points.
4. **Étape 4** : Le jeu se poursuit jusqu'à la fin des levées. Les cartes de points capturées sont alors comptabilisées.

Décompte des points

- Haut (As d'atout) = 1 point. Bas (atout le plus bas joué) = 1 point.
- Valet d'atout = 1 point. Jick (Valet de la même couleur) = 1 point. Joker (si utilisé) = 1 point.
- Jeu (total de points de cartes le plus élevé) = 1 point. L'équipe qui a enchéri doit remplir son contrat, sinon elle perd ce montant.

Variantes

- **Smear à 10 points** : Ajoute davantage de cartes de points pour un décompte plus élevé.
- **Smear sans Jick** : Supprime le Jick pour simplifier le jeu.

Conseils et stratégies

- Enchérissez en fonction du nombre d'atouts dans votre main et des cartes de points que vous détenez.
- Entamez par les atouts tôt pour faire sortir le Valet et le Jick.
- Protégez le Bas s'il se trouve dans votre main.

Conseils et stratégie

Le Jick ajoute un élément de surprise. Comptez toujours les atouts restants et protégez vos cartes de points.

Contrôler la couleur d'atout est essentiel. L'équipe qui fait sortir et capture le plus de cartes de points domine la partie.