

Sueca

4 joueurs

40 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter des levées contenant des cartes de haute valeur pour marquer plus de points que le partenariat adverse.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 40 cartes (retirez les 8, 9 et 10).
- Distribuez 10 cartes à chacun des 4 joueurs en deux partenariats.
- La dernière carte du donneur détermine la couleur d'atout.

SCORE

- As : 11, Les sept : 10, Rois : 4, Valets : 3, Dames : 2.
- 120 points au total par main ; l'équipe avec plus de 60 remporte la donne.
- Classement des cartes : As-7-Roi-Valet-Dame-6-5-4-3-2 dans chaque couleur.

Conseil: Rappelez-vous que les sept surpassent les rois ; planifiez vos coups en tenant compte de leur haute valeur.

À VOTRE TOUR

- Le joueur à la droite du donneur attaque en premier.
- Fournissez la couleur si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte, y compris un atout.
- L'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur demandée si aucun atout n'est joué.

Sueca est un jeu de levées populaire portugais pour quatre joueurs en partenariats. Joué avec un jeu de 40 cartes, il présente une couleur d'atout déterminée par la dernière carte distribuée et met en valeur les compétences en levées et la coordination entre partenaires.

Objectif

Remporter des levées contenant des cartes de haute valeur. Le partenariat qui accumule le plus de points de cartes dans une main remporte cette donne. La partie se joue sur plusieurs mains jusqu'à un score cible.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 40 cartes (retirez les 8, 9 et 10 d'un jeu standard).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes.
4. **Atout** : La dernière carte distribuée au donneur détermine la couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur à la droite du donneur attaque la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Remporter la levée** : L'atout le plus haut remporte la levée ; sinon, la carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte.
4. **Classement des cartes** : Dans chaque couleur, les cartes sont classées : as (plus haute), 7, roi, valet, dame, 6, 5, 4, 3, 2.
5. **Jouer toutes les levées** : Continuez jusqu'à ce que les 10 levées soient terminées.

Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **Les sept** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Valets** : 3 points chacun.
- **Dames** : 2 points chacun.
- **Total** : 120 points disponibles par main. L'équipe avec plus de 60 remporte la donne.

Variantes

- **Sueca Italiana** : Une variante où les joueurs sont obligés de couper à l'atout lorsqu'ils ne peuvent pas fournir la couleur.
- **Sueca Aberta** : Une variante à main ouverte parfois utilisée pour l'apprentissage ou comme défi stratégique.

Conseils et stratégies

- Attaquez avec les as tôt pour collecter des points en toute sécurité pendant que votre partenaire peut apporter son soutien avec des cartes hautes.
- Mémorisez le classement inhabituel où les sept sont les deuxième cartes les plus puissantes après les as.
- Communiquez implicitement avec votre partenaire par les cartes que vous choisissez de jouer sur ses attaques.

Conseils et stratégie

Le classement inhabituel où les 7 surpassent les rois surprend les nouveaux joueurs. Mémorisez l'ordre tôt et planifiez vos coups autour de la haute valeur des sept.

Contrôler les atouts est essentiel. Si votre équipe possède de forts atouts, extrayez-les tôt pour que vos as et vos sept dans les autres couleurs deviennent des cartes maîtresses.