

Trois Cinq Huit

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Rempporter exactement votre nombre de levées assigné (3, 5 ou 8).

MISE EN PLACE

- 3 joueurs, distribuer 16 cartes chacun et 4 au donneur.
- Le donneur prend les cartes supplémentaires, nomme l'atout et en défausse 4.
- Le joueur à l'objectif de 8 levées entame.

SCORE

- Les levées en excès donnent droit à des échanges de cartes.
- Le premier à atteindre 12 levées en une manche gagne.

Conseil: Le donneur a un gros avantage grâce aux 4 cartes supplémentaires. Utilisez-le judicieusement.

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.
- Comptabiliser les levées par rapport aux objectifs.

Trois Cinq Huit (également appelé *Sergent-Major*) est un jeu de levées pour exactement 3 joueurs, chacun ayant un objectif de levées différent : 3, 5 ou 8. Entre les manches, les joueurs échangent des cartes selon leurs performances.

Objectif

Rempporter le nombre de levées qui vous est assigné (3, 5 ou 8 selon votre place). Dépasser votre objectif vous donne le droit d'échanger des cartes à la manche suivante.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 16 cartes à chaque joueur. Les 4 cartes restantes vont au donneur, qui en défausse 4 après les avoir regardées.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le donneur ramasse les 4 cartes supplémentaires, choisit une couleur d'atout, puis défausse 4 cartes face cachée.
2. **Étape 2** : Le joueur qui doit remporter 8 levées entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible.
3. **Étape 3** : L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur menée remporte chaque levée.
4. **Étape 4** : Après toutes les levées, les joueurs qui ont dépassé leur objectif prennent des cartes à ceux qui n'ont pas atteint le leur lors de la manche suivante.

Décompte des points

- Les joueurs qui dépassent leur objectif gagnent des levées supplémentaires utilisées comme monnaie d'échange.
- Les joueurs qui n'atteignent pas leur objectif doivent donner leurs meilleures cartes à ceux qui ont des levées en excès.
- La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur remporte 12 levées en une seule manche.

Variantes

- **Neuf Cinq Deux** : Les objectifs sont de 9, 5 et 2 levées.
- **Objectifs rotatifs** : Les objectifs changent à chaque manche pour que tous les joueurs expérimentent chaque position.

Conseils et stratégies

- Si vous visez 8 levées, misez sur des atouts solides et cherchez à contrôler le jeu.
- Si vous visez 3 levées, jouez défensivement et laissez les autres se battre pour les levées.
- Bien gérer les échanges de cartes entre les manches est essentiel pour réussir sur le long terme.

Conseils et stratégie

Adaptez votre stratégie à votre objectif. Le joueur à 8 levées doit dominer ; le joueur à 3 levées doit jouer de manière conservatrice et laisser les autres s'affronter.

Les échanges de cartes entre les manches font boule de neige avec les bonnes performances du début. Le donneur bénéficie du plus grand avantage grâce aux 4 cartes supplémentaires.