

# Trappola

2 joueurs

36 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

**Capter des cartes de haute valeur dans les levées pour atteindre le score cible en premier.**

## MISE EN PLACE

- 2 joueurs utilisent un jeu de 36 cartes (A, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 2 par couleur).
- Distribuez 9 cartes à chaque joueur par lots de trois.
- Retournez une carte du stock pour établir la couleur d'atout.

## SCORE

- As 6, Rois 5, Dames 4, Valets 3 points chacun.
- Rempoter la dernière levée rapporte 6 points bonus.

*Conseil: Conservez vos atouts les plus forts pour la fin de partie lorsque le stock est vide et que fournir la couleur devient obligatoire.*

## À VOTRE TOUR

- Le non-donneur entame n'importe quelle carte pour la levée.
- Fournissez la couleur si possible ; sinon jouez n'importe quelle carte.
- La carte la plus haute de la couleur entamée gagne, sauf si surpassée par un atout.
- Les deux joueurs piochent dans le stock après chaque levée.

Trappola est un jeu de levées historique qui a vu le jour en Italie au XVI<sup>e</sup> siècle. Il utilise un jeu distinctif de 36 cartes et met l'accent sur la capture de cartes de haute valeur grâce à une gestion soigneuse de l'atout. Le jeu s'est largement répandu en Europe centrale et est devenu particulièrement populaire en Bohême et en Autriche.

## Objectif

Rempoter des levées contenant des cartes précieuses pour accumuler des points. Le premier joueur à atteindre le score cible convenu gagne la partie.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu Trappola spécial de 36 cartes, ou un jeu standard réduit aux as, rois, dames, valets, 10, 9, 8, 7 et 2 dans chaque couleur.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 9 cartes, distribuées par lots de trois.
4. **Atout** : La carte du dessus du stock restant détermine la couleur d'atout.

## Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le non-donneur entame n'importe quelle carte pour la première levée.
2. **Fournir la couleur** : L'adversaire doit fournir la couleur si possible. Dans le cas contraire, il peut jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Gagner les levées** : La carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte, sauf si un atout est joué, auquel cas l'atout le plus élevé gagne.
4. **Piocher** : Après chaque levée, les deux joueurs piochent dans le stock jusqu'à son épuisement.

## Décompte des points

- **As** : 6 points chacun.
- **Rois** : 5 points chacun.
- **Dames** : 4 points chacune.
- **Valets** : 3 points chacun.
- **Dernière levée** : Le joueur qui remporte la dernière levée gagne un bonus de 6 points.

## Variantes

- **Trappola tchèque** : Utilise des valeurs de points légèrement différentes et permet des annonces de combinaisons de cartes avant le jeu.
- **Trappola autrichien** : Comporte une phase d'enchères où les joueurs peuvent échanger des cartes avec le stock.

## Conseils et stratégies

---

- Conservez vos atouts élevés pour les dernières phases lorsque le stock est épuisé et que les adversaires doivent fournir la couleur.
- Suivez quelles cartes de haute valeur ont déjà été jouées pour prendre des décisions éclairées sur le moment d'exploiter votre avantage.

## Conseils et stratégie

---

Conservez vos atouts les plus forts pour la fin de partie, lorsque fournir la couleur devient obligatoire. Suivre quels as et rois sont tombés vous aide à choisir le bon moment pour vos grands coups.

La transition de la phase de pioche au jeu fermé est cruciale. Construisez une main solide tant que le stock dure, puis dominez la fin de partie lorsque fournir la couleur est obligatoire.