

# Troefcall

4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

**Remporter la majorité des levées en choisissant la bonne couleur d'atout avec votre partenaire.**

## MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) pour 4 joueurs en partenariats.
- Distribuez 8 cartes à chaque joueur.

## SCORE

- L'équipe annonciatrice remporte 5 levées ou plus : 1 point par levée au-delà de 4.
- L'équipe annonciatrice échoue : les défenseurs marquent 2 points plus 1 par levée au-delà de 4.
- Chelem (toutes les 8 levées) : bonus de 4 points.

*Conseil: N'annoncez l'atout qu'avec au moins quatre cartes dans cette couleur, y compris des cartes hautes.*

## À VOTRE TOUR

- Annoncez une couleur d'atout ou passez ; si tous passent, le donneur doit annoncer.
- Fournissez la couleur si possible ; devez jouer l'atout si vous ne pouvez pas fournir.
- Devez surcouper si un atout a déjà été joué et que vous le pouvez.

Troefcall est un jeu de levées néerlandais où la couleur d'atout est déterminée par un processus d'annonce plutôt que par tirage au sort. Les joueurs évaluent leurs mains et enchérissent pour le droit de nommer la couleur d'atout, faisant de l'évaluation de la main une compétence essentielle.

## Objectif

Remporter la majorité des levées en choisissant la bonne couleur d'atout et en jouant habilement. L'équipe annonciatrice doit prendre un minimum de levées pour éviter de perdre des points.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Jeu de 32 cartes (du 7 à l'as).
3. **Distribution** : Distribuez 8 cartes à chaque joueur.

## Déroulement du jeu

1. **Annonce** : En commençant à gauche du donneur, chaque joueur peut passer ou annoncer une couleur d'atout. Le premier joueur à annoncer détermine l'atout. Si tous passent, le donneur doit annoncer.
2. **Jeu des levées** : Le joueur à gauche du donneur entame. Fournissez la couleur si possible ; si vous ne le pouvez pas, vous devez jouer l'atout si vous en avez. Sinon, jouez n'importe quelle carte.
3. **Surcouper** : Lorsqu'un atout a été joué sur une levée, les joueurs suivants doivent jouer un atout plus haut s'ils le peuvent.
4. **Remporter les levées** : Le plus haut atout l'emporte, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'a été joué.

## Décompte des points

- **L'équipe annonciatrice remporte 5 levées ou plus** : 1 point par levée au-delà de 4.
- **L'équipe annonciatrice échoue (moins de 5 levées)** : L'équipe défenseure marque 2 points plus 1 par levée remportée au-delà de 4.
- **Chelem (toutes les 8 levées)** : L'équipe gagnante marque un bonus de 4 points.

## Variantes

---

- **Troefcall forcé** : Si tous les joueurs passent à la première manche, une seconde manche permet d'annoncer n'importe quelle couleur avec une récompense réduite.
- **Troefcall solo** : Un joueur peut annoncer solo, jouant seul contre les trois autres pour des enjeux doublés.

## Conseils et stratégies

---

- N'annoncez l'atout que si vous avez au moins quatre cartes dans cette couleur, y compris des cartes hautes.
- En tant qu'équipe annonciatrice, entamez l'atout tôt pour épuiser l'atout des adversaires et établir le contrôle.
- Les défenseurs doivent essayer de forcer l'annonceur à utiliser son atout sur des levées de couleurs secondaires, affaiblissant sa tenue à l'atout.

## Conseils et stratégie

---

Annoncer l'atout demande du courage et un bon jugement. Une forte tenue de quatre cartes à la couleur d'atout avec un soutien en couleurs secondaires est le minimum pour une annonce confiante.

La coordination en partenariat est essentielle. Lorsque votre partenaire annonce l'atout, soutenez-le en entamant des couleurs secondaires où il pourrait couper, et protégez son entame en jouant des cartes hautes dans ses couleurs faibles.