Le football américain

Nombre de jeux: 1
Difficulté: 1
Ordre des cartes: classique

Le principe de cette partie consiste à traverser la défensive établie par l'adversaire. Pour déterminer qui attaquera en premier, chacun des deux joueurs tire une carte. La plus élevée désigne le premier attaquant.

Distribution des cartes

Distribuez cinq cartes en commençant par le défenseur. Celui-ci doit établir trois lignes défensives. Il a le choix de le faire d'un coup ou en trois coups. Chaque fois, il peut changer une de ses cartes. S'il n'établit qu'une ligne, son adversaire peut le relancer en l'obligeant à l'arrêter.
L'attaquant doit toujours montrer une figure avant de jouer son premier coup. C'est son quart arrière. Il pourra s'en servir plus tard s'il le désire. Sans quart arrière, il doit abandonner au moins une de ses cartes et en reprendre autant dans le talon. S'il n'a toujours pas de figure, il donne deux points à son adversaire, qui peut alors attaquer à son tour. C'est pourquoi il vaut mieux rejeter le plus grand nombre de cartes. En rejeter une seule ne laisse pas beaucoup de chances de tomber sur une figure.

Par exemple, dans son jeu, le défenseur obtient un As, deux Rois, un 2 et un 4. Il a ainsi le choix de mettre une paire en première ligne ou son As. Seule une paire bat

un As. Il décide de mettre son As en première ligne, puis d'ajouter ses deux Rois.
L'attaquant regarde ses cartes. Il a un Valet, deux 9, un 8 et un 7. Il montre son Valet et le place de côté: ce sera son quart arrière. Il place donc ses deux 9 contre l'As et traverse ainsi la première ligne défensive. Il a maintenant la possibilité de continuer ou d'aller chercher les cartes qui lui manquent. Il arrête, car il n'a rien pour contrer la paire de Rois.
Le défenseur joue. Il pige d'abord trois cartes pour compléter son jeu (une Dame, un 3 et un 6) et avoir toujours cinq cartes en main. Puis, il peut changer une de ses cartes s'il le désire. Il décide de se départir de son 2 et pige un 10. Il doit maintenant établir sa dernière ligne défensive. Il dépose la Dame. L'attaquant pige deux cartes pour compléter son jeu: il s'agit de deux As. Il peut donc traverser la deuxième ligne défensive, ce qui lui assure un placement. Toutefois, il n'a rien pour battre la Dame. Il pourrait utiliser son Valet, mais celui-ci n'est pas assez fort. L'attaquant se contente donc de trois points.
Et c'est au tour du défenseur de devenir attaquant.

	Quart arrière	**1ère ligne**	**2ème ligne**	**3ème ligne**
Défensive		As	R / R	D
Attaque	Valet	9 / 9	As / As	(rien à opposer)

En résumé
Si l'attaquant réussit à traverser la deuxième ligne, il est assuré d'obtenir 3 points (un placement). S'il réussit à traverser la troisième ligne défensive, il obtient un

touché, c'est-à-dire 7 points. S'il ne traverse pas la première ligne, c'est le défenseur qui obtient un touché de sûreté, soit 2 points.
Jouez quatre tours chacun à l'attaque, ou déterminez à l'avance le nombre de points requis pour que la partie se termine.

Vous pouvez faire des paires seulement. Pas de série. Jouez toujours une ou deux cartes seulement. L'as a la valeur la plus élevée. Il n'y a donc pas de défensive ou d'attaque contre une paire d'As.

Variante

Corsez le tout en ajoutant les Fous, qui permettront «la longue passe». Ne les utilisez qu'à l'attaque, où ils vaincront toute formation défensive. Une seule à la fois cependant!