

## **Le valet de trèfle**

**Nombre de joueurs:** 4

**Nombre de jeux:** 1 (32 cartes)

**Difficulté:** 2

**Ordre des cartes atout:** Valet, 9, As, 10, Roi, Dame, 8, 7

**Ordre des autres cartes:** As, 10, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7

Le Valet de trèfle se joue en deux équipes de deux joueurs, avec un jeu de 32 cartes. L'équipe gagnante est celle qui atteint en premier le plateau de 1500 points. Les partenaires s'assoient face à face.

### **Distribution des cartes**

Le donneur distribue, dans le sens des aiguilles d'une montre, deux fois quatre cartes à chaque personne, en commençant par le joueur à sa gauche.

### **Début du jeu**

Dans le sens horaire, chaque joueur peut passer ou mettre une couleur d'atout. Si les trois joueurs précédents ont passé, le donneur est obligé de mettre une couleur. On est toujours obligé de monter à l'atout. Le joueur ayant annoncé le premier entame. C'est lui, le maître.

Le joueur qui jette la carte atout la plus forte ou la carte la plus forte de la couleur jouée remporte le pli. On est obligé de fournir à la couleur. Si le partenaire est maître, on peut librement mettre un atout ou se défausser.

## Calcul des points

La dernière levée rapporte 10 points. De plus, si une équipe remporte toutes les levées, on dit qu'elle fait un capot. Elle gagne alors un boni de 88 points.

A la fin de chaque manche, on compte les points de la façon suivante:

	<b>Carte atout</b>	<b>Autres couleurs</b>
<b>Valet</b>	20	2
<b>As</b>	14	11
<b>10</b>	11	10
<b>Roi</b>	10	4
<b>Dame</b>	4	3
<b>8</b>	3	0
<b>7</b>	0	0

Dans le Valet de trèfle, on peut aussi marquer des points par des combinaisons formées par les quatre cartes jouées: carrés, séquences de trois ou de quatre et mariage d'atouts. Pour créer ces séquences, on doit retourner à l'ordre classique des cartes, de l'As au 2.

Voici les points que ces combinaisons permettent d'amasser:

- Carré: 100
- Séquence de quatre cartes: 50
- Séquence de trois cartes: 20
- Mariage d'atouts: 20

Si l'équipe du maître obtient plus de points que ses adversaires, chaque équipe marque le nombre de points qu'elle a obtenu. Sinon, l'équipe qui se défend marque la totalité des points.

Lorsque les deux équipes obtiennent le même nombre de points, il y a litige. Seul le camp adverse à celui du maître marque.