



Atout Pique

4 joueurs 41 mn Complexité 2/5

Introduction

Atout Pique a été inventé aux États-Unis dans les années 1930, largement joué dans ce pays. Il s'est fait connaître peu à peu dans le pays où les troupes américaines étaient stationnées, comme dans certaines régions d'Allemagne. Cependant, depuis le milieu des années 1990, Atout pique est devenu populaire au niveau international grâce à sa facilité d'accès dans les salles de jeux en ligne sur Internet. L'introduction du jeu et des tournois en ligne a également conduit à une certaine normalisation des règles. .

Atout pique est un jeu de plis simple dans lequel le pique est toujours l'atout.

Matériel

2 équipes de 2 joueurs.

Un paquet de 52 cartes est utilisé.

La valeur des cartes dans l'ordre croissant est : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, V, D, R, A.

Tour de jeu

La donne

Le premier donneur est choisi au hasard et la distribution comme le tour de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les cartes sont distribuées. Soit une main de départ de 13 cartes chacun.

Annnonce des offres

► Les 4 joueurs font une offre unique et obligatoire

Chaque équipe additionne l'offre des deux partenaires, et le total représente le nombre de plis que l'équipe doit essayer de remporter pour obtenir un score positif.

Les offres commencent par le joueur à la gauche du donneur.

Contrairement aux autres jeux avec enchères, il n'est pas nécessaire de surenchérir.

Chacun doit annoncer un nombre de pli de 0 à 13.

Exemple : Sud distribue; Ouest annonce 3; Nord annonce 1; Est annonce 4 et Sud annonce 4.

L'objectif de Nord et Sud est de gagner au moins 5 plis (4+1), pour Est et Ouest de gagner au moins 7 plis (4+3).

► Une offre de 0 pli est appelée Zéro

Il s'agit d'une annonce selon laquelle le joueur prévoit de ne gagner aucun pli pendant la mène.

Un bonus supplémentaire de 100 points (ou 50 selon l'option choisie) s'ajoute au reste des points en cas de réussite, ou se soustrait en cas de chute.

► Double zéro

Une option autoriser une offre de Double zéro.
Il s'agit d'une offre nulle déclarée avant de regarder ses cartes.
Le calcul est le même qu'un Zéro, mais doublé.

A la fin du tour d'annonces, avant le premier pli, l'annonceur d'un Double Zéro peut suivant l'option choisie, échanger 2 cartes avec son partenaire. Il donne 2 de ses cartes à son partenaire qui les ramasse et lui en donne 2 de son jeu en retour.

Le Double zéro ne peut être annoncé que par un joueur dont l'équipe a au moins 100 points de retard.

Déroulement d'un pli

Le joueur à la gauche du donneur joue n'importe quelle carte, sauf un pique, au premier tour.
Chaque joueur, à tour de rôle, doit fournir la couleur si c'est possible. Dans le cas contraire, il peut jouer n'importe quelle carte.

Un pli contenant un pique est gagné par le pique le plus élevé joué.

Si aucun pique n'est joué, le pli est remporté par la carte la plus élevée de la couleur jouée au début de ce pli.

Le gagnant du pli démarre le suivant.

Attention : Les piques ne peuvent pas être joués tant qu'un pli n'a pas été coupé ou qu'un joueur ne possède que du pique.

Décompte (Scoring)

► Si l'équipe gagne son contrat, c'est à dire qu'elle remporte au moins autant de plis que la somme des offres annoncées par les 2 équipiers, elle rajoute un bonus égal à cette somme x 10.
Par contre les plis supplémentaires valent un point de plus chacun. Sachant que ces unités supplémentaires correspondent au nombre de sacs remportés. Et qu'un cumul de 10 sacs retire 100 points

Exemple : Supposons qu'une équipe dont le score est de 337, annonce 5 plis.

Si elle en remporte 7, elle marque 52 points, ce qui porte son score à $389=337+(5 \times 10)+(7-5)$.

Si elle en remporte 8, elle marque 53 points, mais perd 100 points parce qu'elle a maintenant 10 sacs, et son score passe à $290=337+(5 \times 10)+(8-5)-100$.

Si elle en remporte 9, elle marque 54 points et perd 100 points, ce qui porte leur score à $291=337+(5 \times 10)+(9-5)-100$.

► Si une équipe chute son contrat, elle perd 10 points pour chaque pli annoncé.

► Si une offre Zéro a été annoncé :

En cas de réussite, si l'annonceur ne remporte aucun pli, l'équipe reçoit 100 points (ou 50 selon l'option choisie).
Ces points s'ajoutent au score gagné (ou perdu) par le partenaire pour les plis réalisés.

En cas de chute, si l'annonceur remporte au moins un pli, son équipe perd 100 points (ou 50 selon l'option choisie), mais reçoit tout de même le montant marqué pour l'offre du partenaire.

► Une offre Double Zéro (optionnelle) dite "à l'aveugle" vaut 2 fois plus de points qu'une offre Zéro ordinaire, soit 200 points en cas de succès ou -200 en cas d'échec.

Fin de partie

L'équipe qui atteint 300, 500 ou 700 points (Suivant l'option choisie) en premier gagne le jeu.

Si les 2 équipes atteignent ce score dans la même mène, celle détenant le score le plus élevé est déclarée gagnante.

Crédit

Développeur : [VinceS](#)

Atout Pique sur Board Game Arena ([Cliquez ici](#))

Traduction et Wiki BGA : [excel13](#)