

# Dame de Pique

**Nombre de joueurs :** Quatre joueurs

**Matériel :** Cinquante-deux cartes

**Objectif :** Accumuler le moins de points possible.

**Hiérarchie des cartes :** De l'As au 2, sauf pour la Dame de Pique dont la valeur est prioritaire sur toutes les autres cartes.

**Règle et déroulement :** Ce jeu de défausse met en concurrence quatre personnes avec un jeu de cinquante-deux cartes. La partie se déroule sur plusieurs manches pendant lesquelles il faut se départir du plus grand nombre de cartes valant des points ou, au contraire, les accumuler dans leur totalité afin de réaliser un "Grand Chelem" et obliger tous les autres joueurs à accumuler des points. Chaque joueur mélange et distribue les cartes à tour de rôle. Treize cartes sont distribuées à chacune des manches et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant chaque manche, chacun des joueurs choisit trois cartes de son jeu qu'il donne à son voisin de gauche, puis à la manche suivante à son voisin de droite, puis à la manche suivante au joueur en face de lui, et enfin à la quatrième, il n'y a pas d'échange. Puis à la cinquième manche, on reprend les échanges selon le même ordre.

Lorsque les échanges sont achevés, c'est toujours le joueur qui détient le 2 de trèfle qui amorce le jeu. Chaque joueur doit fournir à la Couleur. S'il ne possède pas de carte dans la Couleur demandée, il peut se défaire d'une carte au choix ou en profiter pour se débarrasser de la Dame de Pique ou de ses cartes de Cœur (sauf s'il s'agit du premier pli). Celui qui a joué la carte la plus forte dans la Couleur demandée remporte le pli et entame le suivant.

Il est à noter que l'on ne peut pas demander en Cœur si aucune carte de cette Couleur n'a déjà été utilisée pour couper. La seule possibilité qui s'offre à un joueur pour demander du Cœur est lorsque ce joueur ne possède plus que cette Couleur dans sa main.

L'idée est donc de se défausser des cartes qui ont une valeur. Dans cet objectif, il convient de jouer le plus rapidement les cartes maîtresses de façon à pouvoir ensuite se défausser des cartes de Cœur et surtout de la Dame de Pique. Toutefois, pour le joueur qui souhaite réaliser le Grand Chelem, il doit garder la main en ne jouant, autant que possible, que des cartes maîtresses.

**Pointage :** Une fois le dernier pli d'une manche joué, on compte pour chaque joueur le nombre de points qui lui reste en main, chaque carte de Cœur valant 1 point et la Dame de Pique valant 12 points. Le joueur qui réussit un Grand Chelem fait marquer 25 points d'un coup à chacun de ses adversaires. On note ensuite le pointage sur un tableau et le premier joueur à atteindre 100 points perd la partie, le grand gagnant étant celui dont le pointage reste au plus bas.