

Le jeu de l'Écarté

Ce jeu de cartes, apparu en France au début du XIX^{ème} siècle, fut particulièrement en vogue sous la Restauration. Il descend du jeu de Triomphe qui remonte lui au XIV^{ème} siècle.

C'est un jeu de levées, facile et rapide, qui se joue à 2 joueurs, à partir de 8 ans, avec un jeu de 32 cartes. Une partie se joue soit en un nombre de donnes fixé, soit lorsqu'un nombre de points fixé est atteint par un joueur.

Règle du jeu

L'ordre des cartes de la plus forte à la moins forte est le suivant :

Roi, Dame, Valet, As, 10, 9, 8, 7

Pour chaque donne, sera définie une couleur (pique, cœur, carreau ou trèfle) sera choisie comme atout et sera plus forte que les autres couleurs.

Chaque joueur, à tour de rôle, est le donneur : il distribue 5 cartes à chaque joueur en commençant par son adversaire en 3 fois, 2, puis 2, puis 1. Ensuite, il retourne la 11^{ème} carte du paquet qui constitue la « retourne » et détermine la couleur de l'atout.

Première phase de la donne : les **Écartés**.

L'adversaire du donneur est le premier à jouer et s'appelle le « premier ». Après avoir examiné son jeu, il peut demander au donneur à changer des cartes qui ne lui plaisent pas en déclarant « Cartes ».

Le donneur peut décider de refuser, s'il trouve qu'il a un beau jeu, ou bien d'accepter auquel cas il demande « Combien ? ».

Le premier écarte alors autant de cartes qu'il désire, toutes s'il veut, ce qui constitue son écart, et le donneur lui redonne autant de cartes qu'il a demandées.

Puis le donneur échange aussi ses propres cartes.

Cette opération d'écartés peut se renouveler jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes au talon.

Deuxième phase de la donne : le **Jeu de la carte**.

Une fois les écartés terminés, le premier attaque la 1^{ère} levée en jouant la carte de son choix. Le donneur est alors obligé de fournir de la couleur demandée et s'il le peut de monter, c'est-à-dire de fournir une carte plus forte dans la couleur ; s'il ne détient aucune carte de la couleur demandée, il doit couper en fournissant une carte d'atout de son choix s'il en possède une, sinon il défause la carte de son choix.

Le joueur qui a remporté la levée attaque la levée suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que les 5 levées aient été jouées.

Troisième phase de la donne : le **Compte des points**.

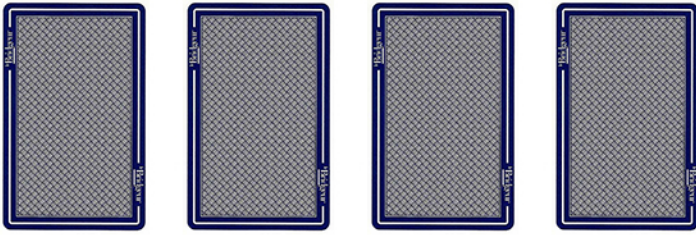
Le joueur qui possède le Roi d'atout et qui l'annonce avant de jouer sa 1^{ère} carte, ou le donneur qui retourne le Roi, marque 1 point, le point du Roi.

Le joueur qui remporte le plus de levées, c'est-à-dire au moins 3, marque 1 point, le point de Levées. S'il a gagné toutes les levées, c'est-à-dire 5, il marque 1 point de plus, le point de Vole.

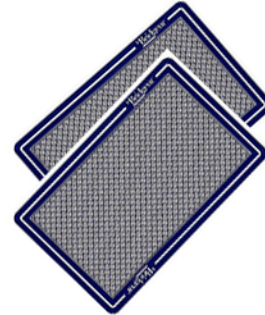
Si un joueur a refusé l'écart initial, le premier s'il ne l'a pas demandé ou le donneur s'il l'a refusé, et que ce joueur ne marque pas le point de Levées, son adversaire marque 1 point de pénalité, le point de refus.

Exemple de jeu de la carte

Premier



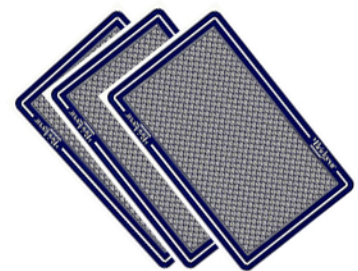
Écart du premier



Talon



Retourne:
Atout Coeur



Écart du donneur

Donneur

Le premier a entamé de l'As de pique. Le donneur doit jouer la Dame de pique, car il doit monter sur l'As.