

## La quadrette

### Nombre de joueurs

Quatre joueurs (à partir de 15 ans).

### Cartes

Jeu de 32 cartes : du 7 à l'as. Ordre de valeur des cartes : 7 ; 8 ; 9 ; 10 ; As ; Valet ; Dame ; Roi.

### Dispositions des joueurs

Jeu de **levées** à la parlante, en équipe de deux contre deux, avec un capitaine dans chaque équipe. Les joueurs se mettent autour de la table de façon à avoir son coéquipier face à lui, avec les membres de l'équipe adverse à sa gauche et à sa droite.

### Donne et atout

Le premier à donner est désigné au hasard par celui qui tire la carte la plus forte dans le paquet. Il est pendant ce tour **capitaine** de son équipe. Le joueur à sa droite, appelé **premier en cartes**, est capitaine de l'autre équipe. Le premier en cartes sera le donneur au tour suivant.

Le donneur distribue 6 cartes à chaque joueur, une par une. Il reste un **talon** de huit cartes. La première carte du talon est retournée et mise en évidence pour les joueurs : c'est la **retourne**. La couleur de la retourne devient la couleur de l'**atout** pendant le tour (*exemple : un valet de ♦ est retournée, ♦ est la couleur de l'atout*). La couleur d'atout sert à **couper** lors du jeu de la carte. Elle est la couleur la plus forte sur les trois autres lorsqu'elle est jouée. Un joueur ne peut couper que s'il n'a pas en main la couleur jouée par le premier joueur de la levée.

### Jeu de la carte

Le premier en cartes pose sur la table une carte pour ouvrir le jeu. La couleur de cette carte est la **couleur demandée**. Les autres joueurs doivent respecter trois règles :

- Ils doivent fournir la couleur demandée s'ils l'ont en main
- Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il n'est pas obligé de couper avec un atout. Il peut se défausser d'une autre couleur. Dans ce cas il ne peut pas gagner le point, peu importe la valeur de la carte.
- Les joueurs ne sont pas obligés de monter sur la couleur demandée. Les valeurs des cartes jouées ne sont pas obligatoirement croissantes.

La levée se fait lorsque les quatre joueurs ont posé leur carte. L'équipe qui fait la levée est celle qui a joué la carte la plus forte de la couleur demandée, ou celle qui a joué l'atout le plus fort. C'est le joueur qui a fait la levée qui joue la première carte ensuite.

### **Rôle du capitaine**

Avant la première levée, les capitaines ont la possibilité d'indiquer à leur partenaire l'orientation qu'ils souhaitent donner au jeu. Pour cela ils peuvent partager des informations sur le jeu, le contenu de leur main, le nombre de cartes à l'atout (s'il est élevé par exemple), etc. sans trop en dévoiler à leurs adversaires. Le coéquipier peut alors répondre et indiquer son jeu sans trop informer l'autre équipe.

Après la première levée, seuls les capitaines ont le droit de parler pour demander à leur coéquipier de jouer une carte, de couper ou ne pas couper, etc.

### **Gagnant**

L'équipe gagnante d'un tour est celle qui fait plus de trois levées. Elle marque un point. Si les deux équipes font trois levées, chacune marque un point. Dans le cas où une équipe fait toutes les levées, elle fait la **vole**. Elle marque alors deux points.

La partie se termine lorsqu'une équipe atteint sept points.