

Le piquet

Nombre de joueurs

Deux joueurs (à partir de 15 ans)

Cartes

Jeu de 32 cartes : du 7 à l'as. L'as est la carte la plus forte. Il n'y a pas d'atout au piquet.

Donne

Le premier à donner est désigné au hasard. Les deux joueurs tirent une carte dans le jeu, celui qui obtient la plus petite est le donneur. Celui-ci mélange le jeu et fait couper le paquet à son adversaire appelé le **premier en cartes**. Il distribue douze cartes par joueurs, deux par deux. Il reste un **talon** de huit cartes.

Jeu des annonces

Écart

Après la donne, chaque joueur a la possibilité d'écarter des cartes de son jeu pour en piocher des nouvelles dans le talon. La stratégie des écarts et de penser aux annonces qui suivent : le **point** (fortes cartes d'une même couleur), la **séquence** (suite de cartes d'une même couleur), les **trois ou quatre cartes** (cartes similaires de trois ou quatre couleurs, du 10 à l'as)

Les joueurs trient les cartes de leur main par couleur et valeur.

Le premier en cartes a la possibilité d'écarter au maximum 5 cartes de son jeu pour en piocher autant dans le talon. Il est obligé d'en écarter une. Il se défause de ses cartes, qui sont retirées du jeu et prend dans le talon de sorte à toujours avoir 12 cartes en main. (*Exemple : s'il n'écarte qu'une carte, il peut rester sept cartes dans le talon.*)

Le donneur procède ensuite à son écart à partir du nombre de cartes qu'il reste dans le talon. Il peut écarter autant de cartes qu'il le souhaite, mais il doit en écarter une au minimum.

S'il reste des cartes dans le talon suite aux écarts, elles sont retirées du jeu pendant le tour.

Cartes blanches

Après la donne il peut arriver qu'un des joueurs ait douze cartes blanches, c'est-à-dire qu'il n'a pas de figures dans sa main, seulement des chiffres. Il doit alors l'annoncer et montrer sa main. Dans le cas où c'est le donneur, celui-ci l'annonce avant que le premier en cartes ne fasse ses écarts. Il gagne 10 points.

Si le premier en cartes a « cartes blanches », il l'annonce et marque 10 points. Il laisse le donneur faire l'écart en premier en indiquant combien de cartes il souhaite écarter. Le donneur fait alors son écart en fonction des cartes qu'il était censé rester si le premier en cartes avait fait son écart en premier (*Exemple : ce dernier annonce qu'il va écarter 5 cartes, alors le donneur ne peut écarter au maximum que 3 cartes*). Le donneur fait son écart, puis le premier en cartes fait le sien.

Les annonces peuvent commencer. C'est toujours le premier en cartes qui annonce en premier.

Le point

Les joueurs regardent dans leur main la couleur dont les cartes totalisent le plus grand nombre de point. Le premier en carte additionne les points et annonce par exemple « 46 ». Le donneur répond seulement par « pas mieux », « pareil » ou « mieux ».

Cartes	As	Roi	Dame	Valet	10	9	8	7
Valeur	11	10	10	10	10	9	8	7

S'il y a égalité, aucun point n'est marqué. Le joueur qui a le point le plus fort gagne un nombre de la valeur de la dizaine de son annonce. *Exemple : « 42 » vaut 4 points, « 48 » vaut 5 points.*

La séquence

La séquence est la suite de cartes d'une même couleur, dont le nombre ne peut être inférieur à 3 cartes.

Nom de la séquence	Nombre de cartes	Valeur en points
Tierce	3	3
Quatrième	4	4
Quinte	5	15
Sixième	6	16
Septième	7	17
Huitième	8	18

La valeur de la carte la plus haute de la séquence lui donne son nom : « tierce à la dame » correspond à la série : 10, valet, dame. C'est la carte la plus haute qui fait gagner le point en cas d'égalité dans la séquence : tierce à l'as bat tierce à la dame.

Le premier en carte annonce sa séquence. Comme pour le point, le donneur répond par « pas mieux », « pareil » ou « mieux ». Si la séquence est exactement la même, aucun point n'est marqué. Le joueur qui gagne la séquence peut faire comptabiliser ses autres séquences avec d'autres cartes : une quinte de cœur et une tierce de pique.

Les trois cartes et les quatre cartes

Pour cette annonce seules les cartes allant du 10 à l'as comptent. Une série de quatre cartes, ou à défaut de trois cartes, fait gagner le point.

Nom de l'annonce	Nombre de cartes	Valeur en points
Trois cartes	3	3
Quatorze	4	14

Comme pour la séquence c'est la plus haute carte qui fait gagner en cas d'égalité : un quatorze au roi bat un quatorze au dix. De la même façon que pour les autres annonces, c'est le premier en cartes qui parle en premier et le donneur lui répond. Si le premier n'a pas trois cartes similaires au minimum, l'annonce est annulée.

Le gagnant a la possibilité de faire comptabiliser d'autres trois cartes ou quatorze qu'il aurait en main.

Comptage des points

À la fin des annonces, pour valider les points, les jeux marquant doivent être justifiés en les montrant à son adversaire.

Repic

Si un joueur au cours du comptage des annonces marque 30 points sans que son adversaire n'en marque, on dit qu'il fait **repic**. Les points suivants ne sont pas comptés 31, 32, 33... mais 91, 92, 93...

Jeu de la carte

Un fois les points comptés pour les annonces, les joueurs jouent à la carte sur le principe de plis à faire avec la carte la plus forte. Le premier en cartes commence. Le donneur est obligé de suivre la couleur demandée ou de couper ; la coupe fait perdre le pli. Celui qui fait le pli marque un point. Le douzième et dernier pli vaut deux points. Celui qui a fait le plus de plis gagne 10 points. S'il y a égalité aucun point n'est marqué.

Capot

Si un joueur fait toutes les levées, il fait capot. Il gagne directement 40 points.

Pic

Si au cours du jeu de la carte, un joueur atteint les 30 points alors que son adversaire a toujours 0 point, il passe directement à 60 points. Il fait un pic.

Gagnant

Celui qui marque 100 points gagne la manche. Le piquet se joue en deux manches gagnantes.

