

# Règles de la Dame de Pique

## Comment jouer à la Dame de Pique

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler le moins de points possible en évitant de remporter des plis contenant des cœurs ou la Dame de Pique.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur doit suivre la couleur demandée et éviter de ramasser les cartes qui rapportent des points.
- **Condition de victoire** : Avoir le moins de points quand un joueur dépasse 100 points au total.

## Le petit historique du jeu

La Dame de Pique, c'est une vieille histoire ! Ce jeu est une variante des **Cœurs**, un jeu populaire aux États-Unis depuis 1880. Mais ses racines sont bien françaises : il descend du **Reversi** et du **Polignac**, deux jeux encore plus anciens. Bref, quand vous jouez à la Dame de Pique, vous perpétuez une belle tradition franco-américaine !

## Le matériel nécessaire

Pas besoin de grand-chose pour jouer :

- Un jeu de **52 cartes** classique
- Une **feuille de scores** et un stylo pour noter les points

[IMAGE\_MATERIEL]

## La mise en place

## La distribution des cartes

À chaque manche, un joueur mélange les cartes et les distribue **une par une**, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chaque joueur ait **13 cartes** en main. Chacun prend son tour de distributeur à la manche suivante.

L'ordre des cartes va du **2 (la plus faible) jusqu'à l'As (la plus forte)**, exactement comme à la bataille.

## L'échange de cartes avant de jouer

Avant de commencer à jouer, chaque joueur choisit **3 cartes de sa main** à donner à un autre joueur. L'ordre des échanges suit un cycle de 4 manches :

- **Manche 1** : on donne ses 3 cartes au joueur à sa **gauche**
- **Manche 2** : on donne ses 3 cartes au joueur à sa **droite**
- **Manche 3** : on donne ses 3 cartes au joueur **en face**
- **Manche 4** : **aucun échange**, chacun garde ses cartes telles quelles

Ce cycle de 4 manches se répète jusqu'à la fin de la partie. Petite astuce : profitez des échanges pour vous débarrasser de vos cœurs encombrants ou de la redoutable **Dame de Pique** !

## Déroulement d'une manche

### Le premier pli

Le joueur qui possède le **2 de trèfle** commence toujours la manche en jouant cette carte. Les autres joueurs jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de ce tout premier **pli**, une règle importante s'applique : il est **interdit de se défausser d'une carte valant des points** (un cœur ou la Dame de Pique), sauf si vous n'avez vraiment que ces cartes en main. On ne plombe pas les autres dès le départ !

### Le déroulement des plis suivants

À chaque **pli**, le joueur qui entame pose une carte, et les autres doivent **obligatoirement jouer une carte de la même couleur** si ils en ont une. Si vous n'avez pas la couleur demandée, vous pouvez vous **défausser** de n'importe quelle autre carte, y compris un cœur ou la Dame de Pique (attention à votre voisin !).

C'est le joueur qui a posé **la carte la plus forte dans la couleur demandée** qui remporte le pli et qui entame le suivant.

Une règle supplémentaire : on ne peut pas **entamer un pli avec un cœur** tant qu'aucun cœur n'a encore été défaussé au cours de la partie (sauf si vous n'avez plus que des cœurs en main). Les cœurs doivent d'abord être « libérés » avant de pouvoir ouvrir un pli.

## La Volte ou Grand Chelem

Attention, coup de théâtre possible ! Si un joueur parvient à remporter **tous les cœurs ET la Dame de Pique** lors d'une même manche, on appelle ça la **Volte** (ou **Grand Chelem**, ou encore « déménager à la cloche de bois »). Dans ce cas, ce joueur ne marque **aucun point** et c'est chacun des trois autres joueurs qui hérite de **26 points** ! Un retournement de situation spectaculaire. Méfiez-vous de l'ami trop souriant qui ramasse tout sans broncher...

[IMAGE\_FIN]

## Comptage des points et fin de partie

### Comment calculer les points

À la fin des 13 plis de chaque manche, on compte les points de chaque joueur selon ces valeurs :

- Chaque **carte de cœur** = **1 point**
- La **Dame de Pique** = **13 points**
- Toutes les autres cartes = **0 point**

Exception : si un joueur a réussi la **Volte** (tous les cœurs + la Dame de Pique), il marque **0 point** et ses trois adversaires marquent chacun **26 points**.

## Tableau des scores

On reporte les points après chaque manche dans un tableau. Voici un exemple simple à reproduire sur votre feuille :

Manche	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
1				
2				
3				
4				
<b>Total</b>				

### Fin de partie et victoire

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse **100 points**. À ce moment-là, on regarde le tableau des scores et c'est le joueur avec le **total le plus bas** qui remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Petite astuce de pro : surveillez les scores en cours de partie. Parfois, tenter la **Volte** est le seul moyen de renverser une situation compromise... mais c'est un pari risqué !

## Envie d'autres jeux de cartes ?

Si la Dame de Pique vous a donné le goût des jeux de cartes où il faut ruser et observer ses adversaires, jetez un œil aux [règles de Papayoo](#), un jeu où l'on fuit aussi les mauvaises cartes avec beaucoup d'humour. Pour varier les plaisirs, les [règles de la Canasta](#) vous offriront une belle aventure en combinaisons de cartes. Et si vous aimez les jeux de plis en général, les [règles de la Manille](#) valent vraiment le détour. Enfin, pour une ambiance plus détendue et familiale, les [règles de 6 qui prend !](#) feront mouche à tous les coups !