

Gagnez vos parties de Dutch : Règles et Stratégies

Objectif et Mise en place

- L'objectif est d'obtenir le score total le plus bas possible avec vos 4 cartes à la fin de la manche.
- Chaque joueur reçoit 4 cartes face cachée, disposées devant lui en carré 2x2.
- Phase de mémorisation : en début de partie, vous avez le droit de regarder secrètement seulement 2 de vos 4 cartes avant de les remettre face cachée.

Valeur des cartes

- As : 1 point.
- 2 à 10 : valeur nominale de la carte.
- Valet : 11 points, Dame : 12 points, Roi : 13 points.
- Roi rouge (Cœur ou Carreau) : 0 point (ou -1 selon la variante choisie).

Déroulement d'une manche

- À votre tour, piochez une carte de la pioche ou prenez la carte visible de la défausse.
- Vous pouvez échanger la carte piochée contre l'une de vos 4 cartes (la carte remplacée est alors placée dans la défausse).
- Si vous ne souhaitez pas conserver la carte piochée, défaussez-la simplement face visible.

Annonce du "Dutch" et fin de partie

- Annoncez "Dutch" dès que vous estimez avoir le score le plus faible pour clore la manche.
- L'annonce déclenche un dernier tour de table pour permettre aux autres joueurs de jouer une ultime fois.
- La partie totale s'arrête lorsqu'un joueur atteint ou dépasse le seuil de 100 points.
- Le gagnant est le joueur ayant le score cumulé le plus bas à la fin de la partie.

Règles d'or et pénalités

- Il est strictement interdit de regarder ses cartes face cachées en dehors de la phase de mémorisation initiale.
- Toute infraction entraîne une pénalité, généralement l'obligation de piocher une carte supplémentaire.