



### RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs : 2 - 5

But du jeu = récupérer le plus de cartes

On distribue toute les cartes. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur tient en main les cartes «ouvertes», c'est à dire face visible. Le donneur pose la carte qu'il souhaite. Le joueur suivant doit poser une carte dans la couleur qu'il veut mais d'une valeur supérieure.

Les autres joueurs font ainsi de suite : si un joueur ne peut surenchérir il peut mettre une carte de valeur inférieure mais dans la couleur initialement demandée par le premier joueur.

Le tour terminé, c'est le joueur qui a la plus forte valeur de carte qui remporte le pli ; Celui qui a remporté le pli jette la première carte au tour suivant.

Certaines cartes ont des fonctions spéciales :

- les cartes Joker sont victorieuses quelles que soient les cartes posées. On ne peut poser 2 jokers dans le même tour. Ainsi dès qu'un joueur pose un joker, il

empêche les autres de poser eux-mêmes un joker.

- Les cartes 9 portent malchance et le joueur qui pose cette carte perd automatiquement le tour.
- Le Roi, le Dame et le Valet ont la même valeur = 11
- L'AS a une valeur exceptionnelle = 12
- Les cartes 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 10 ont la même valeur que celle qu'elles représentent.
- Enfin si un joueur a en main un 7 : en posant cette carte il peut abattre une carte Monstres (cartes 2 à 6) et ainsi cumuler les points des deux cartes lors de la partie, le joueur cumule alors une valeur globale qui peut lui permettre de remporter le pli. C'est le seul moment où l'on peut poser deux cartes en même temps.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, la partie s'arrête et chacun compte le nombre de cartes gagnées sans comptabiliser les cartes en main qu'on laisse de côté.