

# BARBU

POUR TOUS |  52 |  7+ |  3 à 6

## BUT DU JEU

Le but est de ne ramasser aucune des cartes définies à chaque manche et gagner les réussites. Celui qui gagne est celui qui marque le plus de points au cumul des manches.

## MISE EN PLACE DU JEU

Un joueur distribue 13 cartes à chacun des joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

## VALEURS DES CARTES

De la plus petite à la plus grande : 2, 3, 4, 5, 6... Valet, Dame, Roi, As.

## DÉROULEMENT DU JEU

C'est le joueur à gauche du donneur qui fixe le contrat qui sera l'objectif de la partie. Le jeu se joue en 7 manches avec à chaque manche un contrat à remplir :

- 1) Le contrat des plis :** le but ici est d'avoir le moins de plis possible. Chaque pli gagné fait perdre 10 points au joueur concerné.
- 2) Le contrat des cœurs :** le but ici est d'avoir le moins de cœur possible. Chaque cœur gagné fait perdre 10 points au joueur concerné.
- 3) Le contrat des dames :** le but ici est d'avoir le moins de dame possible. Chaque dame gagné fait perdre 20 points au joueur concerné.
- 4) Le contrat du roi des cœurs ou Barbu :** le but ici est de ne pas remporter le roi de cœur. Le roi de cœur déduit 80 points au joueur concerné.

**5) Le contrat des deux derniers plis :** le but ici est de ne pas remporter ni l'avant dernier pli ni le dernier pli. L'avant dernier pli remporté fait perdre 30 points au joueur concerné. Le dernier pli en fait perdre 50.

**6) Le contrat de la salade :** le but ici est d'éviter de remporter des plis, des cœurs, des dames, le Barbu ou les 2 derniers plis. Les points sont cumulés comme les autres manches de contrat (par exemple chaque dame fait perdre 20 points etc.). Un joueur peut donc avoir 200 points en tout.

**7) Le contrat des réussites :** il s'agit de la manche qui va permettre de rattraper les points perdus et tenter de revenir dans la course. Le joueur à la droite du donneur doit décider de la hauteur de carte avec laquelle il commence le contrat. Puis, il annonce la carte et le joueur suivant doit poser une carte en-dessous ou au-dessus ou égal à cette valeur (ex : s'il met un 10, le joueur devra mettre un 9, un V ou un 10). Tous les joueurs doivent obligatoirement jouer une carte. Le premier jour qui écoule toutes ses cartes remporte 300 points à son score déjà reçu. Le suivant remporte 10 points.

## FIN DE LA PARTIE

Tous les joueurs font le total de leur point et c'est celui avec le plus de points qui gagne.

*Les règles de jeu*



**DUCALE**  
le jeu français