

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en constituant des combinaisons sur la table.

MISE EN PLACE DU JEU

Mélanger les 2 jeux de 54 cartes et distribuer 13 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche (cartes faces cachées). Retourner la première carte de la pioche afin de former la défausse.

ORDRE DES CARTES ET VALEUR DES CARTES

Ordre : As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Valet - Dame - Roi - As

Les cartes 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 valent leur valeur en points.

Les cartes Valet - Dame - Roi valent 10 points chacune.

L'As a une double valeur : il vaut 1 point quand il est posé avant un 2 dans une tierce, mais il vaut 11 points quand il est posé après un Roi dans une tierce. L'As vaut également 11 points dans une série de cartes (brelan ou carré).

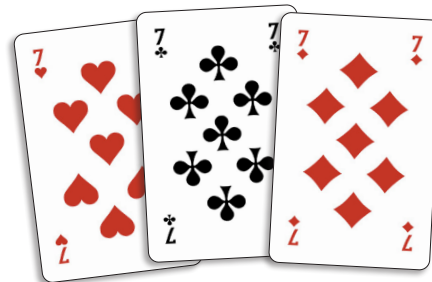
COMBINAISONS

Une combinaison possède 3 cartes minimum.

Série : trois (brelan) ou quatre (carré) cartes de même valeur, mais de couleurs différentes. Attention : il ne peut pas y avoir 2 fois exactement la même carte dans une série.

Exemples de séries :

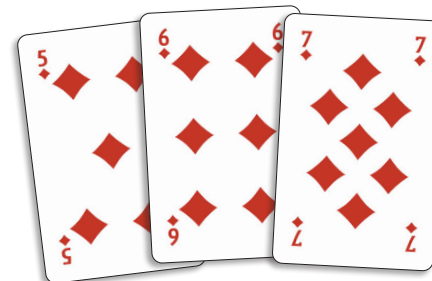
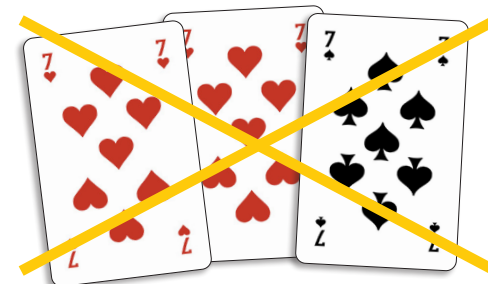
Brelan



Carré



Attention : il ne peut pas y avoir 2 fois la même carte dans une série.



▪ **Tierce franche :** séquence d'au moins trois cartes consécutives de même couleur.

Les règles de jeu

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour, les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main. Il peut aussi prendre la première carte de la défausse, mais il devra utiliser cette carte dans le tour courant.

Il peut alors :

- poser tout ou une partie de ses cartes sur la table, sous forme de combinaisons sans minimum de points à poser (51 points dans la version classique);
- poser une ou plusieurs de ses cartes sur son jeu déjà posé ou sur celui d'un autre joueur ; action possible seulement s'il a déjà posé des combinaisons;
- remplacer un Joker posé sur la table par la carte de sa main de la bonne valeur. Le joueur doit alors utiliser ce Joker dans le tour courant, action possible seulement s'il a déjà posé des combinaisons;
- enfin, le joueur se défausse d'une carte de sa main et la place sur la pile de défausse face visible. Le tour s'achève.

C'est au joueur suivant de jouer, toujours en 3 étapes : piocher une carte, poser (s'il peut), défausser une carte.

Attention : l'As mis en position de 1, restera un 1. L'As mis en position d'As (après le Roi) restera un As.

On peut mettre un Joker pour remplacer n'importe quelle carte, mais un seul Joker par combinaison. Ce Joker est alors exactement équivalent à la carte qu'il remplace. Si la pioche est vide on mélange la pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

FIN DE LA MANCHE

La manche est finie lorsque l'un des joueurs a posé toutes ses cartes sur la table. Les joueurs restants ont perdu !

Il faut maintenant compter les points de la manche... Les joueurs qui ont perdu comptent les points qu'ils ont dans leur main, sachant que :

- les cartes 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 valent leur valeur en points;
- les cartes Valet - Dame - Roi valent 10 points chacune;
- un As en fin de manche vaut toujours 11 points;
- un Joker vaut toujours 20 points en fin de manche;
- quelqu'un qui n'a pas encore posé ne compte pas ses points et marque 100 points !
- si un joueur gagne (il n'a plus de cartes en main) alors que personne d'autre n'a encore posé (c'est ce qu'on appelle le Rami sec), ses adversaires marquent 200 points.
- Les cartes qui sont posées sur la table ne comptent pas, d'où l'intérêt de poser ses cartes le plus tôt possible !

Utilise le carnet de score pour ne pas oublier les points de la manche qui vient de se finir et c'est reparti pour une nouvelle manche !

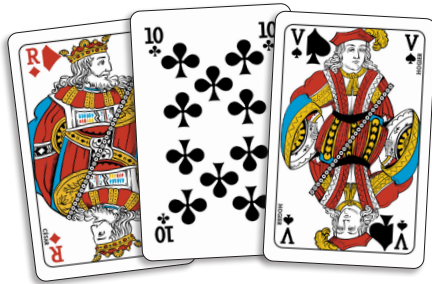
Les règles de jeu

EXEMPLE DE COMPTAGE

Le joueur 4 a gagné car il a posé toutes ses cartes, il faut maintenant compter les points de ses 3 adversaires.

Joueur 1

$$10 + 10 + 10 = 30$$



Joueur 2

$$20 + 5 = 25$$



Joueur 3

$$7 + 10 + 3 + 11 = 31$$



FIN DE LA PARTIE

Le but est d'avoir le moins de points à la fin de la partie. Vous pouvez décider au début de la partie que le premier joueur qui atteint 500 points a perdu par exemple. Pour une partie plus longue, vous pouvez mettre la barre à 1000 points !

Les règles de jeu