# Règle du jeu

e jeu de société traditionnel, expliqué pas à pas.

## LE BUT DU JEU

Être le **premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes**, en jouant des suites de cartes de la même couleur, dans l'ordre croissant. 3 à 8 joueurs, un jeu de 52 cartes classiques.

## LE MATÉRIEL

**52 cartes**
Un jeu de cartes classique, format Bridge.

**Le plateau**
5 casiers : Roi, Dame, Valet, As, et le losange central (le Nain Jaune, 7♦).

**Des jetons**
Valeurs 1, 5 et 10, servent de mise sur chaque casier.

**Le Nain**
Une figurine aimantée qui ramasse les jetons gagnés sur le plateau.

## LA MISE EN PLACE

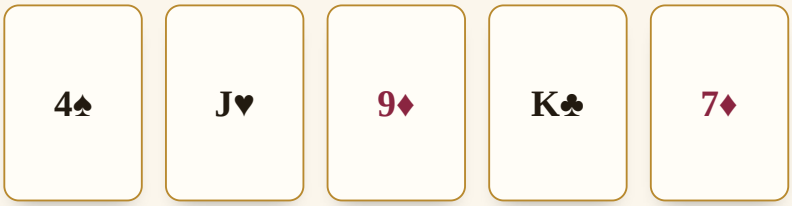



Chaque joueur mise **1 jeton** dans chacun des 4 casiers Roi, Dame, Valet et As, et **2 jetons** dans le losange central — la plus grosse mise de la table. Les 52 cartes sont ensuite distribuées entre tous les joueurs, à égalité autant que possible ; les cartes en trop forment une pioche commune, retournée face visible au centre.

## LE DÉROULEMENT D'UN TOUR

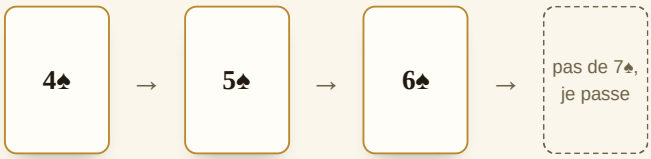
Voici ce qui se passe à chaque tour, avec votre main de cartes.

1. **Regardez votre main.**
   Vous gardez vos cartes cachées des autres joueurs, en éventail dans votre main.




2. **Le premier joueur pose sa carte la plus basse.**
   Dans la couleur de son choix — ici le 4♠.

3. **Chacun continue la suite, à son tour.**
   On pose la carte suivante de la **même couleur**, si on l'a.



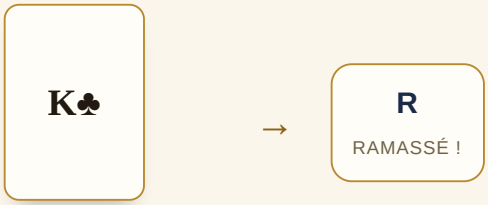

4. **Vous n'avez pas la carte suivante ?**
   Vous annoncez simplement **« je passe »**, et le tour continue avec le joueur suivant.

5. **Plus personne ne peut continuer ?**
   Le **dernier joueur à avoir posé une carte** relance aussitôt une nouvelle suite, dans une autre couleur de son choix — n'importe laquelle.

> **Astuce :** il n'y a pas d'ordre obligatoire de couleur pour relancer une suite — c'est un vrai choix tactique. Relancer une couleur où vous avez beaucoup de cartes basses vous permet souvent d'enchaîner plusieurs tours d'affilée.

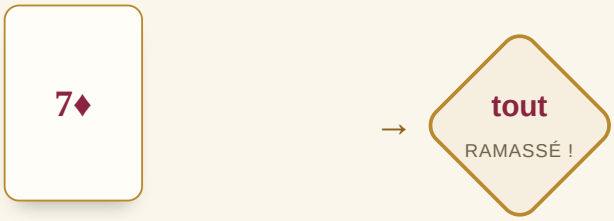
## RAMASSER UN CASIER

Certaines cartes ne servent pas qu'à continuer la suite : elles rapportent aussi les jetons.




VOUS POSEZ LE ROI

Poser le **Roi, la Dame, le Valet ou l'As** d'une couleur — n'importe laquelle des quatre — ramasse aussitôt **tous les jetons** du casier correspondant.




VOUS POSEZ LE 7 DE CARREAU

Poser le **7 de carreau** — le Nain Jaune — ramasse **tout le losange central** d'un coup. C'est le meilleur coup de la partie, puisque c'est là que la plus grosse mise s'accumule.

## FIN DE MANCHE

Le **premier joueur à ne plus avoir aucune carte en main** remporte la manche.

Les casiers **non ramassés** restent garnis pour la manche suivante : les mises s'accumulent d'une manche à l'autre, jusqu'à ce que quelqu'un pose enfin la bonne carte.

### AIDE-MÉMOIRE

1. Le premier joueur pose sa carte la plus basse, couleur libre.
2. Chacun pose la carte suivante de la **même couleur**, ou dit « je passe ».
3. Personne ne peut continuer ? Le dernier à avoir joué relance dans une autre couleur.
4. Roi / Dame / Valet / As ramasse son casier. Le 7♦ ramasse le losange central.
5. Premier à vider sa main = gagnant de la manche. Le reste des mises s'accumule.