

## L'échange

**Nombre de jeux:** 1 (F)

**Difficulté:** 2

**Ordre des cartes:** Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, As

C'est un peu comme la minoune, mais on ajoute de la stratégie en proposant des cartes aux adversaires...

### **Distribution des cartes**

Le donneur distribue six cartes à chaque joueur. Avant de jouer les joueurs doivent toujours piger une carte. Le joueur A prend la parole et suggère l'échange. Par exemple, il propose un 7 au joueur B. Celui-ci lui propose un 5. Le joueur A a maintenant le droit d'accepter cette carte ou de la rejeter. S'il l'accepte, il la prend et la met dans son jeu. Il n'est pas obligé de la jouer tout de suite.

S'il la refuse, il rejette sa carte (son 7) ou joue.

Pour jouer, c'est-à-dire pour dévoiler des cartes, les joueurs doivent obtenir des séries de trois cartes.

Une manche se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans son jeu.

### **Calcul des points**

On compte alors les points: un point pour toutes les cartes 2 à 9, deux points pour les autres et cinq points additionnels. Pour les séries complètes, c'est-à-dire ayant les quatre cartes de la même famille, par exemple les 9 de carreau, de pique, de trèfle et de coeur.

Il faut aussi soustraire de ce pointage les cartes restantes, celles qu'un des deux joueurs n'a pas réussi à placer dans son jeu.

La partie se termine lorsque l'un ou l'autre des joueurs atteint le plateau des 100 points.

### **Le rôle des Fous**

Les Fous sont des cartes atouts. On peut s'en servir pour compléter une série. Si jamais un joueur trouvait, par exemple, un quatrième 9 après avoir complété sa série avec un Fou, il pourrait déplacer ce Fou sur une autre série. Mais il ne peut pas remettre le Fou dans son jeu. Ainsi, s'il n'a aucune paire dans son jeu, il doit attendre avant de placer son dernier 9.