La petite école

Nombre de joueurs: de 2 à 6
Nombre de jeux: 2 (3 s'il y a cinq ou six joueurs)
Difficulté: 2
Ordre des cartes: classique

Chaque joueur doit réussir dix classes (années ou degrés) les unes après les autres en accumulant le moins de points possible. Dans chaque classe, l'objectif est de réaliser des brelans (trois cartes de même rang), des carrés (quatre cartes de même rang) ou des séquences (des séries de quatre à sept cartes, du 3 vers l'As).

Notez que le 2 est une carte atout qui peut être utilisée pour en remplacer une autre.
Le gagnant est le premier à réussir la 10e classe. Il obtient alors son diplôme! S'il y a égalité, on départage les joueurs en comptant les points. Celui qui a le moins de points gagne.

Les classes:

1. deux brelans
2. une séquence de quatre et un brelan
3. deux carrés
4. deux séquences de quatre
5. trois brelans
6. une séquence de quatre et deux brelans
7. une séquence de cinq et un carré
8. deux séquences de cinq
9. une séquence de cinq et deux brelans
10. une séquence de sept et un carré

Début du jeu
Le donneur distribue 13 cartes à chaque joueur et retourne la carte suivante. Le reste des cartes forme le talon. On le dépose au centre de la table. La carte retournée, posée à côté, forme l'écart.

Le joueur situé à la gauche du donneur commence la partie. Chaque joueur, quand son tour vient, doit toujours piocher une carte, sur le talon ou sur l'écart, et en écarter une, qui est posée sur l'écart.
Dès que le joueur a en main les cartes de son échelon, il peut les poser sur la table. Il devra ensuite faire d'autres triples ou séries de 3 et plus pour se débarrasser du reste de ses cartes. Il peut aussi compléter le jeu mis sur la table par les autres joueurs, toujours afin d'éliminer ses cartes.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, il met fin à la manche. On vérifie alors s'il a réussi son contrat, et on en fait de même avec les autres. Tout le monde a en effet droit à la réussite même si on marque des points. Ceux qui ont réussi leur contrat passent dans la classe suivante; les autres «redoublent».
Le joueur situé à la gauche du donneur du tour précédent distribue le jeu pour le tour suivant...

Calcul des points
Dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes, les autres calculent leurs points. Voici ce que valent les différentes cartes:

- As: 15 points
- figures: 10 points
- 10: 10 points

- de 3 à 9: 5 points
- 2: 20 points