

La minoune

Nombre de jeux: 1 (F)

Difficulté: 2

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

Le but de ce jeu consiste à faire des séries d'au moins trois cartes identiques.

Distribution des cartes

Brassez un jeu de cartes. Déposez le paquet sur la table. Le donneur essaie maintenant de prendre le nombre exact de cartes pour en distribuer 13 à chaque joueur et pour en retourner une autre. S'il réussit à distribuer ses cartes et à en retourner une seule autre d'un coup sans qu'il lui en reste, il réussit une «tappe». Il obtient ainsi 100 points supplémentaires.

Chaque joueur a maintenant 13 cartes en sa possession. Avant de jouer, on pige toujours une carte dans le talon. Si ce dernier est vide, on retourne simplement l'écart, qui devient le nouveau talon. Après avoir joué, on rejette une carte, face ouverte. Ces cartes rejetées forment l'écart. Si un joueur voit un 10 sur le dessus de ce paquet, il peut prendre ce paquet plutôt que de piger une seule carte. Il doit cependant jouer cette carte tout de suite et se retrouve avec l'écart au complet.

Il y a une exception à cette règle:

on ne peut prendre l'écart que si on a ouvert son jeu en déposant au moins une série sur la table.

Les atouts

Pour faire des séries de cartes, il faut avoir au moins trois cartes d'une sorte. On peut donc déposer sur la table trois Dames, ou en jeter deux (voire une seule) en compagnie d'une carte atout. Les 2 et les Fous sont des atouts. Notons au passage qu'il est interdit d'ouvrir son jeu avec une série qui comporte un atout. On doit absolument jouer trois 5 avant de dévoiler une série formée de la Dame de pique, de la Dame de trèfle et d'un Fou, par exemple.

Calcul des points

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus une seule carte dans son jeu. L'autre doit compter les points qu'il lui reste dans les mains. Il soustraira ce total du nombre de points qu'il a mis sur la table.

Valeur des cartes

- Les cartes numérotées de 3 à 9 valent 5 points
- Le 10 et les figures (Valet, Dame et Roi) valent 10 points
- L'As vaut 15 points
- Les Fous valent 50 points
- La Dame de pique vaut 100 points

Variante

- Jouez une partie de 1000 points et, de façon à étirer le plaisir, enlevez les Fous. Il ne vous restera plus que les 2 comme atouts.