

Agram

El Paquete

Los Reyes, Reinas, Jotas y dos de todos los tipos y el As de Picas se retiran del mazo. Las cartas de cada tipo de rango, de mayor a menor: A, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Porque el As de Picas (llamado 'Jefe') se retira del mazo, la carta más alta en tipo de espada es 10.

El Reparto

El repartidor repartirá seis cartas a cada jugador, tres a la vez.

El Juego

El jugador a la izquierda del repartidor lidera con una carta de su elección. El siguiente jugador a la izquierda sigue con su carta. Si es posible, deben seguir su ejemplo, sin embargo, si no pueden hacerlo, pueden jugar una carta de cualquier tipo. Si la carta jugada no pertenece al tipo original, no tiene valor. Después de que todos los jugadores hayan jugado su carta, el jugador que tenga la carta más alta del tipo original (tipo de la carta principal de la ronda) gana el turno.

El ganador del turno escoge cualquier carta de su mano para comenzar el siguiente turno, poniéndola boca arriba en la pila, y una vez más, los otros jugadores deben jugar una carta del mismo tipo que la carta que era escogida, si es posible, de lo contrario pueden jugar cualquier carta. Esto continúa hasta que se hayan jugado seis turnos. Quien gane el sexto y último turno, gana el juego.