

Conquiane

Le paquet

Un paquet standard de 52 cartes dont les dix, neuf et huit ont été retirés, ce qui laisse un total de 40 cartes dans le paquet.

Classement des cartes

Le valet et le sept sont considérés comme étant dans l'ordre. Le rang d'un as est faible uniquement pour que la séquence A, 2, 3 puisse être formée, mais pas A, K, Q.

Objet du jeu

Chaque joueur essaie de former des ensembles assortis composés de groupes de trois ou quatre cartes d'une même sorte, ou de séquences de trois cartes ou plus de la même couleur.

Le jeu

Chacun des deux joueurs reçoit 10 cartes. Les cartes restantes forment le stock ; aucune carte n'est retournée.

Le jeu

Une fois la transaction terminée, le non-revendeur retourne la carte supérieure de l'action. Il ne la met pas dans sa main mais doit immédiatement la fusionner avec les cartes de sa main ou la jeter.

Les melds ("spreads") sont comme dans le rami normal - des séries de trois ou quatre cartes assorties ou une séquence de trois ou plus de cartes de la même couleur.

Chaque joueur doit ensuite, à son tour, soit prendre la défausse supérieure et la mélanger (en plaçant la mélasse face visible sur la table), ou bien retourner la carte supérieure du stock et la mélanger ou la jeter.

Lorsque le joueur prend et mélange une défausse, il doit alors se défausser de sa main. Si un joueur est capable d'ajouter le rebut à l'un de ses précédents mélanges, l'adversaire peut lui demander de le faire, et ensuite jeter.

Après avoir retourné la carte supérieure du stock, et avant de se défaire de celui-ci, un joueur peut fusionner ou mettre de côté sa main s'il le souhaite.

Un joueur peut déplacer ses propres melds tant qu'il ne reste que des melds valables. Par exemple : S'il précédemment fusionné J, 7, 6 et le 5 est tiré ou jeté, il peut l'ajouter à la séquence, retirer le jack, et fusionner trois jacks.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a fusionné exactement 11 cartes. Par conséquent, un joueur peut ne plus avoir de carte dans sa main mais continue à jouer parce qu'il a besoin d'une autre carte fusionnée pour sortir. Chaque donne est un jeu séparé, et si le stock est épuisé avant que l'un ou l'autre des joueurs ait fusionné 11 cartes, le jeu suivant compte double.