

# Quatre Mains Soixante-Six

## Le Paquet

Les A, 10, K, Q, J, 9, 8, 7 de chaque combinaison sont tirés d'un paquet standard de 52 cartes pour former un jeu de 32 cartes

## Classement des cartes

A (haut), 10, K, Q, J, 9,8,7

## Le Deal

Huit cartes sont distribuées dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque joueur par paquets de trois, puis deux, puis trois, en commençant par le joueur sur la gauche du donneur. La dernière carte est tournée pour l'atout et appartient au croupier.

## Objectif du Jeu

L'objectif est de marquer 66 points comme suit :

Chaque as (pris sur des figures) 11

Tous les dix (pris sur des tours) 10

Chaque roi (pris sur des tours) 4

Chaque reine (prise sur des tours) 3

Chaque valet (pris sur des tours) 2

Gagner le dernier tour 10

## Le Jeu

Le joueur qui se trouve sur la gauche du donneur mène, et chaque joueur suivant à son tour doit non seulement suivre le mouvement mais doit gagner le tour si possible. Si le joueur ne peut pas suivre, il doit battre ou dépasser le précédent atout s'il le peut.

L'un ou l'autre des joueurs détenant le neuf d'atout peut l'échanger à tout moment contre une carte d'atout supérieure, à condition qu'il ait déjà gagné un tour, à moins que le neuf ne soit la dernière carte du stock.

Lorsque le stock est épuisé ou fermé, le non-leader de chaque pli doit suivre si possible.

## Fermeture

L'un ou l'autre des joueurs peut fermer (terminer la partie), lorsqu'il a l'avantage, avant ou après le tirage au sort, en refusant l'atout. Par la suite, aucune carte n'est tirée et le dernier pli n'obtient pas un score de 10 points.

Si l'un des joueurs annonce en cours de jeu que son score est de 66 ou plus, le jeu s'arrête immédiatement et le jeu est "fermé".

Un camp comptant 66 ou plus, mais moins de 100, marque 1 point de match ; un camp comptant plus de 100 mais moins de plus de 130 marque 2 points ; s'il prend tous les tours (130), le camp gagne 3 points. Si chaque camp a 65 points, soit aucun et 1 point de jeu est ajouté au score des gagnants de la prochaine main.

Le camp qui marque 7 points de jeu en premier gagne.