

AGRAM

JEU

Un jeu de 54 cartes. On retire les Rois, les Dames, les Valets et les 2 de chaque couleur, ainsi que l'As de Pique.

BUT DU JEU

Poser la plus forte carte de la couleur demandée au dernier tour.

VALEURS DES CARTES / SCORES

L'ordre des cartes est le suivant, dans l'ordre décroissant : As, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 et 3. L'As de Pique étant retiré du jeu, la carte la plus haute en Pique est le 10.

DISTRIBUTION

Le Donneur distribue 6 cartes à chaque joueur, en les donnant 3 par 3.

LE JEU

Le joueur à gauche du Donneur commence à jouer en posant la carte de son choix.

Le joueur suivant (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre) joue à son tour en posant, s'il le peut, une carte de la même couleur : Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau). S'il ne peut pas poser une carte de la même couleur, il se défause d'une carte qui n'aura du coup aucune valeur.

Quand chaque joueur a posé sa carte, le joueur qui a la plus haute carte de la bonne couleur remporte toutes les cartes posées et les met de côté. Le gagnant commence le tour suivant en posant la carte de son choix et les autres joueurs, chacun leur tour, posent une carte de la même couleur ou une carte quelconque s'ils ne peuvent pas jouer la couleur annoncée. Et ainsi de suite jusqu'au sixième tour, lorsque chaque joueur n'a plus qu'une seule carte à jouer.

Le gagnant de la partie est le joueur qui gagne le dernier tour.