

# Vide-Poches

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

## Remporter toutes les cartes du paquet.

### MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- Divisez toutes les cartes en deux piles égales.
- Chaque joueur tient sa pile face cachée.

### SCORE

- Le joueur avec toutes les cartes gagne.
- Si une figure de paiement est jouée pendant le paiement, les rôles s'inversent.
- Pas de points intermédiaires.

*Conseil: Profitez du suspense ; il n'y a pas de stratégie à adopter.*

### À VOTRE TOUR

- Retournez des cartes alternativement sur une pile centrale.
- Si une figure ou un As est retourné, l'adversaire doit payer.
- As = 4 cartes, R = 3, D = 2, V = 1.

*Beggar-My-Neighbor est un jeu simple de pur hasard où les joueurs retournent des cartes sur une pile commune. Quand une figure ou un As apparaît, le joueur suivant doit payer un tribut de cartes, créant des renversements spectaculaires qui enchantent les plus jeunes.*

## Objectif

Gagner les 52 cartes en forçant les adversaires à payer un tribut lorsque vous jouez des figures et des As.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Jeu** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez tout le jeu face cachée le plus équitablement possible. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes.

## Déroulement du jeu

1. **Jouer des cartes** : Les joueurs retournent à tour de rôle la carte du dessus de leur pile sur une pile centrale.
2. **Cartes numériques** : Si une carte numérique (2-10) est jouée, le joueur suivant joue normalement.
3. **Figures et As** : Quand une figure ou un As est joué, le joueur suivant doit « payer » un certain nombre de cartes : As = 4 cartes, Roi = 3 cartes, Dame = 2 cartes, Valet = 1 carte.
4. **Paiement du tribut** : Le joueur qui paie retourne ses cartes une par une. Si toutes les cartes du tribut sont des cartes numériques, le joueur ayant joué la figure ou l'As remporte toute la pile.
5. **Contre-attaque** : Si une figure ou un As apparaît pendant le paiement du tribut, le paiement s'arrête et le joueur suivant doit maintenant payer le tribut pour cette nouvelle figure ou cet As.
6. **Remporter la pile** : Quand un paiement de tribut est complété entièrement avec des cartes numériques, le joueur ayant joué la dernière figure ou le dernier As ramasse la pile et la place sous son paquet.

## Victoire

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur détienne toutes les cartes. Ce joueur gagne.

## Conseils et stratégies

---

- C'est un jeu de pur hasard, aucune stratégie n'est impliquée, ce qui le rend parfait pour les jeunes enfants.
- L'excitation vient des retournements spectaculaires quand des figures apparaissent pendant le tribut.
- Les parties peuvent être étonnamment longues ou courtes selon la distribution des cartes.

## Conseils et stratégie

---

Il n'y a pas de stratégie ; profitez du suspense de chaque carte retournée.

Aucune stratégie possible ; c'est un jeu de pur hasard.