

Parlement

4-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes pour devenir Président.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes, avec jokers en option.
- Distribuez toutes les cartes aussi équitablement que possible à 4-7 joueurs.
- Lors des manches suivantes, le Clochard donne ses meilleures cartes au Président.

SCORE

- Le premier éliminé devient Président ; le dernier devient Clochard.
- Le Président reçoit les meilleures cartes du Clochard à chaque manche.
- Le joueur qui détient le titre de Président le plus souvent à travers les manches remporte la partie.

Conseil: Jouez les cartes basses et les paires tôt, en gardant les cartes hautes et les deux pour contrôler la fin de partie.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte seule, une paire, un brelan, ou une autre combinaison valide.
- Chaque joueur doit surpasser la combinaison avec une de même type et de rang supérieur, ou passer.
- Lorsque tout le monde passe, le dernier joueur ayant joué commence une nouvelle levée.

Parlement est un jeu de cartes à défausse progressive où les joueurs tentent de se débarrasser de toutes leurs cartes en jouant des combinaisons de valeur croissante. Le premier joueur à vider sa main devient Président lors de la manche suivante, tandis que le dernier devient le rang le plus bas, créant une hiérarchie sociale évolutive.

Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes. Les joueurs qui terminent en tête obtiennent des rangs élevés pour la manche suivante, leur accordant des privilèges d'échange de cartes. Les joueurs qui terminent derniers subissent des désavantages.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 à 7 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes, avec jokers en option.
3. **Distribution** : Distribuez toutes les cartes aussi équitablement que possible.
4. **Ordre des rangs** : Lors des manches suivantes, le Président et les rangs inférieurs échangent des cartes pour renforcer la hiérarchie.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur qui commence pose une carte seule, une paire, un brelan, ou une autre combinaison valide.
2. **Surpasser le jeu** : Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit jouer la même combinaison de type mais de rang supérieur, ou passer.
3. **Levée terminée** : Lorsque tous les joueurs passent consécutivement après le dernier jeu, la levée est terminée. Le joueur ayant effectué le dernier jeu commence une nouvelle levée.
4. **Défausser ses cartes** : Continuez jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient vidé leur main.
5. **Cartes spéciales** : Les deux sont généralement le rang le plus élevé, et certains groupes utilisent les jokers comme cartes sauvages imbattables.

Décompte des points

- **Attribution des rangs** : Le premier joueur éliminé devient Président, le second Vice-Président, et ainsi de suite jusqu'au Clochard.
- **Échange de cartes** : Avant chaque nouvelle manche, le Clochard donne ses meilleures cartes au Président, qui lui rend ses moins bonnes cartes.
- **Gagnant de la partie** : Jouez plusieurs manches ; le joueur qui détient le titre de Président le plus souvent remporte la partie.

Variantes

- **Révolution** : Si un joueur joue un carré, la hiérarchie est temporairement inversée.
- **Asshole/Scum** : Un nom alternatif et un jeu de règles populaire en Amérique du Nord avec des mécaniques de défausse similaires.

Conseils et stratégies

- Utilisez les cartes basses et les paires tôt pour alléger votre main, en gardant les cartes hautes et les deux pour contrôler la fin de partie.
- En tant que Président, exploitez vos cartes échangées de haute valeur pour maintenir votre position.
- Observez ce que jouent les autres pour évaluer qui est proche de terminer, et adaptez votre stratégie en conséquence.

Conseils et stratégie

La gestion de la composition de votre main est essentielle. Jouez de petites combinaisons tôt pour rester flexible, et réservez vos cartes puissantes pour les moments décisifs lorsque les adversaires sont presque à court.

L'échange de cartes entre Président et Clochard est une mécanique fondamentale. En tant que Président, utilisez les cartes échangées pour construire des suites imbattables ; en tant que Clochard, concentrez-vous sur l'élimination rapide.