

Pierre qui Roule

4-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier à jouer toutes ses cartes en complétant des levées sans que personne ne rompe la couleur.

MISE EN PLACE

- 4 à 6 joueurs. Ajustez le jeu pour que chaque joueur reçoive 8 cartes.
- Distribuez 8 cartes à chaque joueur ; pas de talon.

SCORE

- Le premier joueur à vider sa main gagne la partie.

Conseil: Entamez votre couleur la plus longue pour maximiser les chances de compléter la levée.

À VOTRE TOUR

- Entamez n'importe quelle carte de votre main.
- Les autres joueurs doivent fournir la couleur si possible.
- Si quelqu'un ne peut pas fournir la couleur, il ramasse toutes les cartes jouées et entame la prochaine levée.
- Si tout le monde fournit la couleur, la carte la plus haute remporte la levée et son vainqueur entame la suivante.

Pierre qui Roule est un jeu de levées avec une particularité : si un joueur ne peut pas fournir la couleur demandée, il doit ramasser toutes les cartes jouées jusqu'à présent dans cette levée. L'objectif est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes, faisant de chaque attaque un pari tendu.

Objectif

Être le premier joueur à vider sa main en remportant des levées sans que personne ne rompe la couleur. Si un joueur ne peut pas fournir la couleur, il ramasse toutes les cartes jouées et la levée est abandonnée.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 à 6 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Pour 4 joueurs, utilisez 32 cartes (du 7 à l'As) ; pour 5 joueurs, 40 cartes (du 5 à l'As) ; pour 6 joueurs, le jeu complet de 52 cartes. Chaque joueur doit recevoir 8 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez 8 cartes à chaque joueur. Il ne reste aucune carte en talon.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur à gauche du donneur entame n'importe quelle carte pour débiter la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Chaque joueur suivant doit jouer une carte de la couleur demandée s'il en possède une.
3. **Règle de ramassage** : Si un joueur ne peut pas fournir la couleur, il doit ramasser toutes les cartes jouées jusqu'à présent dans cette levée et les ajouter à sa main. Ce joueur entame ensuite la levée suivante.
4. **Levée complétée** : Si tous les joueurs fournissent la couleur, la carte la plus haute de la couleur demandée remporte la levée. Le vainqueur de la levée entame la suivante. Les levées remportées sont écartées et ne retournent dans la main de personne.

Victoire

- **Premier sorti** : Le premier joueur à jouer sa dernière carte et à se retrouver sans cartes gagne la partie.
- **Jeu prolongé** : Les autres joueurs peuvent continuer pour déterminer l'ordre d'arrivée.

Variantes

- **Points de pénalité** : Au lieu du premier sorti, attribuez des points de pénalité pour les cartes restant en main à la fin et jouez plusieurs manches.
- **Jeu allégé** : Ajustez le nombre de cartes retirées en fonction du nombre de joueurs pour maintenir 8 cartes par joueur.

Conseils et stratégies

- Entamez votre couleur la plus longue pour maximiser les chances que tout le monde puisse fournir.
- Évitez d'entamer une couleur dont vous soupçonnez un joueur d'être dépourvu, au risque de lui donner des cartes supplémentaires.
- Repérez les couleurs qui ont déjà été rompues pour anticiper l'effondrement d'une levée.

Conseils et stratégie

Entamez votre couleur la plus longue pour augmenter les chances de compléter la levée. Repérez les joueurs à court dans certaines couleurs pour éviter de leur tendre un piège.

Le suivi des couleurs est essentiel. Si vous savez qu'un joueur n'a plus de cœurs, n'entamez jamais les cœurs à moins de vouloir qu'il ramasse la pile.