

Banque Russe

2 joueurs

104 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Vider sa pile de réserve en premier.

MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- Chaque joueur a 13 cartes en réserve, 4 cartes en tableau.
- 8 fondations centrales partagées.

SCORE

- Premier à vider sa réserve gagne.
- Violations de règles = pénalités.
- Score basé sur les cartes restantes adverses.

Conseil: Respectez l'ordre de priorité des mouvements pour éviter les pénalités.

À VOTRE TOUR

- Jouez depuis votre main, réserve ou tableau.
- Construisez les fondations (As à Roi par couleur).
- Posez sur le tableau adverse si possible (même rang ou couleur adjacente).

La Banque Russe est un jeu de patience compétitif à deux joueurs avec des règles strictes concernant l'ordre de jeu et les coups obligatoires. Les joueurs construisent sur des fondations partagées tout en gérant leurs tableaux personnels, réserves et piles de défausse, les infractions étant sanctionnées par la perte du tour.

Objectif

Être le premier à vider sa pile de réserve et sa pioche. Les cartes sont jouées sur les fondations, les piles de l'adversaire et les colonnes du tableau.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs, chacun avec son propre jeu de 52 cartes.
2. **Réserve** : Chaque joueur distribue 13 cartes face cachée, carte du dessus face visible.
3. **Tableau** : 4 colonnes d'1 carte face visible chacune, partagées entre les joueurs.
4. **Pioche** : Les cartes restantes de chaque joueur.
5. **Fondations** : 8 piles de fondation partagées (de l'As au Roi par couleur).

Déroulement du jeu

1. **Coups obligatoires** : Vous DEVEZ jouer sur les fondations avant de faire d'autres coups. Vous DEVEZ jouer depuis votre réserve avant votre pile de défausse.
2. **Construction** : Le tableau se construit en ordre décroissant, en alternant les couleurs. Vous pouvez aussi jouer des cartes sur la réserve ou la pile de défausse de votre adversaire si elles correspondent par couleur et rang.
3. **Pioche** : Retournez les cartes de la pioche une à la fois vers votre pile de défausse.
4. **Infractions** : Si votre adversaire vous surprend à faire un coup non obligatoire dans le mauvais ordre, il crie « Stop ! » et votre tour se termine immédiatement.

Conseils et stratégies

- Suivez méticuleusement l'ordre de jeu obligatoire : se faire arrêter vous coûte tout votre tour.
- Décharger des cartes sur les piles de votre adversaire est une tactique agressive puissante.
- Videz votre réserve avant de vous concentrer sur votre pioche.

Conseils et stratégie

Bloquez l'adversaire en déposant des cartes sur ses piles quand c'est possible.

Forcer l'adversaire à prendre des cartes de sa réserve est aussi important que de progresser soi-même.