

Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10



Faire 10

5,50 + 4,50	8,10 + 1,90
3,40 + 6,60	7,10 + 2,90
1,20 + 8,80	2,30 + 7,70
4,60 + 5,40	6,70 + 3,30
9,90 + 0,10	1,70 + 8,30
2,50 + 7,50	3,10 + 6,90
4,20 + 5,80	5,90 + 4,10
6,30 + 3,70	7,20 + 2,80
8,50 + 1,50	

Faire 10

LE BUT DU JEU EST DE SE DÉBARRASSER DE TOUTES LES CARTES DE SON TAPIS EN SE DÉFAUSSANT DES PAIRES QUI FONT 10.

LES CARTES SONT MÉLANGEES.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT 5 CARTES POUR UNE PARTIE À 2, 4 CARTES POUR UNE PARTIE À 4, 3 CARTES POUR UNE PARTIE À 5 ET LES POSE FACE DÉCOUVERTE DEVANT LUI. CES CARTES FORMENT SONT TAPIS. LE RESTE DES CARTES FORME LA PIOCHE.

À CHAQUE TOUR, LE JOUEUR PREND UNE CARTE DANS LA PIOCHE (OU DANS LA DÉFAUSSE), PUIS RÉALISE AU CHOIX 1 DES 3 ACTIONS SUIVANTES :

- SOIT DÉPOSER LA CARTE PIOCHÉE SUR UNE CARTE DE SON TAPIS POUR FAIRE UNE PAIRE
- SOIT SE DÉFAUSSER (FACE VISIBLE)
- SOIT ÉCHANGER LA CARTE PIOCHÉE CONTRE UNE CARTE DE SON TAPIS ET POSER CELLE-CI DANS LA DÉFAUSSE

LES CARTES COEUR SONT DES JOKER, ELLES REMPLACENT N'IMPORTE QUELLE CARTE DU JEU.

LE PREMIER JOUEUR QUI N'A PLUS DE CARTES DANS SON TAPIS GAGNE LA PARTIE.

Faire 10

Pioche



Faire 10

défausse

