

Objectif

- Être le plus près du roi en ayant le tapis le plus court possible après 3 manches.

Mise en place

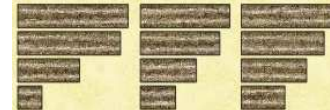
Chaque joueur

- Distribution de toutes les cartes
- à 3 joueurs : on retire 2 couleurs + 2 farandoles + 1 joker valeur 1 + 1 joker valeur 2

Commun

- Pour chaque manche, on pioche [Nb joueurs – 1] tronçons
 - Classement par taille des tronçons
- Silhouette roi au 1^{er} joueur

Manche 1 Manche 2 Manche 3



Déroulement d'une manche (3 manches)

A tour de rôle

- Jouer une carte devant un joueur
 - Possible de jouer devant soi même
 - Si cartes présentes devant joueur : même couleur obligatoire
 - Si aucune carte devant joueur : couleur absente de la table **OU** joker
 - Couleur identique pour 2 joueurs = interdit
- Dès que Σ d'un joueur ≥ 6 **OU** joueur ne peut pas jouer **OU** joueur le souhaite → le joueur :
 - Ramasse toutes les cartes visibles
 - Initie le nouveau tour

Cartes spéciales

- Joker : remplace n'importe quelle couleur
 - Possible de poser joker devant joueur sans carte → couleur non attribuée pour le moment
 - A 6 joueurs : si 5 couleurs déjà attribuées, possible de poser joker devant joueur sans couleur (ou sans carte)
- Farandole : posée devant soi → toutes les cartes visibles sont décalées d'un joueur (sens horaire)

Note : durant le jeu

- Interdit de compter ses plis **ET** interdit de mesurer son tapis (tronçons bout à bout)

Fin de manche

- Dès qu'un joueur pose sa dernière carte
 - Il l'annonce
 - Tous les autres joueurs jouent encore 1 fois
 - Ce joueur prend le roi et devient le 1^{er} joueur
- Décompte des cartes ramassées (sans les cartes encore visibles **ET** sans la main restante)
 - Le + grand nombre récupère le tronçon de tapis le + long de la manche correspondante
 - Le 2nd joueur récupère le tronçon le + long restant
 - Etc.
 - Le **OU** les joueurs avec le moins de cartes ne prennent pas de tronçon
 - Égalité : 1^{er} joueur le + proche du roi (sens horaire) récupère le tronçon le plus long
- Mélange de toutes les cartes → redistribution → Manche suivante

Cas particulier 3^{ème} manche

- Avant répartition des tronçons, le joueur avec le moins de cartes échange son tronçon le + long avec le tronçon le + court de la manche
 - Égalité : Roi ou joueur le plus proche du roi (sens horaire)
 - Si tous les tronçons du joueur sont plus courts : rien à faire

Fin de partie

Condition

- Après 3 manches

Décompte

- Tronçons de chaque joueur mis bout à bout → Vainqueur : Le tapis le plus court est vainqueur

Égalité

- Vainqueur : Roi ou joueur le plus proche du roi (sens horaire)

