

Poser une carte dans la base - marquer des points

Après avoir retourné et éventuellement utilisé une carte d'action, vous pouvez poser une carte en main dans la base.

Vous pouvez poser une carte sur une carte de la base si vous la placez :

À CÔTÉ* d'une carte de même valeur (as ♠ à côté de l'as ♥)

OU

À CÔTÉ d'une carte de même couleur dont la valeur est supérieure ou inférieure de 1** (♠7 à côté de ♠6)



Empilez les cartes dans la base de façon que la carte dessous reste partiellement visible (comme le ♦4 dans l'exemple 2).

Si vous ne pouvez pas poser de carte dans la base, placez une carte face visible devant vous sur la table: la réserve.

* Dans l'exemple 2, ♠6 est à côté du ♥4 et de l'as ♥ (les cartes en diagonale ne sont pas à côté).

** Couleur désigne ♠, ♥, ♦ ou ♣.

Dans l'exemple 2, le joueur A peut poser le ♠7 à côté du ♠6 (♠7 et ♠6 sont consécutifs). Cela peut être sur le ♥4 ou sur l'as ♥.

Mais A peut aussi poser la carte en main as ♣ à côté de l'as ♥ dans la base (cartes de même valeur).

Le joueur B a de bonnes cartes de cœur et peut d'abord poser ♥3, puis ♥5 au tour suivant.

Le trio ♥3 - ♥4 - ♥5 est alors formé et B marque trois points.

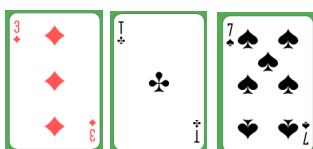


Si quelqu'un ajoute plus tard un ♥2, il y a un quatuor. Un quatuor rapporte 4 points.

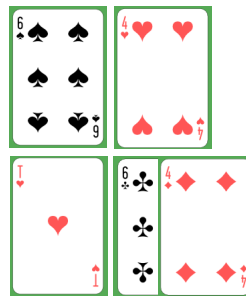
Remarque : un 10 et un as peuvent se connecter. Ainsi ♥10 - as ♥ - ♥2 rapporte aussi 3 points!

Les cartes d'un trio ou d'un quatuor n'ont pas besoin d'être dans l'ordre dans la base. Cela peut arriver, par exemple, en remplissant une case vide de la base.

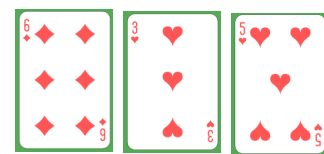
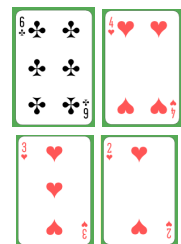
Exemple 2



Cartes du joueur A



Ceci est aussi un trio valable



Cartes du joueur B



Réserve

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas poser une carte en main dans la base, placez une carte face visible devant vous sur la table. Ce doit être une carte qui NE PEUT PAS* être posée dans la base.

Quand vous ajoutez une autre carte à la réserve lors d'un tour ultérieur, veillez à ce que la carte dessous reste partiellement visible (chevauchement comme des tuiles).

Vous ne pouvez pas gagner tant qu'il vous reste des cartes dans votre réserve (voir : fin du jeu).

* Si l'action de la dame vous oblige à mettre une carte dans la réserve, cette carte PEUT être une carte que vous auriez pu poser dans la base.



Réserve après 12 cartes d'action : PÉNALITÉS



À la fin du tour où quelqu'un a retourné la 12e carte d'action, chaque joueur perd un point par carte alors présente dans sa réserve. Mélangez ensuite les cartes d'action et placez une nouvelle pile de cartes d'action sur la table. Ce nouveau mélange aura lieu au moins trois fois par partie.



Remettre les cartes de réserve en jeu.

Après avoir pioché une carte, vous pouvez utiliser la carte du dessus de votre réserve si elle se connecte à une carte de la base.

Vous pouvez aussi poser la ou les cartes dessous dans la base si vous pouvez les y placer.

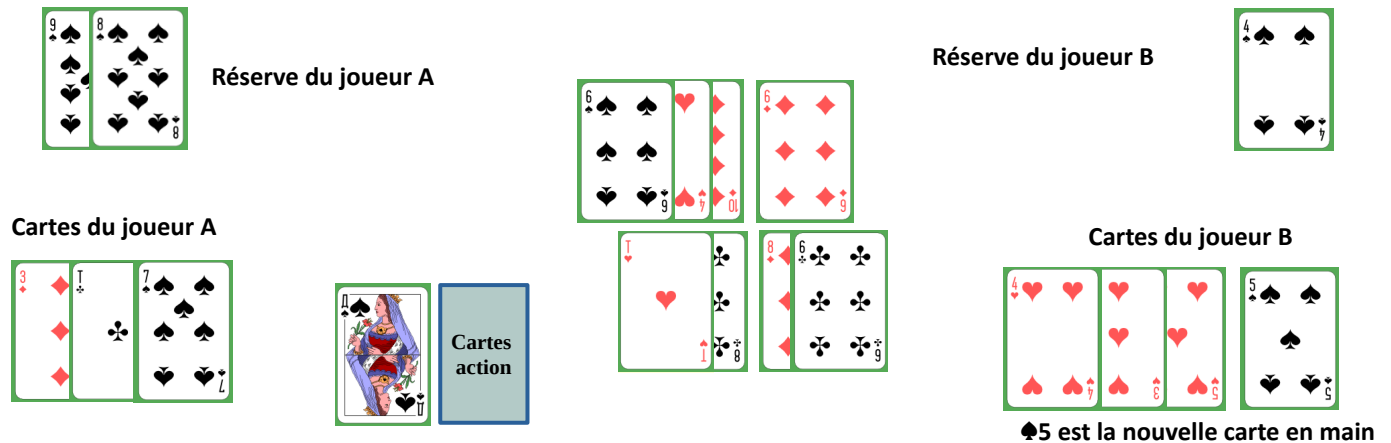
Il est ainsi possible de vider toute sa réserve en un seul tour.

Avant, après ou pendant la pose des cartes de réserve, vous pouvez aussi utiliser une carte en main.

Par exemple, vous pouvez d'abord poser une carte en main puis une carte de votre réserve, ou l'inverse : d'abord une carte de réserve puis une carte en main (voir exemple 3).

Si, après avoir vidé des cartes de réserve, vous avez encore quatre cartes en main, vous devez en poser une dans la base. Si c'est impossible, mettez une carte en main dans votre réserve.

Exemple 3



Quelques exemples pour les joueurs A et B :

1 - Le joueur A retourne une dame ♠.

A peut poser la carte en main ♠7 et, dans le même tour, le ♠8 de la réserve : trio de piques.

Sous le ♠8 se trouve le ♠9. Il peut aussi être posé : quatuor de piques. Score : 3 + 4 = 7 points.

2 - Le joueur B retourne une dame ♠.

La carte en main ♠5 peut être posée dans la base à côté du ♠6.

B peut ensuite poser la carte de réserve ♠4 et marque trois points pour le trio ♠4 - ♠5 - ♠6.

Vous pouvez continuer à poser des cartes de votre réserve tant que vous pouvez les placer dans la base.

Attention : pendant la pose, vous ne pouvez jouer qu'une seule carte en main !

Vous n'avez donc jamais moins de trois cartes en main.

Chaque fois qu'une combinaison valable se forme pendant la pose des cartes, notez les points. Exemple : vous posez une carte en main qui crée un trio. Vous marquez 3 points. Puis, dans le même tour, vous posez une autre carte qui transforme le trio en quatuor.

Vous marquez aussi les points pour cela. Score total : 7 points !

Ainsi, vous pouvez poser une belle suite de cartes en un tour et marquer beaucoup de points.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse*.

Vous gagnez la partie si :



- vous avez 44 points ou plus et aucune carte dans votre réserve, ou

- vous avez 22 points d'avance sur votre adversaire et aucune carte dans votre réserve.

Si vous avez des cartes dans votre réserve, dans les deux cas vous continuez à jouer jusqu'à ce que la réserve soit vide.

*En théorie, il peut arriver que toutes les cartes soient dans la base et qu'il n'y ait pas de défausse.

Mélangez alors toutes les cartes de la base avec la défausse et posez-en quatre comme nouvelle base.

Qarré - aperçu des règles



But du jeu :

Gagnez avec 44 points ou 22 points d'avance.

Dans les deux cas, votre réserve doit être vide.

Ordre du tour

1

Piochez une carte

S'il n'en reste plus, mélangez la défausse.

2

Retournez une carte d'action et effectuez l'action - l'action de la dame est obligatoire.



Valet : prenez des cartes de la base si la carte du dessus est de la couleur du valet.



Dame : ne posez dans la base que des cartes de la couleur de la dame.



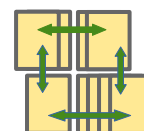
Roi : retirez une carte de la couleur du roi plus les cartes dessous de la base.

3

Posez une carte en main dans la base qui :

Même valeur (ex. ♣2 à côté de ♥2), ou
Même couleur et +/-1 (ex. ♥4 à côté de ♥5).

horiz.
ou
vert.



Les cartes dessous
restent partiellement visibles



Réserve

- Impossible/pas envie : mettez une carte en main face visible en réserve.
- Les cartes suivantes sont empilées en chevauchement dans la réserve.
- Vous ne pouvez pas gagner tant que vous avez des cartes dans la réserve.
- Ne mettez pas en réserve une carte jouable, sauf si cela est obligatoire à cause de la dame.



Rejouer les cartes de réserve

- A chaque tour, vous pouvez poser autant de cartes de réserve que possible dans la base.
- Avec une carte en main si besoin (avant ou après une carte de réserve).



Explication des actions de pose :

- Maximum une carte en main.
- Cartes de réserve illimitées.
- Ordre libre de pose :**
- 10 et as : ♥9-♥10-as♥-♥2 = quatuor.
- La diagonale ne compte pas. ❌

- 1. carte en main
- 2. carte réserve
- 1. carte réserve
- 2. carte en main
- 1. carte réserve
- 2. carte réserve
- 3. carte en main
- 4. carte réserve, etc.



Points



- Roi : 1 point par carte.
- Trio : 3 cartes de même valeur ou consécutives de même couleur : 3 points.
- Quatuor : 4 cartes de même valeur ou consécutives de même couleur : 4 points.
- Chaque fois qu'une combinaison se forme, vous marquez les points correspondants. Transformer un trio en quatuor dans le même tour rapporte les deux scores (3 + 4 = 7).
- Points de pénalité pour les cartes en réserve après la 12e carte d'action.

Après toute action qui modifie la base, marquez les nouveaux trios et quatuors éventuels.



Si vous avez 44 points ou 22 points d'avance, mais encore des cartes en réserve, continuez jusqu'à ce que la réserve soit vide.

