

TABLE DES MATIERES

Gin Rummy.....	1
Free Parking ^{MD}	2
Jeu des piques.....	4
Racko ^{MC}	7
Sans coeur.....	9
Rook ^{MD}	10
Cribbage.....	14
Mille Bornes ^{MD}	16
Patience.....	23

Que les jeux commencent !

GIN RUMMY

But du jeu

Au Gin Rummy, le joueur doit ordonner ses cartes en combinaison de deux types : *séquences* (au moins trois cartes consécutives de la même couleur) et *groupes* (au moins trois cartes de même niveau). **Attention** : Toute carte ne peut être intégrée qu'à une seule séquence ou à un seul groupe à la fois. Il est interdit d'utiliser la même carte pour former une séquence et un groupe. Le premier joueur qui obtient 100 points remporte la partie.

Règles du jeu

Dix cartes sont distribuées à chacun. Les cartes restantes sont placées au centre du tapis, face cachée, pour former le talon (pile de cartes non distribuées). Le donneur retourne la première carte du talon et la place à côté, pour former l'écart (pile de cartes rejetées).

À chaque tour, le joueur peut prendre la première carte de l'écart ou du talon et la glisser dans son jeu. Ce joueur doit alors choisir une de ses cartes et la placer sur l'écart. Si le joueur a pris une carte de l'écart, il n'a pas le droit de la rejeter immédiatement. Les joueurs jouent l'un après l'autre, jusqu'à ce que l'un d'entre eux décide d'*étaler ses cartes*.

Cartes étalées

Le joueur peut étaler ses cartes quand toutes ses cartes **solitaires** (non intégrées à des séquences ou à des groupes [le *reste*]) font 10 points ou moins (l'as vaut 1 point, les figures 10 points et toutes les autres cartes leur valeur nominale). Le joueur doit étaler ses cartes après avoir pris sa carte à son tour, mais avant d'en avoir rejeté une. La limite de 10 points est calculée en admettant que le joueur écartera sa carte non appariée la plus forte. Une fois que le joueur a étalé ses cartes, il peut alors rejeter une carte. Les deux joueurs doivent abattre leur jeu. Le joueur qui n'a pas étalé ses cartes le premier peut alors se débarrasser de ses cartes non appariées en complétant les séries de son adversaire, sauf si celui-ci a fait un *Gin*.

Remarque : Il n'est pas obligatoire de suivre la règle du reste de valeur inférieure à 10 points.

Décompte des points

Si le joueur qui a abattu ses cartes a un total de points inférieur à celui de son adversaire, il marque un nombre de points équivalant à la différence. Si le joueur qui a abattu ses cartes n'a aucune carte non appariée, il a fait un *Gin* et il reçoit 25 points en prime. Si le total de l'adversaire est inférieur ou égal au total du joueur qui a abattu ses cartes, il a *mieux fait* et marque des points équivalant à la différence, plus une prime supplémentaire de 25 points.

Écran Gin Rummy

À chaque tour, le joueur *prend* une carte et en *rejette* une.

À votre tour :

1. Cliquez sur l'écart ou sur le talon pour prendre la première carte.
2. Cliquez sur votre rangée de cartes pour y ajouter la carte tirée.
3. Parmi vos cartes, choisissez celle que vous allez écarter. Cliquez sur la carte pour la choisir. (Si vous voulez étaler votre jeu, allez-y. Consultez la rubrique Comment étaler ses cartes à la page 2.)
4. Placez la carte choisie sur l'écart, puis cliquez sur la pile pour rejeter la carte.
5. C'est la fin de votre tour.

Boutons à l'écran

L'écran Gin Rummy comporte deux boutons sur la droite de votre rangée de cartes :

- Cliquez sur le bouton supérieur pour trier vos cartes par ordre numérique.
- Cliquez sur le bouton inférieur pour trier vos cartes par couleur.

Comment étaler ses cartes

Commencez par cliquer à gauche sur votre dernière carte à écarter, pour la choisir. Puis, déplacez la carte choisie sur le symbole du heurtoir et cliquez à gauche. Vous pourrez ainsi étaler vos cartes.

Free Parking^{MD}

But du jeu

Être le premier joueur à marquer 200 points.

Règles du jeu

Free Parking (stationnement gratuit) est un jeu de cartes avec pointage, où vous jouez des cartes de stationnement pour ajouter du temps à votre parcomètre, puis faites des commissions pour marquer des points. Pendant que vous faites vos courses, le temps s'écoule au parcomètre; vous devez donc trouver l'équilibre et jouer vos cartes de stationnement (*Feed the Meter*) tout en faisant des commissions pour marquer le plus de points. Vous pouvez aussi jouer le tout pour le tout et jouer une carte deuxième chance (*Second Chance*), qui peut vous tirer d'affaire ou vous plonger dans le pétrin.

Distribution des cartes

Chaque joueur reçoit cinq cartes. Quand votre tour arrive, vous devez tirer une carte pour amener à six le total des cartes que vous avez en mains.

Cartes de stationnement

Les cartes de stationnement (*Feed the Meter*) servent à acheter du temps de stationnement. C'est ce que vous devez faire pour pouvoir jouer les cartes de commissions. Les cartes de stationnement portent un certain nombre de minutes. Quand vous jouez une carte de stationnement, le parcomètre calcule la durée de stationnement dont vous disposez dorénavant. Vous n'avez jamais droit à plus de 60 minutes.

Cartes de commissions

Les cartes de commissions (*Errand*) servent à marquer des points. Vous ne pourrez marquer des points que si votre parcomètre indique au moins le temps nécessaire qui figure sur la carte de commissions. **Remarque :** Les cartes de commissions peuvent toutefois être jouées, même si vous n'avez pas suffisamment de temps au parcomètre. Mais vous ne marquerez pas de points. Une fois que vous avez joué une carte de commissions, le temps nécessaire à la course en question sera déduit de votre durée de stationnement au parcomètre.

Infraction

Quand vous n'avez plus de temps de stationnement au parcomètre, vous êtes en infraction. Vous serez alors exposé aux cartes deuxième chance (*Second Chance*) et à d'autres cartes spéciales, ce qui peut vous faire perdre des points.

Cartes deuxième chance

À la fin de votre tour, vous pouvez passer la main au prochain joueur ou bien tirer une carte de la pile deuxième chance (*Second Chance*). Ces cartes deuxième chance peuvent vous nuire ou vous aider. Si vous tirez une carte deuxième chance, vous devez suivre les instructions. Si vous ne tirez pas une carte deuxième chance, vous passez votre tour.

Cartes spéciales

Officer Jones (agent Jones) – La carte *Officer Jones* s'applique uniquement à un joueur en infraction. On déduit de son pointage la valeur de sa carte la plus faible. Vous placez cette carte directement sur le parcomètre de votre adversaire.

Talk Your Way Out of It (beau parleur) – La carte *Talk Your Way Out of It* vous permet de contrer toute carte *Officer Jones* qui vous a été imposée par un adversaire. Vous pouvez jouer votre carte *Talk Your Way Out of It* immédiatement, une fois que votre adversaire a posé une carte *Officer Jones* sur votre parcomètre. Cette carte bloque aussi toutes les autres cartes *Officer Jones* jouées contre vous et issues de la pile deuxième chance. (Consultez la rubrique Cartes deuxième chance ci-dessus.)

Free Parking (stationnement gratuit) – Quand une carte *Free Parking* est jouée, vous pouvez immédiatement jouer une carte de commissions (*Errand*). Cette carte de commissions ne vous coûte rien en temps au parcomètre.

Time Expires (délai expiré) – Cette carte vous permet de mettre en infraction le parcomètre de n'importe quel adversaire. Jouez la carte *Time Expires* en la posant directement sur le parcomètre de votre adversaire.

Écran Free Parking^{MD}

À votre tour :

1. Cliquez à gauche sur le bouton rouge Draw Card (Prendre carte) pour obtenir des cartes, de manière à disposer d'un total de six cartes. **Remarque :** Si vous n'aimez pas vos cartes, vous pouvez, au début de votre tour, en écarter trois, puis en tirer trois nouvelles. (Consultez la rubrique Boutons à l'écran ci-dessous.) À ce tour, vous pouvez aussi, si vous le désirez, tirer une carte deuxième chance.
2. Cliquez à gauche sur la carte que vous désirez jouer.
3. Déplacez la carte choisie pour la mettre sur votre parcomètre, si vous jouez la carte sur vous-même. Placez la carte choisie sur le parcomètre de votre adversaire si vous jouez la carte sur lui.
4. Cliquez à gauche de nouveau pour jouer la carte.
5. Si vous le désirez, cliquez à gauche sur la pile de cartes deuxième chance. **Remarque :** Cette étape est facultative.
6. Cliquez à gauche sur le bouton Stop Sign (Arrêter), pour mettre fin à votre tour.

Boutons à l'écran

- A. Cliquez à gauche ici pour tirer des cartes.
- B. Cliquez à gauche ici pour rejeter des cartes.
- C. Cliquez à gauche ici pour mettre fin à votre tour.

Jeu des piques

But du jeu

Être la première équipe à marquer 500 points.

Règles du jeu

Deux joueurs font équipe et affrontent l'autre équipe de deux joueurs, l'objectif étant de réaliser un certain nombre de plis et de réussir le contrat annoncé. Il faut un jeu de cartes standard. L'as est la plus forte carte. Les piques sont toujours *atout*, c'est-à-dire que cette couleur l'emporte sur toute autre couleur. À chaque tour, le joueur qui a posé la plus forte carte dans la couleur demandée remporte toutes les cartes jouées (et fait un pli), sauf si une carte de pique a été jouée. Quand c'est le cas, le pique le plus élevé emporte le pli. Il faut jouer plusieurs tours pour finir la partie.

Annonces

Au début du jeu, toutes les cartes sont distribuées aux quatre joueurs (treize cartes chacun). Chaque joueur annonce le nombre de plis qu'il estime pouvoir réaliser pour la manche (entre 0 et 13). La somme des annonces des deux partenaires constitue le contrat de cette équipe.

Remarque : Les partenaires sont « assis » *en diagonale*, par rapport aux positions à l'écran. Les équipes marquent des points en réalisant les contrats prévus.

Annonces particulières

Sans pli : Si vous êtes convaincu de ne pouvoir réaliser aucun pli, vous annoncez un *sans pli*. Vous devez alors choisir trois cartes de votre main et les passer, face vers le bas, à votre partenaire. Votre partenaire doit alors faire l'annonce des plis qu'il prévoit réaliser, avant de vous repasser trois de ses cartes. C'est uniquement une fois que votre partenaire a fait son annonce qu'il peut regarder les cartes que vous lui avez passées. **Remarque :** Si les deux partenaires annoncent un sans pli, aucune carte n'est échangée.

Double sans pli : Au début d'une manche, *avant* de regarder vos cartes, vous pouvez annoncer un double sans pli. Les primes et les pénalités sont alors doublées, comparativement à celles d'un sans pli simple. (Consultez la rubrique Primes et pénalités du sans pli ci-dessous.) Les échanges de cartes, toutefois, se font selon la même méthode que dans le cas d'un sans pli simple.

Jeu des cartes

Le premier joueur peut jouer n'importe quel entame, sauf une carte de pique, à moins qu'il n'ait que du pique. L'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs jouent une carte de la couleur demandée. Si vous n'avez pas la couleur demandée, vous pouvez jouer n'importe quelle carte.

Une fois que tous les joueurs ont joué, celui qui a placé le pique le plus fort ou la carte la plus forte de la couleur, en l'absence de pique, remporte le pli. La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées (total de 13 plis).

Décompte des points

L'équipe qui a réalisé le nombre de plis annoncé ou davantage reçoit 10 points par pli prévu et 1 point par pli supplémentaire. L'équipe qui ne réussit pas son contrat perd 10 points par pli non réalisé, ce qui rend possible un décompte négatif. Si l'équipe amasse 10 points de levées supplémentaires ou plus, elle perd 100 points.

Attention : Si l'un des partenaires ou les deux annoncent un sans pli, chaque main fait l'objet d'un décompte indépendant.

Primes et pénalités du sans pli

Si l'un des partenaires annonce un sans pli – L'équipe reçoit des points en fonction du nombre de plis annoncé par l'autre partenaire, avec prime de 100 points si le joueur qui a annoncé un sans pli ne réalise aucun pli. Toutefois, si le joueur qui a annoncé un sans pli a réalisé des levées, l'équipe perd 100 points.

Si les deux partenaires annoncent un sans pli – L'équipe reçoit une prime de 200 points si l'un ni l'autre des partenaires ne réalise des plis; l'équipe perd 200 points si l'un des partenaires réalise un ou des plis.

Fin du jeu

La première équipe qui marque 500 points gagne la partie.

Écran du jeu des piques

Au début d'une manche, vous devez faire un choix : *double sans pli* ou *dévoiler cartes*.

Bid 2x Nil (Choisir double sans pli) – Cliquez à gauche sur ce bouton pour faire une annonce double sans pli. (Consultez la rubrique Double sans pli ci-dessus.)

Reveal Cards (Dévoiler cartes) – Cliquez à droite sur ce bouton pour dévoiler les cartes qui vous ont été distribuées. La boîte Set Bid (Fixer annonce) s'affiche.

Boîte Set Bid

Après avoir étudié vos cartes, vous devez faire une annonce. Cliquez à gauche sur les flèches montantes et descendantes pour entrer le nombre de plis prévu, dans la boîte Set Bid (Fixer annonce). Puis cliquez à gauche sur le bouton Bid (Annoncer) pour confirmer votre annonce. Si vous annoncez un sans pli (Nil), vous devrez échanger les cartes.

Échange des cartes

Pour échanger des cartes, cliquez à gauche sur chacune des trois cartes que vous désirez échanger. **Remarque** : Si vous changez d'idée, cliquez à gauche à nouveau sur la même carte, pour la désélectionner. Après avoir choisi vos trois cartes, cliquez à gauche sur le bouton Exchange (Échanger) pour procéder à l'échange.

Jeu des cartes

À votre tour :

1. Cliquez à gauche sur la carte que vous voulez jouer.
2. Déplacez la carte sélectionnée n'importe où au-dessus de votre rangée de cartes. Un encadré en forme de carte s'affiche, pour indiquer que la carte sélectionnée peut être jouée.
3. Cliquez à gauche pour jouer cette carte.

RACKO^{MC}

But du jeu

Être le premier joueur à marquer 500 points.

Règles du jeu

Au début du jeu, chaque joueur reçoit dix cartes. Chaque carte est placée automatiquement dans les porte-cartes, en commençant à l'encoche 50 à l'arrière et en allant jusqu'à l'encoche 5 à l'avant. Le reste des cartes est placé face vers le bas sur un côté du plateau pour former le talon (pile de cartes non distribuées). La première carte est retournée et placée de l'autre côté du plateau, pour former l'écart (pile de cartes rejetées).

Le RACKO se joue en manches. Chaque manche se termine quand un joueur crie RACKO, quand il arrive à mettre ses cartes dans l'ordre, en commençant par le niveau le plus **faible** à l'avant du porte-cartes et en finissant par le niveau le plus **élevé** à l'arrière du porte-cartes. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur accumule 500 points.

Jeu des cartes

À votre tour, prenez la première carte de l'écart *ou bien* du talon.

Si vous prenez une carte de l'écart : Vous *devez* échanger la carte tirée contre une de vos cartes. Placez la carte de votre jeu face vers le haut sur l'écart. C'est au tour de votre adversaire.

Si vous prenez une carte du talon : Vous *pouvez* l'échanger contre une de vos cartes, **ou bien** vous pouvez choisir de la rejeter, face vers le haut, sur le dessus de l'écart. C'est alors au tour de votre adversaire.

Remarque : S'il ne reste plus de cartes dans le talon, l'écart sert à commencer un nouveau talon.

Victoire

Dès qu'un joueur crie RACKO, après être arrivé à ordonner ses dix cartes en séquence numérique, il gagne la manche; le jeu s'arrête et les points sont comptés.

Décompte des points

Le joueur qui a crié RACKO marque 75 points : 5 points par carte et 25 points pour sa sortie. Les autres joueurs marquent 5 points pour chaque carte de leur porte-cartes dans l'ordre voulu, du plus **bas** niveau au niveau le plus **élevé**, en commençant par la première carte à l'encoche 5, et en terminant au niveau où la succession de cartes plus fortes s'interrompt.

Variantes

RACKO consécutif

Le joueur *ne peut* crier RACKO que si au moins trois cartes sont par ordre consécutif exact. Par exemple, trois cartes, de l'avant à l'arrière, avec numérotation 24, 25 et 26.

RACKO prime

Le joueur qui crie RACKO reçoit des points en prime pour chaque série consécutive de trois cartes ou plus. La prime s'ajoute aux 75 points marqués pour avoir crié RACKO. Les points primes pour les séries sont calculés comme suit :

SÉRIE	POINTS
3 cartes	50
4 cartes	100
5 cartes	200
6 cartes ou plus	400

Remarque : Si vous criez RACKO avec au moins deux suites dans vos cartes, vous recevrez une prime uniquement pour **l'une** des séries (la plus longue, en cas de différence).

Écran RACKO^{MC}

À votre tour :

1. Cliquez à gauche sur l'écart ou sur le talon pour choisir la première carte.
2. Si vous désirez garder la carte du talon, placez-la dans votre porte-cartes. (Vous devez garder la carte prise dans l'écart.) Déplacez la carte choisie vers le haut ou vers le bas de votre porte-cartes, jusqu'à ce que la carte avec laquelle vous voulez l'échanger soit mise en évidence.
3. Cliquez à gauche pour échanger la carte sélectionnée avec la carte mise en évidence, dans votre porte-cartes. C'est la fin de votre tour. Le joueur suivant continue, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bouton Call RACKO

Quand vous avez un RACKO (vos dix cartes sont en ordre numérique), le bouton CALL RACKO (Annoncer RACKO) est mis en évidence. Cliquez à gauche sur le bouton pour mettre fin à la manche.

Sans coeur

But du jeu

Être le joueur qui marque *le moins* de points.

Règles du jeu

Le sans coeur se joue à quatre. Le jeu dure plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur ait accumulé au moins 100 points, auquel cas le joueur avec le pointage le plus faible remporte la partie. Seuls les coeurs et la reine de pique valent des points. Chaque coeur compte 1 point, et la reine de pique compte 13 points. Après chaque tour, les joueurs reçoivent un point de pénalité par coeur pris dans leurs plis. Les points sont comptés automatiquement.

Distribution

Le jeu commence par la distribution de treize cartes à chaque joueur. Chacun choisit alors trois de ses cartes et les passe à un autre joueur.

Jeu des cartes

Le joueur qui a le deux de trèfle entame avec cette carte. Puis, c'est au tour du joueur sur la gauche à devoir fournir la couleur demandée. Si vous n'avez pas la couleur demandée, vous pouvez jouer n'importe quelle autre carte. Quand chaque joueur a joué une carte, le joueur qui a mis la plus forte carte dans la couleur demandée emporte le pli. Le joueur qui a emporté le pli a la main.

Remarque : Le joueur n'a pas le droit d'entamer coeur, sauf si au moins un coeur a déjà été joué précédemment, ou si le joueur n'a plus que des coeurs.

Victoire

Quand un joueur a accumulé 100 points, le jeu prend fin. C'est alors que le joueur avec *le moins* de points gagne.

Cas particuliers

Grand chelem – Le *même* joueur emporte les 13 coeurs et la reine de pique en *une seule* main. Ce joueur marque zéro point, mais tous les autres joueurs sont pénalisés par l'ajout de 26 points.

Écran du sans coeur

Comment passer vos cartes :

1. Cliquez à gauche sur chacune des cartes que vous voulez passer. Les cartes sélectionnées sont mises en évidence. Si vous changez d'idée, cliquez à gauche à nouveau sur la même carte pour la désélectionner.
2. Une fois que vous avez sélectionné vos trois cartes, cliquez à gauche sur le bouton Pass (Passer). Quand vous avez fini de passer les cartes, le jeu commence.

Jeu des cartes

1. Pour jouer une carte, cliquez à gauche sur l'une de vos cartes.
2. Placez la carte choisie au-dessus de vos cartes. Vous verrez un encadré en forme de carte indiquant où votre carte sera placée. Cliquez à gauche pour jouer la carte choisie.
3. La carte la plus forte de la couleur demandée emporte le pli.

Rook^{MD}

But du jeu

La première équipe qui atteint un pointage total de 300 points en prenant des cartes de valeur (*Count Cards*) dans ses plis l'emporte. Si les deux équipes dépassent 300 points à la fin de la même manche, le total le plus élevé l'emporte. Si les deux équipes ont le même pointage, il faut jouer une autre manche pour déterminer l'équipe gagnante.

Règles du jeu

Équipes

La version Tournoi de *Rook* se joue en deux équipes de deux partenaires, les partenaires étant « assis » en diagonale, l'un en face de l'autre.

Paquet de cartes

Le paquet de cartes de base comprend 56 cartes numérotées de 1 à 14 dans chacune des quatre couleurs (vert, rouge, noir et jaune). Dans ce jeu, les 1, 2, 3 et 4 sont retirés du paquet et l'on ajoute la carte du corbeau (*Rook Bird*), pour un total de 41 cartes.

Distribution

Les cartes sont distribuées une à la fois avec constitution d'un nid (*Nest*) de cinq cartes. Le joueur reçoit sa première carte, puis une carte est placée face vers le bas au centre du tapis, comme première carte du nid. Le processus est répété jusqu'à ce qu'il y ait cinq cartes au nid. Les cartes qui restent sont alors distribuées aux quatre joueurs (total de neuf cartes par joueur).

Décompte des points

Seulement certaines cartes du jeu, les cartes de valeur (*Count Cards* ou *Counters*) ont une valeur en points :

Les 5.....5 points
Les 10.....10 points
Les 14.....10 points
Le corbeau.....20 points

Les cartes de valeur sont les seules cartes qui permettent de marquer des points. Le pointage de chaque équipe correspond à la somme de toutes les cartes de valeur dans les plis recueillis.

Remarque : Si l'équipe n'accumule pas suffisamment de cartes de valeur pour réaliser un pointage équivalent à l'annonce, le *total* du pointage de l'annonce est retiré du compte des points de cette équipe; elle n'obtient *aucun crédit* pour les cartes de valeur obtenues. Si l'équipe obtient davantage de cartes de valeur que l'annonce prévue, elle bénéficie du crédit complet pour toutes les cartes de valeur. Si votre équipe n'a pas emporté les enchères, vous recevez tout de même des points pour vos cartes de valeur.

Exemple de pointage : L'équipe qui a emporté les enchères avec une annonce de 90 n'a marqué que 75 points en cartes de valeur. Le total des 90 points prévu est déduit de son pointage (on lui accorde -90 si c'est le premier tour); cette équipe ne marque pas les 75 points qu'elle a réunis. L'équipe adverse, qui a ramassé les cartes de valeur qui restent, obtient 45 points.

Annonces

Les joueurs font des annonces pour avoir le privilège de choisir l'atout. Il est très avantageux d'être le joueur qui choisit l'atout, car cette couleur dominera toutes les autres couleurs. L'annonce d'ouverture doit s'élever à au moins **70 points**. Le contrat annoncé doit être un multiple de 5 (70, 75 ou 80, par exemple). Vous devez annoncer le nombre de points (d'après les cartes de valeur) que vous estimez pouvoir emporter, avec votre partenaire, dans vos plis, en admettant que vous puissiez choisir l'atout. Si vous réussissez à prendre toutes les cartes de valeur, vous marquerez 120 points (c'est le pointage maximal possible). N'oubliez pas que vous prenez toujours un risque quand vous annoncez le plus haut contrat !

Remarque : Pour calculer quel est le contrat auquel vous pouvez prétendre, faites le total des points des cartes de valeur que vous avez en mains. Voyez combien de cartes de forte valeur vous avez, et tenez compte de la distribution des couleurs. Si vous avez une coupe (absence d'une couleur), vous pouvez jouer atout (avec la couleur de votre choix) quand la couleur qui vous manque est jouée; vous pouvez ainsi remporter le pli.

Les annonces se font dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez faire une annonce ou bien vous abstenir de parler. L'annonce doit être supérieure d'au moins 5 points à l'annonce précédente, sinon, vous passez. Après avoir passé, vous n'avez pas le droit de parler de nouveau contre cette main. Les annonces (ou enchères) se poursuivent, jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte.

Nid

Le joueur qui a remporté le contrat ajoute cinq cartes au nid tirées de sa main, puis met de côté cinq cartes. Vous pouvez enterrer les cartes de valeur dans le nouveau nid, si vous le désirez, ou bien saisir l'occasion pour vous défausser d'une ou de deux couleurs complètement, pour pouvoir jouer atout en ouvrant une coupe, quand ces couleurs seront jouées par l'adversaire. Le joueur qui a emporté le dernier pli emporte aussi le nid; c'est pourquoi il peut être souhaitable de mettre des « oeufs » dans le nid, notamment des 10 et des 5 non protégés, si vous avez l'impression que vous prendrez le dernier pli.

Après avoir ajouté le nid à sa main et avoir rejeté cinq cartes, l'annonceur qui a remporté le contrat annonce la couleur de l'atout; c'est généralement la couleur dans laquelle il détient le plus de cartes.

Jeu des cartes

Une fois que la couleur de l'atout a été annoncée, le premier joueur entame en jouant n'importe quelle couleur, face vers le haut, au centre du tapis. Le tour passe sur la gauche, chaque joueur jouant une carte, face vers le haut. Quand tous les joueurs ont joué, la carte la plus haute de la couleur demandée emporte le pli. Le joueur qui a gagné la levée fait la prochaine entame.

Remarque : Sauf si vous jouez la carte du corbeau, vous devez fournir la couleur demandée. Si vous avez une carte de la couleur demandée, vous devez la jouer. Si vous n'avez plus de la couleur demandée, vous pouvez vous défausser d'une carte inutile, jouer la carte du corbeau ou jouer atout. La carte la plus forte de la couleur demandée l'emporte, sauf si un joueur a joué atout, auquel cas la carte la plus forte de l'atout l'emporte. La carte du corbeau l'emporte sur toute autre carte, car elle domine même l'atout. N'oubliez pas que vous et votre partenaire ajouterez toutes vos cartes de valeur; si vous avez l'impression que votre partenaire va prendre le pli, jouez une carte de valeur.

Le joueur qui ramasse le dernier pli emporte aussi le nid et ajoute à son total les cartes de valeur qui s'y trouvent.

Carte du corbeau

La carte du corbeau (Rook Bird) l'emporte sur l'atout, peu importe la couleur nommée comme atout.

- Vous pouvez jouer la carte du corbeau **en tout temps**, indépendamment de la couleur demandée et indépendamment des autres cartes de votre main. C'est la seule carte qui vous offre ce privilège.
- Si l'atout est demandé, tous les autres joueurs doivent fournir atout, sauf s'ils n'ont pas d'atout.
- Si l'atout est demandé et qu'il ne vous reste plus d'atout, vous **devez** jouer la carte du corbeau.

Victoire

Quand toutes les cartes ont été jouées, les deux équipes font le total des cartes de valeur réunies. (Consultez la rubrique Décompte des points à la page 10.) Les pointages des partenaires sont ajoutés. Le jeu continue de manche en manche jusqu'à ce qu'une équipe accumule 300 points et gagne.

Écran Rook^{MD}

Annonces

Une fois que les cartes ont été distribuées, vous devez choisir d'entrer une annonce ou de passer. **Pass** (Passer) – Si vous ne voulez pas entrer une annonce, cliquez sur le bouton Pass. C'est donc au tour du joueur sur votre gauche.

Bid (Annoncer) – Si vous voulez entrer une annonce, cliquez à gauche sur les flèches montante et descendante du bouton Bid pour choisir la valeur de l'annonce, puis cliquez sur le bouton Bid. Votre annonce sera montrée aux autres joueurs, ce qui leur donne l'occasion de faire monter les enchères. Le joueur qui l'emporte passe à la séquence d'échange de cartes.

Échange de cartes et choix de l'atout

Cliquez à gauche sur les cartes que vous désirez échanger dans votre main contre n'importe quelle carte présentée au centre de l'écran. Quand vous avez fini, cliquez sur le bouton Done (Terminer). Une fois que l'échange est terminé, vous devrez choisir l'atout. Cliquez à gauche sur la couleur que vous désirez choisir comme atout.

À votre tour :

1. Pour jouer une carte, cliquez à gauche sur l'une de vos cartes afin de la sélectionner.
2. Déplacez la carte sélectionnée au-dessus de votre main. Un encadré en forme de carte s'affiche, indiquant où votre carte sera placée.
3. Cliquez à gauche pour jouer la carte sélectionnée.

Variantes

Rook version tournoi (4 joueurs uniquement) – C'est le jeu de base décrit ci-dessus, aux pages 10 à 12.

Rook original (3 ou 4 joueurs) – Cette version ressemble à la version d'origine, publiée en 1906. Le jeu se joue avec toutes les cartes, moins la carte du corbeau. Le contrat maximum est donc de 100 points. Les parties sont jouées jusqu'à 150 points. Cette version ne se joue pas en équipe; toutes les enchères correspondent aux joueurs à titre individuel et les points sont comptés en conséquence. Aucune annonce minimale n'est fixée. Chaque joueur reçoit 14 cartes. Il n'y a pas de nid. **Remarque :** Dans une partie à trois joueurs, il faut retirer du jeu les 1, 2, 3 et 4; le joueur sur la gauche du donneur termine la main avec une carte supplémentaire.

Rook version rouge (4 joueurs uniquement) – Cette version fait appel au même jeu de cartes que la version tournoi ci-dessus, mais la carte rouge (Red 1) s'ajoute. Ici, le nid compte six cartes et non cinq. Les parties sont jouées jusqu'à 500 points. La version rouge respecte exactement les règles de la version tournoi, sauf que la carte Red 1 est le plus haut atout, même supérieur à la carte du corbeau; cette carte Red 1 vaut 30 points.

L'enchère maximum est de 150 points, avec annonce minimum de 70 points, comme d'habitude. Dans cette version, la carte du corbeau et la carte rouge ne peuvent être jouées si le joueur a en mains la couleur demandée.

Cribbage

But du jeu

Deux joueurs tentent de marquer des points en comptant des combinaisons de cartes à différentes étapes du jeu. Le *cribbage* se joue avec un jeu de cartes standard de 52 cartes, les cartes étant classées du roi (le plus fort) à l'as (le plus faible). Les figures valent 10, l'as vaut 1 et toutes les autres cartes comptent pour leur valeur nominale. Les chevilles de la planchette perforée servent à marquer les points.

Planchette

La planchette se compose de deux rangées de 120 perforations, avec une perforation supplémentaire à la fin de la planchette. Quand un joueur marque des points, le système indique automatiquement le pointage sur la planchette, en avançant la cheville arrière du joueur devant l'autre, d'un nombre correspondant de perforations. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur arrive à la fin de la planchette, marquant un total de 121 points.

Donneur

Un joueur sera choisi au hasard pour jouer le rôle du donneur à la première main. Par la suite, les joueurs sont donneurs chacun leur tour. L'ordinateur distribue à chacun six cartes. Le joueur évalue son jeu, puis rejette deux cartes. Les cartes rejetées sont rassemblées, pour former une main supplémentaire, le crib. À chaque distribution, on compte donc trois mains de quatre cartes :

- la main de l'adversaire;
- la main du donneur;
- le crib.

Début du jeu

Une fois que les deux joueurs ont rejeté leurs cartes dans le crib, le jeu commence. Le système retourne la première carte du jeu. C'est l'entame, qui ne sera pas utilisée pendant le jeu. Elle est toutefois comptée avec chaque main et avec le crib, une fois que le tour est terminé. Si l'entame est un valet, le donneur place deux chevilles sur la planchette pour carte d'honneur.

Jeu des cartes

Le joueur qui n'a pas distribué joue n'importe quelle carte de sa main en la retournant face vers le haut dans la zone de jeu. Le donneur répond avec une carte de sa propre main. Les joueurs

alternent jusqu'à ce que la somme des cartes jouées atteigne 31, ou jusqu'à ce qu'aucun des joueurs ne puisse jouer sans dépasser 31.

Quand un joueur est incapable de jouer une carte sans dépasser la marque de 31, il doit déclarer Go. L'autre joueur place une cheville pour le Go, puis continue de jouer jusqu'à ce qu'il atteigne 31 (pour un pointage de 2 points) ou jusqu'à ce qu'il soit incapable de jouer une carte sans rehausser le total au-dessus de 31. Toutes les cartes sont ensuite retirées de la zone de jeu et le compte reprend, les deux joueurs plaçant leurs cartes en alternance sans dépasser 31. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les deux joueurs aient épuisé leurs cartes. La dernière carte jouée donne droit à un point. **Exception** : Si la dernière carte fait 31, seulement 2 chevilles sont placées. Il n'y a pas de prime pour la dernière carte dans ce cas.

Décompte des points pendant le jeu

Pour jouer ses cartes (tour des chevilles), chaque joueur s'efforce de marquer autant de points que possible en réalisant les combinaisons de pointage ci-dessous :

Go	1 cheville
Dernière carte	1 cheville
31	2 chevilles
Premier à marquer 15 exactement	2 chevilles
Paire (les paires vont par rang)	2 chevilles
Jouer la 3^e carte de rang (trois pareilles – brelan)	6 chevilles
Jouer la 4^e carte de rang (quatre pareilles – carré)	12 chevilles
Séquences* (jouer une carte dans l'ordre de rang, quand deux cartes ou plus ont été jouées auparavant).....	1 cheville pour chaque carte de la séquence

Par exemple* : 2, 4, 3. (Les cartes **n'ont pas à être en ordre séquentiel. Une carte indépendante ne peut être interposée. La couleur ne compte pas pour le pointage d'une séquence.)

Présentation des cartes

Le tour de présentation des cartes correspond au pointage exécuté *une fois que* toutes les cartes des joueurs ont été jouées. La présentation des cartes commence avec la main du joueur qui n'a pas distribué, puis on passe à celle du donneur, pour ensuite passer au crib. La carte d'entame est comptée comme *cinquième* carte pour le pointage des trois mains. Les cartes peuvent former des combinaisons multiples et sont comptées indépendamment pour *chaque* combinaison formée. **Remarque** : Le donneur bénéficie toujours du pointage du crib. Le pointage se fait comme suit :

Quinzaine (toute combinaison de cartes qui fait 15 points).....	2 chevilles
Paires	2 chevilles
Trois pareilles (brelan)	6 chevilles
Quatre pareilles (carré)	12 chevilles
Séquences (au moins trois cartes consécutives).....	1 cheville pour chaque carte de la séquence
Flush (quatre cartes de la même couleur dans votre main et non dans le crib)	4 chevilles

Si l'entame est aussi de la même couleur **5 chevilles**
Si l'entame et **toutes** les cartes du crib sont de la même couleur **5 chevilles**
(donneur uniquement)

Honneur* (Si vous avez un valet en main de la même couleur que l'entame)..... **1 cheville**
*N'oubliez pas que le donneur reçoit deux chevilles quand il met un valet comme entame.

Écran Cribbage

Pour placer les cartes dans le crib

1. Cliquez à gauche sur chaque carte que vous désirez déplacer. La carte sélectionnée est mise en évidence. Si vous changez d'avis, cliquez sur la même carte à nouveau pour la désélectionner.
2. Quand vous avez sélectionné vos deux cartes, cliquez sur le bouton Play (Jouer) pour placer les cartes sélectionnées dans le crib.
3. Le joueur qui n'a pas donné commence.

À votre tour :

1. Cliquez à gauche sur la carte que vous voulez jouer.
2. Déplacez la carte sélectionnée à la zone de jeu au-dessus de la planchette. Un encadré en forme de carte s'affiche pour indiquer où sera jouée la carte.
3. Cliquez à gauche pour jouer cette carte.

Pour déclarer Go

Quand vous êtes incapable de jouer une carte sans dépasser 31, vous devez dire Go. Cliquez à gauche sur le bouton Go (Aller) pour faire avancer le jeu.

Décompte des points

L'ordinateur compte automatiquement tous les points et fait avancer les chevilles.

Mille Bornes^{MD}

- A. Pile de bataille**
- B. Pile de vitesse**
- C. Pile de bottes**
- D. Pile d'étapes**

Renseignements généraux

Le long des routes d'Europe, et surtout en France, on remarque de petits jalons en ciment placés à intervalles réguliers. En France, ces jalons s'appellent des *bornes kilométriques*. Ces bornes routières indiquent le numéro de la route ainsi que la distance jusqu'à la ville suivante. Leur couleur rouge ou jaune indique aussi s'il s'agit d'une route nationale ou locale. Ces jalons ont inspiré l'invention du jeu français *Mille Bornes*.

Le jeu se joue à 2, 3 ou 4. Les joueurs font souvent équipe, 2 contre 2.

Règles d'une partie à 4

But du jeu

Comme conducteur, vous devez respecter le code de la route : vous ne pouvez démarrer que quand le feu est vert. Vous devez vous arrêter au feu rouge. Vous devez respecter les limites de vitesse.

Si vous subissez une crevaison, vous devez utiliser la roue de secours. Si vous tombez en panne d'essence, vous devez refaire le plein. En cas d'accident, vous devez faire réparer votre voiture. Dans ce jeu de cartes, vous suivez ces mêmes règles. Et tout en les respectant, vous et votre partenaire devez parcourir 1 000 milles le long d'une route imaginaire. Mais soyez prudents ! Vos adversaires essaient de vous devancer et de vous nuire en vous exposant à des obstacles, les attaques. Votre défi est de parcourir le plus de milles possible, en surmontant les attaques tout en essayant vous aussi de ralentir le progrès de l'équipe adverse, en lui opposant des attaques de votre cru.

Le but du jeu est d'être la première équipe à marquer un total de 5 000 points. (Il faudra donc jouer plusieurs manches.) Pour gagner des points, vous devez réaliser un voyage d'exactly 1 000 milles à chaque tour.

Cartes

Le jeu de cartes *Mille Bornes* comporte diverses familles de cartes.

Cartes étapes – Ces cartes portent une borne et chacune représente une distance de 25, 50, 75, 100 ou 200 milles. Quand vous jouez ces cartes, elles sont cumulées pour déterminer la distance parcourue.

Cartes attaques – Les attaques sont au nombre de 18 : 3 pannes d'essence, 3 crevaisons, 3 accidents, 4 limites de vitesse et 5 feux rouges.

Cartes parades – On compte 38 parades correspondant aux attaques : 6 cartes d'essence, 6 roues de secours, 6 réparations, 6 fins de limite et 14 feux verts.

Cartes bottes – On compte 4 bottes : citerne d'essence, increvable, as du volant et véhicule prioritaire.

Relations entre les cartes

Pour chaque attaque, on compte une parade correspondante qui vous permet de continuer. Il y a aussi une botte correspondante, qui vous permet non seulement de surmonter l'attaque, mais qui l'interdit pendant la durée de la manche.

Attaques	Parades	Bottes
Panne d'essence	Carte d'essence	Citerne d'essence
Crevasion	Roue de secours	Increvable
Accident	Réparation	As du volant
Limite de vitesse	Fin de limite	Véhicule prioritaire
Feu rouge	Feu vert	Véhicule prioritaire

Zone de jeu des cartes

Les cartes sont placées sous la voiture et les joueurs qui y sont.

Ce jeu de carte original fait aussi appel à une méthode novatrice de positionnement. Il y a quatre zones de jeu : une pile de bataille, une pile de vitesse, une pile d'étapes et une pile de bottes.

Début du jeu

Chaque joueur reçoit 6 cartes, face vers le haut. Les cartes qui restent sont placées face vers le bas pour former une pile. Ces cartes forment le talon (pile de cartes non distribuées).

Utilisation des cartes

Attaques

Feu rouge, panne d'essence, crevaison et accident

Ces cartes sont jouées à l'offensive dans la pile de bataille de votre adversaire. En jouant une de ces cartes, vous arrêtez temporairement la progression de vos adversaires.

Limite de vitesse

Placez cette carte dans la pile de vitesse de vos adversaires. Tant que cette carte reste visible, vos adversaires ne pourront jouer que les cartes d'étapes 25 milles et 50 milles.

Parades

Carte d'essence, roue de secours et réparation

Jouez ces cartes à la défensive dans la pile de bataille de votre propre équipe. Vous placez une de ces parades sur l'attaque correspondante que viennent de vous infliger les adversaires. Ce faisant, vous surmontez l'obstacle et vous pourrez à nouveau jouer une carte d'étapes.

Feu vert

Vous placez cette carte sur une carte feu rouge que l'adversaire a jouée contre vous. Aussi, après avoir joué une carte d'essence, une roue de secours ou une réparation, vous devez d'abord jouer un feu vert au tour suivant, pour pouvoir jouer d'autres cartes d'étapes. Comme vous le verrez bientôt, la carte véhicule prioritaire dans votre pile de bottes vous permet de continuer.

Attention : Vous n'avez pas le droit de jouer une carte d'étapes au début de la course avant d'avoir d'abord joué une carte feu vert.

Fin de limite

Mettez cette carte dans la pile de vitesse de votre propre équipe pour contrer une limite de vitesse qui vous a été imposée par l'adversaire. Votre équipe peut alors reprendre la vitesse normale et jouer n'importe quelle carte d'étapes.

Cartes d'étapes

Vous pouvez jouer les cartes d'étapes uniquement quand une carte feu vert est sur le dessus de votre pile de bataille, ou bien, comme vous le verrez, quand vous avez la carte véhicule prioritaire dans votre pile de bottes.

Vous pouvez jouer n'importe quelle série ou presque de cartes d'étapes pour arriver à 1 000 milles. Vous n'avez toutefois pas le droit de jouer plus de deux cartes de 200 milles. Vous pouvez remettre la carte de 200 milles dans votre main ou la rejeter en la déplaçant pour l'amener à la poubelle, puis en cliquant à gauche. Il est strictement interdit de jouer des cartes d'étapes qui amèneraient le total à dépasser la limite des 1 000 milles. Si vous jouez une carte de distance qui vous amène à dépasser la limite de 1 000 milles, vous entendrez une tonalité vous informant qu'il est interdit de jouer cette carte.

Bottes

Véhicule prioritaire, citerne d'essence, increvable et as du volant

Vous devez placer ces cartes dans la pile de bottes de votre équipe. En jouant une de ces cartes, vous obtenez divers avantages :

1. Vous surmontez l'attaque correspondante qu'un adversaire vous a déjà opposée.
2. Vous empêchez vos adversaires de jouer l'attaque correspondante pour tout le reste de la manche.
3. Après avoir joué une botte, vous pouvez *immédiatement tirer une autre carte et jouer un autre tour complet*.

La carte véhicule prioritaire est la carte la plus puissante pour plusieurs raisons :

1. Elle annule l'attaque déjà jouée et vous permet donc de jouer une carte d'étapes de 75, de 100 ou de 200 milles, même si une limite de vitesse figure déjà sur le dessus de votre pile de vitesse.
2. Cette carte empêche vos adversaires de jouer une carte feu rouge sur votre pile de bataille ou une carte limite de vitesse sur votre pile de vitesse.
3. Cette carte vous permet de jouer une carte d'étapes même si vous n'avez pas de carte feu vert exposée.

Vos adversaires ne peuvent plus vous imposer de feu rouge ou de limite de vitesse, mais ils peuvent encore vous imposer une panne d'essence, une crevaison ou un accident, en plaçant l'une de ces cartes dans votre pile de bataille. Dans ces cas, toutefois, vous n'avez toujours pas besoin de jouer une carte feu vert pour pouvoir jouer une carte d'étapes. Vous devez uniquement jouer la parade correspondante.

Coup fourré

Le coup fourré est un terme d'escrime : l'escrimeur déjoue l'attaque de son adversaire et contre-attaque dans le même temps. Dans ce jeu, l'action du coup fourré est semblable.

Si l'adversaire joue une carte d'attaque, sur vous ou sur un autre joueur, et que vous détenez la botte correspondante, la botte sera automatiquement jouée dans votre pile de bottes, à titre de coup fourré.

Vous pouvez jouer le coup fourré que ce soit votre tour ou non.

La botte jouée comme coup fourré vous donne droit aux avantages suivants :

1. Vous retirez immédiatement l'attaque de la pile de bataille ou de la pile de vitesse (dans le cas du véhicule prioritaire) et vous la placez sur l'écart (pile de cartes rejetées).

2. Vous jouez un tour supplémentaire.
3. Vous êtes protégé contre l'attaque correspondante pour le reste de la manche.
4. Vous marquez 100 points pour la botte plus 300 points pour le coup fourré, soit un total de 400 points.

Quand vous avez terminé de jouer, le jeu se poursuit d'un joueur à l'autre, comme d'habitude. Tous les joueurs entre vous et le joueur qui a joué l'attaque ayant motivé le coup fourré perdent leur tour.

Jeu

À votre tour, vous devez tirer une carte et l'ajouter à votre main, puis jouer une carte sur le tapis ou bien en rejeter une sur l'écart. Vous devez toujours avoir six cartes en main à la fin de votre tour.

Si vous êtes le premier joueur, commencez par tirer une carte du talon, pour l'ajouter à votre main. Vous devez ensuite prendre l'une des décisions suivantes.

A. Si vous avez un feu vert, vous pouvez le placer face vers le haut sur le tapis pour commencer votre pile de bataille. Votre tour est terminé et c'est au tour de l'adversaire sur votre gauche.

B. Si vous avez une botte, vous pouvez la jouer face vers le haut. Quand vous jouez une botte, vous pouvez immédiatement jouer un autre tour. Commencez par tirer une autre carte du talon. Si vous avez une autre botte, vous pouvez la jouer et avoir droit à encore un autre tour, et ainsi de suite.

C. Si vous avez une limite de vitesse, vous pouvez la jouer contre un adversaire, même si celui-ci n'a pas encore pu jouer et n'a donc pas de feu vert exposé. En posant cette carte devant votre adversaire, vous commencez sa pile de vitesse.

D. Si vous ne pouvez faire une de ces manoeuvres, vous devez rejeter une carte, face vers le haut, pour commencer l'écart. Les cartes rejetées sont éliminées pour tout le reste de la partie. Quand le premier joueur a fini de jouer, le deuxième joueur commence par tirer une carte. À titre de deuxième joueur, il peut alors faire l'une des manoeuvres indiquées ci-dessus, avec deux possibilités supplémentaires. Si le premier joueur a joué un feu vert, vous pouvez jouer une attaque sur le dessus. Si le premier joueur a joué une limite de vitesse, vous pouvez jouer une fin de limite sur le dessus.

Comme troisième joueur, vous êtes le partenaire du premier joueur et vous ne commencez aucune nouvelle pile qui vous appartiendrait exclusivement. Vous avez les mêmes possibilités de jeu que le premier et que le second joueur. Toutefois, si votre partenaire a joué un feu vert ou un véhicule prioritaire, vous pouvez jouer une carte d'étapes devant votre partenaire, ce qui commence la pile d'étapes de votre équipe.

Comme quatrième joueur, vous êtes le partenaire du deuxième joueur et vous ne commencez aucune nouvelle pile qui vous appartiendrait exclusivement. Vous pouvez faire les mêmes manoeuvres que les joueurs qui vous ont précédé. Le jeu se poursuit, tour à tour, jusqu'à la fin de la partie.

Remarques spéciales

A. Au début, il vaut mieux jouer un feu vert pour commencer à accumuler de la distance, au lieu d'opposer une attaque à vos adversaires.

B. Il faut avoir une carte feu vert dans la pile de bataille pour pouvoir jouer les cartes d'étapes. La seule exception s'applique au joueur qui a la carte véhicule prioritaire présentée dans sa pile de bottes. Cette carte vous permet de jouer des cartes d'étapes même si vous n'avez pas de feu vert.

C. Si vous ne pouvez utiliser une carte, il ne faut pas la conserver. Mieux vaut la rejeter.
Exemple : Une carte 200 milles n'a plus aucune valeur une fois que vous en avez déjà joué deux; et une carte panne d'essence n'a aucune valeur si votre adversaire a placé la botte citerne d'essence dans sa pile de bottes.

D. Essayez de garder à l'esprit quelles sont les cartes qui ont déjà été jouées. *Exemple :* La roue de secours n'a plus aucune valeur quand toutes les cartes crevaillon ont été jouées.

E. Vous pouvez mettre une limite de vitesse sur la pile de vitesse de vos adversaires, même si une attaque figure sur leur pile de bataille, et vice versa.

F. Vous avez l'autorisation de mettre une attaque directement sur une autre attaque qui n'a pas encore trouvé parade. Mais les deux attaques ne seront pas cumulées. *Seule l'attaque sur le dessus de la pile compte.*

G. N'oubliez pas de jouer un tour supplémentaire chaque fois que vous posez une botte.

H. Chaque coup fourré vous donne 300 points *qui s'ajoutent* aux 100 points que vous recevez automatiquement pour la même carte, jouée comme botte. Ainsi, si possible, vous devez jouer vos bottes comme coup fourré. Cependant, évitez de conserver votre botte en vue d'un coup fourré pendant trop longtemps. En effet, vous ne recevrez aucun point si vous avez conservé une botte dans votre main à la fin du jeu.

Fin de manche

La manche peut prendre fin de deux manières :

1. Quand une équipe réussit un trajet *qui compte exactement 1 000 milles; ou bien* –
2. Quand il ne reste plus aucune carte dans le talon. Dans ce cas, les joueurs doivent essayer de jouer les cartes qu'il leur reste en mains. Une fois que toutes les cartes qui peuvent être jouées ont été placées, la manche est terminée.

Si vous terminez le parcours de 1 000 milles **une fois que** toutes les cartes du talon ont été épuisées, vous réussissez le *couronnement*. En gagnant la manche ainsi, vous recevez une prime de 300 points.

Victoire

La partie comporte généralement plusieurs manches. L'équipe qui est la première à marquer 5 000 points gagne. Si les deux équipes dépassent le pointage de 5 000 au cours de la même manche, l'équipe avec le total le plus élevé remporte la partie.

Décompte des points

Les points sont comptés à la fin de chaque manche comme suit :

- L'équipe marque un nombre de points équivalant au nombre total de milles parcourus.
- Prime pour voyage de 1 000 milles – **400 points**
- Prime pour chaque botte jouée – **100 points**
- Quatre bottes jouées par la même équipe (outre les 100 points marqués pour chaque botte) – **700 points**
- Prime par coup fourré (en plus des 100 points marqués pour la botte) – **300 points**
- Couronnement (prime pour avoir terminé le parcours après épuisement du talon) – **300 points**
- Conduite prudente (prime pour avoir terminé le parcours sans jouer de carte 200 milles) – **300 points**
- Capot (prime pour avoir terminé le parcours avant que l'équipe adverse n'ait exposé une carte d'étapes) – **500 points**

Règles pour la partie à deux ou à trois

Pour une partie à deux ou à trois, vous jouez seul. Vos piles de jeu sont présentées devant vous. Les règles de jeu et de pointage sont les mêmes que pour le jeu en deux équipes de quatre, avec les exceptions suivantes :

A. Avant la distribution des cartes, les cartes suivantes sont retirées : 1 feu rouge, 1 accident, 1 panne d'essence, 1 crevaison et 1 limite de vitesse.

B. La distance du parcours est raccourcie, passant de 1 000 milles à 700 milles.

C. Prolongation : Si vous êtes le premier joueur à atteindre exactement 700 milles, vous pouvez, si vous le désirez, choisir de continuer la partie jusqu'à 1 000 milles. Pour ce faire, vous devez demander une prolongation. La manche se poursuit alors jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne 1 000 milles, ou jusqu'à épuisement du talon.

Le premier joueur qui atteint 1 000 milles marque les 400 points prime décernés normalement pour avoir terminé le parcours. Si la partie se termine une fois que toutes les cartes ont été jouées et qu'aucun joueur n'a atteint 1 000 milles, personne ne reçoit la prime de 400 points.

Si vous êtes celui qui a demandé une prolongation et que vous êtes aussi le premier à atteindre 1 000 milles, 200 points prime s'ajoutent aux 400 points demandés pour terminer le parcours. Si vous demandez une prolongation et que quelqu'un d'autre atteint les 1 000 milles, 200 points prime sont attribués à chaque adversaire.

Écran Mille Bornes^{MD}

À votre tour :

1. Cliquez à gauche sur l'une de vos cartes pour la sélectionner.
2. Déplacez la carte sélectionnée au-dessus de votre pile de jeu, ou sur la pile de bataille de votre adversaire.
3. Un encadré en forme de carte s'affiche, indiquant où la carte sélectionnée sera placée.
4. Cliquez à gauche de nouveau pour placer la carte.

Pour rejeter une carte

1. Cliquez à gauche sur l'une de vos cartes pour la sélectionner.
2. Placez la carte sélectionnée sur la pile d'écart.
3. Un encadré en forme de carte s'affiche à côté de la poubelle.
4. Cliquez à gauche de nouveau pour rejeter la carte.

Patience

A. Piles de fondation

B. Piles de tableau

C. Talon

D. Écart

But du jeu

Déplacez toutes les cartes pour les mettre par ordre dans les quatre piles de fondation.

Règles du jeu

Mise en place

- Vingt-huit cartes sont distribuées et réparties en *7 piles de tableau*.
- Le nombre de cartes des piles de tableau augmente, passant de 1 à 7, de gauche à droite.
- La première carte de chaque pile de tableau est placée face vers le haut; les autres cartes de la pile sont mises face vers le bas.
- Les cartes qui restent sont placées face vers le bas, pour former l'*écart* (pile de cartes rejetées).
- On ménage un espace au-dessus des piles de tableau pour former *4 piles de fondation*.

Talon et écart

Les cartes sont tirées du talon (une par une ou par série de trois, selon la variante choisie) et placée dans l'écart face vers le haut. La carte du dessus est toujours libre pour être jouée. Si le talon s'épuise, les cartes de l'écart servent à former un nouveau talon (avec la variante à trois cartes). Vous pouvez faire défiler toutes les cartes du talon autant de fois que vous le désirez.

Remarque : Si vous avez choisi la variante à une carte, vous n'avez le droit de faire défiler les cartes du talon qu'une seule fois.

Piles de tableau

Développez les piles de tableau vers le bas, en couleurs alternées. La première carte de chaque pile de tableau est libre pour être jouée sur toute autre pile de tableau ou sur la pile de fondation pertinente. Les groupes de cartes, dans l'ordre voulu, peuvent être déplacés comme unité. Les espaces dans les piles de tableau peuvent être remplis uniquement par les rois (ou par un groupe de cartes avec un roi à la fin).

Piles de fondation

À mesure que vous trouvez les as, déplacez-les pour former les piles de fondation. De là, montez la série de l'as au roi.

Écran Patience

À votre tour :

1. Cliquez sur le talon pour tirer les cartes.
2. Cliquez sur une carte pour la sélectionner (de l'écart ou d'une pile de tableau) et placez-la où vous le désirez (sur une pile de tableau ou sur une pile de fondation).
3. Cliquez pour placer la carte à cet endroit.
4. Cliquez sur toute première carte d'une pile de tableau pour la révéler.
5. Reprenez les étapes 1 à 4 jusqu'à ce que vous ne puissiez plus déplacer de cartes.

Boutons à l'écran

L'écran Patience présente deux boutons :

Undo (Défaire) – Cliquez sur ce bouton pour remettre la dernière carte déplacée à sa position précédente.

Give Up (Abandonner) – Cliquez sur ce bouton pour mettre fin à la partie et voir votre pointage final.

Victoire

Si vous déplacez toutes les cartes dans les quatre piles de fondation, vous avez gagné !