

Règle du jeu de carte Passe à l'As

Mise en place:

Le jeu utilisé est un jeu de 54 cartes auquel on retire les jokers. Ce jeu est simple et se joue à plusieurs. Pour que le jeu soit intéressant, il faut être **au moins 8**. L'ordre décroissant des cartes est l'ordre classique, hormis l'As:

Roi - Dame - Valet - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - As

La donne:

Chaque joueur reçoit 3 jetons et le premier donneur est choisi au hasard et change à chaque tour. Entre chaque tour, les cartes sont brassées par le donneur et coupé par le joueur qui le précède. Le sens du jeu est le sens des aiguilles d'une montre. Le "brasseur" distribue **une** seule carte à chaque joueur.

Déroulement du jeu:

Le joueur qui suit le brasseur commence à jouer. Il peut demander à son voisin de gauche à échanger sa carte avec la sienne. Celui-ci ne peut refuser. Puis ce joueur en fait de même avec son voisin et ainsi de suite jusqu'au brasseur. La seule possibilité de refuser un échange est d'avoir **un Roi**. Dans ce cas, on le montre. Le brasseur a la possibilité de garder sa carte ou de couper le talon de cartes restantes et d'échanger sa carte avec la carte de la coupe. Le joueur qui possède la plus petite carte perd un jeton qu'il met au centre de la table. En cas d'égalité, l'ordre croissant des couleurs est : ♣ - ♦ - ♥ - ♠

Le gagnant:

Un joueur à qui il ne reste plus de jeton, peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il perd à nouveau. Alors il est éliminé, et le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des jetons. Pour une variante du jeu, on peut remplacer les jetons par des sous et le gagnant remporte la cagnote qui est au centre de la table.