

# Règles du jeu de Mitaine

## **Cartes**

Le jeu de carte utilisé pour jouer à la mitaine est basé sur les 52 cartes standard excluant les jokers. Les forces des cartes pour ce jeu en ordre croissant sont du 2 jusqu'au 10, de la dame à l'as et le valet. Le valet a la caractéristique de balayer le contenu de la table si aucun contrat n'a été annoncé.

## **Joueurs**

Quatre joueurs sont requis pour jouer à la mitaine et jouent en équipe.

## **Contrats**

Les joueurs peuvent annoncer 3 contrats différents. La mitaine pour deux cartes de même force, le gant pour trois cartes et le chausson pour quatre cartes. Ils sont annoncés lorsque le joueur joue la première carte du contrat. Le joueur est alors forcé de continuer son contrat jusqu'à la fin ou de choisir un contrat supérieur avec la carte sur la table. Le contrat est réussi si le joueur peut jouer toutes les cartes appartenant à ce contrat sans qu'un autre joueur lui vole celui-ci ou appelle un autre contrat supérieur. Un autre joueur peut voler le contrat en jouant une carte de la même force que le contrat. Il est impossible de ce fait de voler un chausson puisqu'aucune autre carte est disponible dans le jeu. Le seul moyen de battre un chausson et d'en jouer un autre de force supérieur. Le chausson de valet est le contrat le plus élevé et ne peut être battu.

## **Balayage**

Il est possible pour un joueur de balayer la table si et seulement si aucun contrat n'a été annoncé. Pour ce faire, il faut jouer un valet ou une carte de même force que celle jouée par le joueur précédent. Le valet balaie la table pour n'importe quel carte y compris un autre valet. Si aucune carte est présente sur la table, il ne peut y avoir balayage; même si le valet est joué.

## **Points**

La partie est généralement de 1000 points. Les contrats valent 10 points pour la mitaine, 50 pour un gant et 100 pour un chausson. Tout contrat de valet en double la valeur. Le dix (10) de carreau vaut 50 points. Le balayage vaut 10 points si une seule carte est présente sur la table. Un balayage comprenant seulement deux valets vaut 20 points. Le balayage de plusieurs cartes n'a aucune valeur.

## **Désignation du brasseur**

Le brasseur est tiré au sort par la carte de pique la plus élevée pigée par les joueurs.

## **Passer les cartes**

Le brasseur distribue les cartes une à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche. Il distribue sept (7) cartes pour la première main et le reste des cartes pour la deuxième; ce qui correspond à six (6) cartes.

## **Échange**

Un échange de trois (3) cartes a lieu après chaque distribution des cartes. Les deux joueurs à gauche du brasseur passent alors trois cartes à leur partenaire respectif. Ce partenaire regarde ces cartes et retourne ensuite trois autres cartes de son choix. Il est possible de retourner certaines cartes ou toutes les cartes reçus du partenaire.

## **Déroulement du jeu**

Le brasseur distribue la première main. Ensuite, l'échange des trois cartes a lieu. Le joueur à gauche du brasseur débute en jouant la première carte. Le jeu se déroule jusqu'à l'épuisement des cartes dans les mains des joueurs. Les cartes non-balayés restent sur la table pour la deuxième main s'il y a lieu. Le brasseur distribue les cartes restantes. Les joueurs échangent leurs trois cartes. Ensuite, le joueur à gauche du brasseur joue la première carte de la deuxième main. Les joueurs jouent alors toutes les cartes dans les règles du jeu. Si le dix (10) de carreau reste sur la table lorsque les mains des joueurs sont vides, l'équipe ayant fait ou volé le contrat le plus récent remporte les 50 points. Si aucun contrat n'a été appelé pendant les deux mains, les 50 points du dix de carreau sont perdus.

## **Gagnant**

L'équipe gagnante est celle qui atteint 1000 points à la fin d'une brasse. Si les deux équipes ont franchi le seuil des milles points, l'équipe avec le plus de points remportent la partie. S'il y a égalité, il faut jouer une autre brasse pour déterminer le gagnant.