

# Règle du jeu de carte la Petite École

## Le but du jeu:

Le but du jeu est le premier qui réussit à terminer le « parcours scolaire » qui se décline en 12 étapes, tout en accumulant le moins de points possible.

## La distribution:

C'est un jeu pour 2 à 4 joueurs et requiert 2 jeux de cartes sans les jokers. Chaque joueur reçoit 13 cartes qu'il garde secrètes. Le reste du paquet est posé face caché au centre de la table avec une carte apparente dans la défausse. À son tour, chaque joueur doit piger une carte (sur la pioche ou sur la défausse) avant d'en défausser une à son tour. À savoir, les 2 sont « frimés » et peuvent remplacer n'importe quelle carte.

## Valeur des cartes:

3-4-5-6-7-8-9 = 5 points

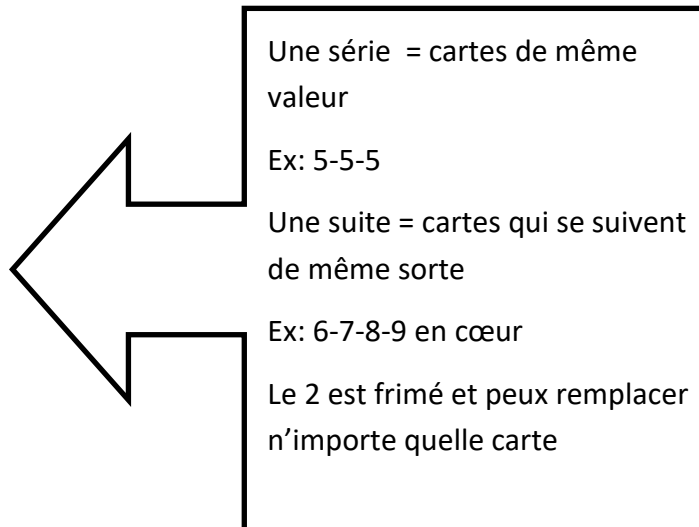
10 au Roi = 10 points

As = 15 points

2 frimé = 20 points

## Voici les 12 échelons à réussir :

1. 2 séries de 3
2. Une série de 3 et une suite de 4
3. Une série de 4 et une suite de 4
4. 2 séries de 4
5. 2 suites de 4
6. 3 séries de 3
7. Une suite de 7 et une série de 3
8. 2 suites de 4 et une série de 4
9. 2 séries de 4 et une suite de 4
10. Une suite de 9 et une série de 3
11. Une suite de 10 et une série de 3
12. Une suite de 13



## Déroulement du jeu:

Dès qu'un joueur a rassemblé les cartes nécessaires pour réussir son échelon, il les pose devant lui, à la vue de tous. Le tour s'arrête lorsqu'un joueur réussit à se débarrasser de toutes ses cartes. Pour y arriver, il devra faire d'autres séries ou suites (de 3 ou plus) ou encore compléter le jeu mis sur la table par les autres joueurs. Ceux qui ont réussi leur échelon passent à l'échelon suivant ; les autres redoublent et doivent recommencer leur échelon

## Fin de la partie:

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à franchir les 12 étapes. Si deux joueurs y parviennent, celui qui a accumulé le moins de points l'emporte.