



RÈGLEMENTS et FAÇONS DE GAGNER

RÈGLEMENTS

DÉPART: Décider si le jeu sera gagné de la Façon 1 ou de la Façon 2. Éliminer les jokers du jeu. Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il regarde mais cache des autres joueurs. Ces 3 cartes sont les Cartes-Tiguidoo. Le reste du paquet des Cartes-Questions est déposé au centre de la table.

DÉROULEMENT: À tour de rôle, les joueurs pigent une Carte-Question au centre et posent la question inscrite à tous les adversaires. Le premier adversaire qui répond correctement à la question gagne cette Carte-Question et la dépose à découvert devant lui. Les autres joueurs voient ainsi la combinaison qu'il se compose. Si aucun adversaire n'a la bonne réponse, le joueur qui a posé la question donne la réponse et remet la Carte-Question en-dessous du paquet.

CARTES-TIGUIDOO: À son tour, le joueur a le choix de piger une Carte-Question du paquet ou d'utiliser une de ses Cartes-Tiguidoo pour voler une carte de même valeur ou de même sorte dans la combinaison d'un adversaire. S'il utilise une Carte-Tiguidoo, il pose la question de celle-ci à l'adversaire choisi. Si l'adversaire répond correctement, la Carte-Tiguidoo est éliminée du jeu. Sinon, le joueur qui a posé la question vole à l'adversaire la carte défiée et ajoute cette carte et sa Carte-Tiguidoo à sa propre combinaison.

FIN DU JEU: Fin du paquet au centre. Les Cartes-Tiguidoo non utilisées sont éliminées du jeu.

GAGNANT: Celui qui a le plus de points (Façon 1) ou celui qui a la plus forte combinaison de 5 cartes (Façon 2).

DEUX FAÇONS DE GAGNER

FAÇON 1: TOTAL DES POINTS LE PLUS ÉLEVÉ

Chaque paire vaut 5 points, chaque brelan vaut 10 points et chaque carré vaut 20 points.

FAÇON 2: COMBINAISON GAGNANTE (De la combinaison la moins forte à la plus forte)

PLUS FORTE CARTE: L'as étant la plus forte ensuite K, Q, J, 10, 9 et ainsi de suite

PAIRE: 2 cartes de même valeur

DOUBLE PAIRE: 2 paires

BRELAN: 3 cartes de même valeur

QUINTE: 5 cartes consécutives

COULEUR: 5 cartes de la même sorte (coeur, carreau, trèfle ou pique)

MAIN PLEINE: Ensemble formé par un brelan et une paire

CARRÉ: 4 cartes de même valeur

QUINTE-COULEUR: 5 cartes consécutives de la même sorte (coeur, carreau, trèfle ou pique)

QUINTE ROYALE: Quinte-couleur dont les cartes vont du dix à l'as