


<p>Jeux de cartes</p>	<p align="center">Jeu d'inspiration de Papayoo (ed.Gigamic)</p>	<p align="center">De 3 à 8 joueurs 30 minutes A partir de 7 ans</p>
------------------------------	--	--

<p>Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo. Comment marquer... le moins de points possible ? En évitant de récolter ces fichus Payoos.</p> <p>Vous n'êtes pas satisfait de la donne ? Pas grave, vous donnez des cartes à votre gauche avant de commencer. Mais faites les bons choix, car elles seront remplacées par le «cadeau» venant de droite... Ensuite vous jouez la donne mais sans atouts et sans scrupules, pas sûr que le meilleur gagne ! (source Gigamic)</p>	
--	---

<p>Matériel :</p>	<p>Un jeu de Tarot</p>
-------------------	------------------------

<p>1- <u>Mise en place</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Procurez-vous un jeu de Tarot et retirez les Valets/Cavaliers/Dames/Rois/l'Excuse/l'atout 21 (il doit vous rester 60 cartes). Les atouts seront les Payoos. - Le donneur change à chaque tour ; il distribue les cartes. Pour des parties à 7 ou 8 joueurs, retirez les As. - Après avoir rangé leurs jeux, les joueurs procèdent à l'écart. Chacun se débarrasse des cartes de son choix en retirant de son jeu 4 cartes et les pose, faces cachées, devant son voisin de gauche. Il est impératif de donner l'écart à son voisin de gauche avant de prendre connaissance des cartes de l'écart arrivant de son voisin de droite.
<p>2- <u>Tour de jeu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le donneur entame le premier pli en lançant la carte de son choix, face visible, au centre de la table. Les autres joueurs jouent ensuite chacun à leur tour dans le sens horaire, en suivant impérativement la couleur demandée par le premier (mais il n'est pas impératif de jouer une carte de plus forte valeur). Le Payoo (l'Atout) doit être considéré comme une cinquième couleur, au même titre que le cœur, le pique, le trèfle ou le carreau. Si un joueur n'a pas en main la couleur demandée, il se défause de toute autre carte de son choix. Celui qui a joué la plus forte carte dans la couleur demandée ramasse le pli et entame le pli suivant (l'As est considéré comme la carte la plus faible). Si aucun joueur ne peut suivre dans la couleur demandée, c'est le joueur qui a entamé qui ramasse le pli. - Fin d'une manche : A l'issue du dernier pli, les joueurs comptent leurs points. Chaque Payoo (Atouts) vaut sa propre valeur et les autres cartes ne valent rien. On additionne ces points à ceux des manches précédentes.
<p>3- <u>Fin de partie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs fixent en début de partie le nombre de manches qu'ils souhaitent jouer (4 manches durent environ 30 minutes). Celui qui a le moins de points à l'issue de la dernière manche est déclaré vainqueur.