

BATAILLE

DÉBUTANT |  52 |  5+ |  2+

BUT DU JEU

Rempporter toutes les cartes.

MISE EN PLACE DU JEU

On distribue la totalité des cartes à l'ensemble des joueurs sans qu'ils en prennent connaissance.

VALEURS DES CARTES

Du plus fort au plus faible : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun leur tour, les joueurs devront retourner au centre de la table, face visible, la carte placée en haut de leur tas.

Celui qui a la carte la plus forte gagne le pli. Le joueur ramasse les cartes et les replace face cachée sous son tas et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui a gagné toutes les cartes.

Cas particuliers : s'il y a deux cartes de même valeur, les joueurs concernés doivent dire « BATAILLE ! ». Ils doivent alors poser une carte face cachée et une carte face visible pour décider du vainqueur du pli. En cas de nouvelle égalité, il faut continuer à retourner une carte cachée et une carte visible jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

FIN DE LA PARTIE

Le gagnant est celui qui a gagné toutes les cartes.

LE DICO DES CARTES :

- **La défausse :** désigne un emplacement où les joueurs disposent, généralement face visible, les cartes dont ils se débarrassent au cours du jeu.
- **Distribuer ou donner :** attribuer les cartes aux joueurs, une à une ou par paquet, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre sens, selon le jeu pratiqué. Le joueur qui distribue les cartes est appelé le donneur.
- **Une main :** désigne les cartes détenues par un des joueurs.
- **La pioche :** désigne le tas de cartes non distribuées, souvent retourné face cachée, dans lequel le joueur peut ou doit prendre (piocher) une carte selon les règles.
- **Un pli :** désigne l'ensemble des cartes jouées pendant un tour de jeu et généralement ensuite ramassées par le joueur ayant gagné ce tour.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français