

Règlement Double King

1. DONNER

Chaque joueur prend une place aléatoire à la table. En suite on décide qui va écrire. Si aucun des joueurs n'est pas prêt à écrire, chaque joueur doit choisir une carte du jeu de cartes. Le joueur avec la carte supérieure doit écrire. Après, chaque joueur choisit de nouveau une carte du jeu de cartes. Le joueur avec la carte supérieur commence à distribuer les cartes. Pour indiquer qui commence à donner, on recommande qu'une croix est marqué à côté du nom du joueur. Le voisin à droite du donneur doit couper le jeu de cartes en prenant au moins 4 cartes et en laissant au moins 4 cartes. Après la première donne, le jeu de cartes ne peut plus être mélangé. On distribue les cartes 4-4-5 dans le sens d'une montre.

2. COMMENT CHOISIR SON JEU ?

Il y a en total 20 jeux à diviser entre les 4 joueurs : chaque joueur choisit 3 jeux (ni moins et ni plus) des 12 jeux négatifs disponible et doit jouer 2 fois en jeu d'atout. A la fin du tour, tout le monde aura joué ses 3 jeux négatifs et ses 2 jeux d'atout. C'est toujours le donneur qui choisit le jeu et la personne à gauche du donneur doit sortir. Pour garder trace sur la feuille de points des jeux négatifs, on recommande qu'un cercle est dessiné autour du score du joueur qui a choisi le jeu négatif.

3. GENERAL

Tous les coups restent à l'inverse sur table jusqu'au moment que les points seront notés.

4. Il y a 6 jeux différents qu'on peut choisir pour un total de 104 points

- A. MOINDRE PLIS ; obtenir le moins de plis. Chaque pli est 1 point négatif (13 en total). Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli.
- B. MOINDRE CŒURS ; obtenir le moins de cœurs. Chaque pli est 1 point négatif (13 en total). On ne peut pas sortir de cœurs tant qu'on a encore d'autres couleurs en main. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter un cœur. Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli ou jusqu'au moment que tous les cœurs sont tombés.
- C. MOINDRE DAMES ; obtenir le moins de dames. Chaque dame est 2 points négatifs (8 en total). Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter une dame. Si un As ou Roi est sortie, on est aussi obligé de jeter la dame du même couleur si encore dans



le jeu. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli ou jusqu'au moment que tous les dames sont tombées.

- D. MOINDRE VALETS/ROIS ; obtenir le moins de valets ou rois. Chaque roi ou valet est 1 point négatif (8 en total). Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter un roi ou valet. Si un As ou Dame est sortie, on est aussi obligé de jeter le roi ou valet du même couleur si encore dans le jeu. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli ou jusqu'au moment que tous les rois et valets sont tombés.
- E. ROI DE CŒUR ; ne pas obtenir le roi de cœur (5 points négatifs). On ne peut pas sortir de cœur tant qu'on a encore d'autres couleurs en main. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter le roi cœur. Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli ou jusqu'au moment que le roi de cœur est tombé.
- F. 7^{ième} ET DERNIER PLI ; ne pas obtenir le 7^{ième} ou dernier pli (le 7^{ième} pli est 2 points négatifs et le dernier est 3 points négatifs). Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli. Après qu'on a joué tous ces jeux, la balance négative est calculée par le joueur qui écrit.

5. JOUER ATOUT

Entre tous les jeux, chaque joueur peut jouer 2x atout. Quand atout est joué, on est obligé de surmonter. Si on joue une couleur qu'on a plus, on est obligé de couper, chaque joueur suivant qui ne peut suivre la couleur non plus est obligé de surcouper. Le nombre de plis est marqué à côté du nom du joueur en bas de la feuille de points (13 points par jeu pour un total de 104 points positifs).

6. SCORE ET DISTRIBUTION DES POINTS

Après tous les jeux, les points négatifs seront déduits des points positifs pour obtenir le score final de chaque joueur. Le joueur avec le score le plus élevé reçoit 16 points, le 2^{ième} plus élevé reçoit 12 points, le 3^{ième} plus élevé reçoit 8 points et le dernier 4 points. En cas d'égalité du score final, on additionne les points des joueurs concernés et on les divise par le nombre de joueurs concernés.

7. CLASSEMENT FINAL APRES 5 RONDES

Le classement final sera établi sur base des tous les points gagnés dans les 5 rondes. En cas d'égalité, la somme des scores de toutes les rondes jouées, qui donne la position finale. S'il y a encore égalité, le score le plus élevé d'un des rondes décide le vainqueur.



8. POINTS DE PENALITE/SANCTIONS

En tenant compte du « fair play », c'est le groupe qui décide s'il y a des points de pénalité accordé ou non.

Nous connaissons tous l'expression « la table colle », quand une carte est jouée sur table elle ne peut pas être repris. Si on le remarque dans le pli qui est joué et qu'une reprise ne gêne pas les scores et que tout le monde est d'accord, le joueur peut encore reprendre sa carte et jouer la carte correcte. Si un des joueurs exige une pénalité, appelez le jury pour rendre une décision finale.

Si la faute est découverte plus tard dans le jeu, les sanctions suivantes sont d'application :

Dans un jeu négatif le joueur reçoit tous les points négatifs de ce jeu.

Dans un jeu positif, le joueur reçoit 6 points négatifs et les autres deux points positifs. Si la faute est commise par le donneur, il redonne la partie et est obligé de jouer atout. Si la faute est commise par un autre joueur, le donneur redonne la partie et peut choisir le jeu à jouer.

Nous encourageons les joueurs de trouver une solution entre eux.

NOUS VOUS SOUHAITONS BEAUCOUP DE SUCCES ET QUE LE MEILLEUR DEVIENT KING8

