

## BUT DU JEU

Le but de l'escalier n'est pas de gagner le plus de plis mais de deviner juste. À chaque manche il faut deviner le nombre de plis que l'on va faire mais attention, on ne peut pas toujours annoncer ce qu'on veut ! Il faut forcément qu'un joueur se trompe: le total des annonces ne doit pas correspondre au nombre de plis à jouer.

## DÉROULEMENT DU JEU

Au premier tour le donneur donne 1 seule carte à chaque joueur et retourne la carte du dessus du paquet, c'est la couleur d'atout. Les joueurs ne regardent pas leur carte et la montrent aux autres en la tenant contre leur front. Chacun à leur tour les joueurs essayent de deviner s'il vont gagner le pli en ne regardant que les cartes des autres. Quand tout le monde a parlé, le premier joueur pose sa carte, c'est la couleur demandée. Les autres joueurs posent leur carte et celui qui a posé la plus forte gagne le pli.

Ensuite le joueur qui a joué en premier devient le donneur et distribue 2 cartes à chaque joueur puis retourne la carte du dessus du paquet, c'est le nouvel atout. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres et essaye de deviner s'il va gagner 0, 1 ou 2 plis.

Quand tous les joueurs ont donné leur estimation, le premier joueur demande une couleur. Les joueurs jouent une carte chacun à leur tour. C'est celui qui a posé la plus forte qui pose la première

carte du pli suivant et ainsi de suite, jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de carte en main. Un joueur qui n'a pas la couleur demandée doit couper avec de l'atout, s'il ne peut pas il jette une carte. On est obligé de monter à l'atout quand c'est possible.

À chaque tour on donne une carte de plus à chaque joueur jusqu'à atteindre le nombre maximum de cartes : 3 joueurs = 10 cartes max, 4 joueurs = 7 cartes max, 5 joueurs = 6 cartes max, 6 joueurs = 5 cartes max.

Une fois arrivé au nombre maximum on continue à jouer en distribuant une carte de moins à chaque manche, jusqu'à revenir à 1 carte collée sur le front. C'est la dernière manche. Quand la dernière manche est finie on compare les scores, celui qui a perdu le moins de points a gagné.

## COMPTAGE DES POINTS

Tous les joueurs commencent à 0 point. À chaque tour on compare ce que chaque joueur a annoncé et ce qu'il a vraiment fait. Les joueurs perdent 1 point par pli(s) d'écart entre leur annonce et la réalité. Par exemple, si un joueur a annoncé 3 et qu'il a fait 1 ou 5 plis, il perd 2 points, s'il en a fait 2 ou 4, il perd 1 point, etc.

Si un joueur annonce juste, il ne perd pas de point. Celui qui a perdu le moins de points à la fin de la partie a gagné.

*Les règles de jeu*

