

Le Renard des Bois

Les plis sont face cachée,
mais le nombre de plis doit être visible.

11 valeur 1 à 11, en 3 couleurs.
Chaque impaire active une capacité spéciale.

Déroulement d'une manche

1 – Début	<p>a) Mélanger les . Distribuer 13 à chacun. Le reste forme la pioche face cachée.</p> <p>b) Défausser la 1^{ère} de la pioche face visible ⇨ C'est la Décret, qui donne la couleur de l'atout.</p> <p>c) Les joueurs alternent à chaque manche pour être 1^{er} joueur.</p>																					
2 – Plis	<p>a) Un joueur ouvre le pli. L'autre joueur doit si possible suivre à la couleur, sinon il joue 1 au choix.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 5px;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">3</td> <td>Le joueur <u>peut</u> remplacer la Décret par 1 de sa main.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td>Le joueur pioche 1 . Il <u>peut</u> remplacer 1 de sa main par la piochée.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">11</td> <td>L'autre joueur doit suivre à la couleur avec soit un 1, soit sa la + forte.</td> </tr> </table> <p>b) L'atout, sinon la la + forte à la couleur d'entame, gagne le pli. Le vainqueur du pli entame le pli suivant.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 5px;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">1</td> <td>Un 1 qui perd un pli, entame le pli suivant.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td>Le gagnant du pli reçoit 1 point / 7 dans le pli.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td>Un 9 seul est un atout.</td> </tr> </table>	3	Le joueur <u>peut</u> remplacer la Décret par 1 de sa main.	5	Le joueur pioche 1 . Il <u>peut</u> remplacer 1 de sa main par la piochée.	11	L'autre joueur doit suivre à la couleur avec soit un 1, soit sa la + forte.	1	Un 1 qui perd un pli, entame le pli suivant.	7	Le gagnant du pli reçoit 1 point / 7 dans le pli.	9	Un 9 seul est un atout.									
3	Le joueur <u>peut</u> remplacer la Décret par 1 de sa main.																					
5	Le joueur pioche 1 . Il <u>peut</u> remplacer 1 de sa main par la piochée.																					
11	L'autre joueur doit suivre à la couleur avec soit un 1, soit sa la + forte.																					
1	Un 1 qui perd un pli, entame le pli suivant.																					
7	Le gagnant du pli reçoit 1 point / 7 dans le pli.																					
9	Un 9 seul est un atout.																					
3 – Fin	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #f0e0d0;">Décompte</th> <th style="background-color: #f0e0d0;">Humble</th> <th colspan="3" style="background-color: #f0e0d0;">Vaincu</th> <th style="background-color: #f0e0d0;">Victorieux</th> <th style="background-color: #f0e0d0;">Cupide</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #f0e0d0;">Nombre de plis</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">0, 1, 2, 3</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">4</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">5</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">6</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">7, 8, 9</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">10, 11, 12, 13</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #f0e0d0;">Nombre de points</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">6</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">1</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">2</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">3</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">6</td> <td style="background-color: #f0e0d0;">0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Si un joueur a au moins 21 points (<i>variante courte 16, longue 35</i>) ⇨ Fin du jeu. Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de points à la dernière manche.</p>	Décompte	Humble	Vaincu			Victorieux	Cupide	Nombre de plis	0, 1, 2, 3	4	5	6	7, 8, 9	10, 11, 12, 13	Nombre de points	6	1	2	3	6	0
Décompte	Humble	Vaincu			Victorieux	Cupide																
Nombre de plis	0, 1, 2, 3	4	5	6	7, 8, 9	10, 11, 12, 13																
Nombre de points	6	1	2	3	6	0																