

Règle de l'Agnès pour le GRAND TOURNOI D'AGNES

Le but du jeu est d'avoir 5 points ou moins et d'avoir moins de points que ses adversaires

Déroulement d'une manche

Un joueur mélange les cartes à distribuer et en donne quatre, face cachée, à chaque joueur ; il pose la pioche au centre, face cachée.

Chaque joueur dispose ses 4 cartes devant lui.

Le joueur le plus jeune de la table commence.

Il pioche une carte que lui seul regarde et peut, selon son choix :

- la reposer dans la défausse (située à côté de la pioche, face visible) en utilisant, ou pas, le pouvoir de cette carte le cas échéant (voir partie : pouvoir des cartes)
- la place dans son jeu face cachée à la place de n'importe quelle autre de ses 4 cartes et défausse ensuite la carte ainsi remplacée (face visible comme toujours dans une défausse)

Le joueur suivant a le choix :

- soit de prendre la dernière carte de la défausse pour l'intégrer à son jeu
- soit de piocher une carte et effectuer une des actions précédentes

Défausse rapide

Lorsqu'un joueur défausse une de ses cartes au cours de son tour, n'importe lequel des autres joueurs peut poser sur cette défausse la même carte issue des cartes disposées devant lui ou issue des cartes disposées devant un de ses adversaires.

- Si un joueur défausse la carte d'un adversaire, il choisit alors de lui donner une des cartes de son jeu en la plaçant à la même place occupée par la carte défaussée.
- Si le vainqueur d'une défausse est le joueur devant poursuivre la manche, celui-ci peut évidemment continuer son tour et piocher une carte.
- Si un joueur se trompe de carte à défausser sur une autre, il remet sa carte dans son jeu et est pénalisé en prenant la première carte de la pioche sans la regarder et en la disposant face cachée devant lui, se rajoutant ainsi une nouvelle carte à gérer.

Fin d'une manche

Au fur et à mesure des tours, les joueurs doivent abaisser la valeur de leur main en les remplaçant par des cartes piochées, en les jetant dans la défausse le cas échéant, ou en échangeant ses cartes avec celles de ses adversaires en cas de pouvoir.

Le joueur ajoutant la valeur de ses cartes et obtenant un résultat inférieur ou égal à 5 points peut annoncer AGNES à la fin de son tour de jeu. À ce moment-là tous les adversaires finissent leur tour de jeu sans pouvoir toucher (échanger, regarder, défausser) une des cartes du joueur « Agnès ».

Une fois le tour de table fini, la manche est terminée, les cartes sont retournées et les points comptés.

Décompte des points

Chaque joueur retourne alors ses cartes devant lui et additionne ses points.

La logique voudrait que l'annonceur de l'Agnès soit celui qui ait le moins de points dans son jeu.

- Le joueur ayant le moins de point remporte la manche. Il gagne 1 point.
- En cas d'égalité, le joueur ayant annoncé Agnès remporte la manche et marque 1 point.
- Si deux joueurs non annonceurs ont le même nombre de point le plus bas (inférieur à 5), ils remportent tous les deux la manche et marquent tous les deux 1 point.
- Si le joueur ayant annoncé Agnès a plus de 5 points dans son jeu, il perd 1 point. (Il est possible d'avoir un score négatif).

Pour le décompte des points :

- **Roi de Cœur** : -1
- **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** : valeurs numériques
- **Valets, Dames, autres Rois** : 10 points

Les pouvoirs des cartes

Lorsqu'une des cartes citées ci-dessous est piochée puis défaussée par un joueur, il peut, s'il le souhaite, exercer le pouvoir conféré à cette carte.

- **9,10** : Possibilité de regarder une de ses propres cartes, puis de la reposer toujours face cachée au même endroit
- **Valets** : Possibilité d'échanger à l'aveugle deux cartes de deux joueurs différents (lui inclus). Interdiction pour les joueurs de regarder les cartes ainsi échangées,
- **Dames** : Possibilité de regarder une carte d'un adversaire, puis de la reposer toujours face cachée au même endroit
- **Rois** : Possibilité de regarder deux cartes de deux joueurs différents (lui inclus) et possibilité de les échanger si il le souhaite.

Si un pouvoir est mal exercé par un joueur (ex: regarde une carte alors que l'échange doit se faire à l'aveugle), son tour est annulé et il est pénalisé en prenant la première carte de la pioche sans la regarder et en la disposant face cachée devant lui, se rajoutant ainsi une nouvelle carte à gérer.

Seules les cartes citées ci-dessus sortant directement de la pioche ont leur pouvoir.

Les cartes citées ci-dessus et prises dans la défausse ont perdu leur pouvoir.

Les cartes citées ci-dessus et défaussées du jeu d'un joueur ont perdu leur pouvoir.

Différents points de règlement

- On tourne dans le sens horaire des aiguilles d'une montre.
- A la fin de chaque manche, le joueur placé à gauche du précédent vainqueur de manche sera le premier à commencer.
- Il est possible de mélanger les cartes entre les manches.
- Si la pioche est terminée, la pile de la défausse est retournée en laissant la dernière carte posée face visible comme première carte de défausse.
- Il est interdit de garder ses mains posées sur les cartes devant soi.
- Il est interdit de changer l'ordre de ses cartes pendant toute la partie.
- Lors d'une action de défausse, il faut s'assurer de ne pas léser certains joueurs dans la visibilité rapide de la carte.
- Lors de l'action de pioche le joueur est responsable de la confidentialité de la carte prise. S'il ne la cache pas, ses adversaires pourront utiliser cet avantage ; Ils ne doivent par contre jamais avoir une intention de triche et tenter par tous les moyens de la voir. Si c'était le cas, le joueur incriminé serait pénalisé en prenant la première carte de la pioche sans la regarder et en la disposant face cachée devant lui, se rajoutant ainsi une nouvelle carte à gérer.
- En cas de litige et de non-réponse dans le règlement, les joueurs de la table se débrouillent entre eux.

