

Le PAN-PAN

Ingrédients :

N joueurs (à partir de 3)

Une table, n chaises.

Une feuille de papier et un stylo. Un cerveau pour faire les additions.

M jeux de cartes de 54 (donc avec les joks). M étant égal à :

2 jusqu'à 5 joueurs

3 jusqu'à 8 joueurs, 4 au-delà.

But de la partie :

se débarrasser de ses cartes.

But du jeu :

élimination progressive des joueurs dépassant le plafond de point autorisé (fixé au départ, généralement 500). Une partie peut déclencher l'élimination de plusieurs joueurs.

Déroulement du jeu :

Distribuer 5 cartes par joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes restantes constituent « la pioche ».

Retourner la première carte de la pioche qui devient la première carte de la défausse.

A partir de maintenant, on considère 4 joueurs nommés A, B, C, D.

A distribue (D a coupé les cartes et les a battues s'il le désire).

B regarde la carte du dessus de la défausse (au début, c'est la première)

B peut recouvrir la défausse s'il a dans son jeu, la même valeur ou la même couleur* que la carte posée.

Exemple : 9 de trèfle. B peut poser un 9 ou un trèfle (ou un joker).

Si B ne peut pas jouer, il pioche.

On passe au suivant, etc...

Pour corser le jeu, certaines cartes sont piégées.

A pose un 2 : B pioche 2 cartes et ne joue pas (à C de jouer)

A pose un 7 : B pioche 1 carte et ne joue pas (à C de jouer)

A pose un 8 : B ne joue pas (à C de jouer)

A pose un Joker : B pioche 5 cartes et ne joue pas (à C de jouer)

A pose un AS : B doit poser un AS. Si B pose un AS, C doit aussi poser un AS, etc...

Mais si B n'a pas d'AS, il pioche et le sort s'éteint. C peut alors jouer n'importe quoi (dans la même couleur)

D'autres cartes ont une action permettant d'orienter le jeu.

A pose un 10 : ça renverse le sens du jeu (à D de jouer).

A pose un valet : Il annonce la couleur qu'il souhaite (en espérant bien sûr que ça fasse un tour car il a des cartes dans cette couleur à écouler). Il peut rester à la couleur du valet qu'il pose.

Si la pioche se tarit, on retourne la défausse qui devient la nouvelle pioche.

Pourquoi PAN-PAN ?

Quand le joueur a deux cartes dans la main et qu'il s'apprête à se défausser de son avant dernière carte, il doit taper deux coups sur la table. S'il ne le fait pas et si un joueur s'en aperçoit avant que le joueur suivant n'ait joué, il pioche 2 cartes.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a jeté sa dernière carte. S'il jette une carte piégée en dernier, le sort s'exécute. Par exemple, si A termine par un joker, B prend 5 cartes avant de compter les points.

Valeur des cartes pour compter les points.

Les têtes (sauf le valet) : 10 pts

Le 7, 8, valet, AS, 10 : 15 pts

Le 2 : 20 pts

Le joker : 50 pts.

Les autres cartes : leur valeur nominale.

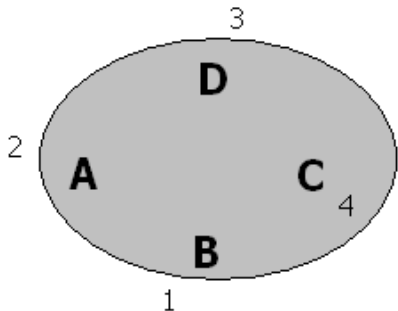
Exemple :

Il me reste en main :

Un 3 de trèfle, un as de carreau, un joker, une dame, un 8 de cœur et un 10 de pique (quel branque !):

$$3 + 15 + 50 + 10 + 15 + 15 = 108$$

Une fois les points comptés à la première partie, le gagnant reste assis à sa place et les autres se positionnent sur sa gauche, dans l'ordre du classement.

<p>Exemple :</p> <p>B gagne la première partie. A a 20 points, C a 50 points et D a 30 points. Le classement est donc BADC. B reste à sa place et les joueurs se placent comme ci-contre pour attaquer la deuxième partie</p>	
---	--

A partir de ce moment, le but de C est de charger D pour remonter d'un cran, D de charger A et A de charger B. Défaulez-vous !

Qui distribue pour la deuxième partie ?

Le rôle de distributeur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre **indépendamment de qui occupe le siège**. Dans l'exemple ci-dessus, A a distribué la première partie (il était donc à droite de l'ovale, juste avant B). Le rôle de distributeur se décale d'un cran. C'est donc B qui va distribuer.

Le jeu se termine par une dernière partie entre les deux survivants.

Bon jeu ! Avant de vous étripier, appelez SOS PAN-PAN au 06 82 56 52 61

* le mot couleur s'entend au sens strict (cœur, carreau, pique, trèfle)