

sieurs cartes semblables à une de celles qu'il a en main ou formant le même nombre, et dans ce cas, il jouera cette carte et fera une levée d'une ou plusieurs cartes. Ainsi par exemple, un dix enlèvera non-seulement tous les dix, mais encore le neuf et l'as, le huit et le deux, le sept et le trois, etc.

Les figures ne formant pas de nombre, elles ne prennent que leurs semblables.

Si le joueur ne se trouve pas dans le cas de faire une levée, il pose une carte sur la table à côté des autres.

Les autres joueurs font de même, chacun à leur tour.

CLAIR DE BORD.

Si un joueur enlève toutes les cartes du tapis, il fait *Clair de bord* et marque de suite un point.

On remet alors sur le tapis quatre cartes du talon ; si le talon est épuisé, chaque joueur dépose une carte sur le tapis, et le tour continue par le joueur qui a fait clair de bord.

Les cartes que les joueurs ont en main étant épuisées, on redonne des cartes, mais sans en découvrir sur le tapis, jusqu'à la fin des cartes.

À la fin du coup, si le dernier joueur fait une levée, tout ce qui est sur le tapis est enlevé par lui ; sinon, ces cartes restent.

Chaque couple d'associés compte ensuite ses levées comme il suit :

MANIÈRE DE COMPTER.

Supériorité dans le nombre des cartes...	1 point;
“ dans le nombre des piques...	1 point
Grand Casino (dix de carreau).....	4 points
Petit Casino (deux de pique).....	2 points
Chaque as, un point.....	4 points

Total 12 points

La partie se compose donc de douze points, le premier couple de joueur qui les réunit gagne. On peut alors arrêter la partie en *s'y tenant*.

Quand on fait la partie *bredouille*, c'est-à-dire en un coup, sans que les adversaires fassent un seul point, cette partie se compte double.