



Une partie se déroule en **10 manches**.
 La 1^{ère} manche se joue en 1 carte.
 Chaque manche suivante se joue avec **+1 carte**.

Au début de chaque manche, chaque joueur **pronostique** le nombre de **plis** qu'il compte faire.

Lorsque son choix est fait, chaque joueur tend son **poing** et simultanément, chaque joueur indique son choix avec ses **doigts**. Ces choix sont inscrits sur le calepin.

→ Le joueur à gauche du donneur joue en 1^{er}.

→ Chaque autre joueur doit jouer 1 carte de la même couleur, sans être obligé de monter.

→ Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer une autre couleur, mais perdra forcément le pli (*sauf noire*)

→ Si un joueur n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut jouer une carte de couleur noire = atout.

