

Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes. Le joueur qui y parvient remporte la manche gagne des jetons et les autres joueurs doit donner des jetons au adversaires en fonction des cartes restantes dans leurs mains.

## Interface du jeu :

- Création d'un compte utilisateur ( email , mot de passe , nom d'utilisateur).
- Connexion avec nom d'utilisateur et mot de passe.
- Système de jeton virtuelle.
- Choisir le prix d'une carte 1 jeton , 2 jetons , 3 jetons.
- Choisie le nombre de jeton avec lequel tu veux commencer la partie
- Choisir le nombre de personne dans une partie 2 ou 4.
- Activation du mode facile mode facile ( montre les combinaisons jouer pour chaque tour).
- Jouer contre des bots, si il y a pas de joueur en ligne. (IA)
- Compatible avec différent appareil : WEB et mobile

## Systèmes des jetons :

- Valeurs d'une carte vaut 1 jeton par carte ( au choix).
- 10 ou 11 ou 12 carte dans la main durant la fin de la partie on double les jetons donc 20 jetons pour les autres adversaires.
- 13 carte dans la main durant la fin de la partie on triple les jetons donc 30 jetons pour les autres adversaires.
- Tout le monde commence avec le même nombre de jeton dans la partie.
- Celui qui n'a plus de jeton ne peut plus jouer.
- Des jetons gratuit tout les jours pour pouvoir jouer.

## Règle du jeu :

L'ensemble du jeu est distribué entre les joueurs dans la mesure du possible, avec un nombre égal de cartes pour chaque joueur. S'il reste des cartes, elles sont données au joueur qui détient les 3♦. Les cartes Joker ne sont pas utilisées.

Au début de chaque partie, le joueur avec le 3♦ commence par le jouer seul ou dans le cadre d'une combinaison. Chaque joueur suivant doit jouer une carte ou une combinaison supérieure à celle précédente, avec le même nombre de cartes. Les joueurs peuvent passer leur tour, ce qui signifie qu'ils choisissent de ne pas jouer ou qu'ils n'ont pas les cartes pour jouer.

Lorsque tous les joueurs sauf un ont passé successivement, le tour est terminé et les cartes jouées restent dans la défausse. Un nouveau tour commence avec tous les joueurs, initié par le dernier joueur à jouer.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a joué toutes les cartes qu'il avait en main.

## Combinaison :

Les cartes peuvent être jouées seules ou en groupes de 2, 3 ou 5. La ou les cartes en tête d'un tour déterminent le nombre de cartes à jouer ; Les jeux joués dans ce tour doivent contenir le même nombre de cartes que celui qui a été mené et d'une valeur supérieure, sinon le joueur doit passer.

La valeur de la carte est d'abord déterminée par rang dans l'ordre suivant, du plus élevé au plus bas : 2,A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,3. Ensuite, par couleurs avec Pique ♠ comme atout, suivi de Cœur ♥, puis de Trèfle ♣, et le plus bas est Diamant ♦. La carte la mieux classée est 2♠ et la plus basse est 3♦. Les combinaisons de jeux d'astuces et leurs classements sont les suivants :

**Simple** : n'importe quelle carte du jeu, classée par rang, la couleur étant déterminante.

**Paires** : deux cartes quelconques de rang correspondant, classées comme pour les cartes singulières par la carte de la couleur la plus élevée.

**Triples** : Trois cartes de rang égal.

**Mains de cinq cartes** : Il existe cinq mains de cinq cartes valides différentes, classées du plus bas au plus élevé comme suit :

**Quinte** : 5 cartes quelconques dans une séquence, mais pas toutes de la même couleur. Le rang est déterminé par la valeur de la carte la plus élevée. Le costume est un bris d'égalité.

**Flush** : 5 cartes quelconques de la même couleur, mais pas dans une séquence. Le rang est déterminé par la couleur de la couleur. La valeur de la carte la plus élevée est utilisée pour départager les égalités.

**Full House** : un brelan et une paire. Le rang est déterminé par la valeur du triple.

**Carré + une carte** : Tout ensemble de 4 cartes du même rang, plus n'importe quelle carte. Le rang est déterminé par la valeur des 4 cartes.

**Quinte flush** : cinq cartes consécutives dans la même couleur. Classé de la même manière que les suites, la couleur étant un bris d'égalité.

## Fonctionnalité optionnel pour facilité l'apprentissage du jeu au joueur

- Si une personne qui le jeu durant une manche, il vas passer ses tour automatiquement et il perdra des jetons en fonction
- Bouton aide mémoire pour afficher tout les combinaisons possible dans le jeu
- Du temps pour jouer le main ou sa passe automatiquement
- Mode facile : suggestion de main à jouer ou range automatiquement les cartes dans sa main et indique quoi jouer