

Le Salsifis

JOUEURS 2 à 5

CARTES 52 adapté au nombre de joueurs

ORDRE Roi, Dame, Valet, Dix, Neuf, Huit, Sept, Six, Cinq, Quatre, Trois, Deux.
Attention : l'As prend les figures mais se fait prendre par les chiffres.

PRINCIPE Amasser plus de points que l'adversaire en remportant les combats de salsifis.

On Distribue 5 cartes à chaque joueur. Les plus petites cartes ont été préalablement éliminées du jeu, de sorte à ce qu'après avoir distribué, il reste 30 cartes dans le tas.

La manche va se dérouler en 5 tours, où chaque joueur utilisera à chaque fois l'une de ses 5 cartes. Au début du tour, le donneur prend deux fois 3 cartes du tas et les place sur la table comme deux paquets, face visible.

Ensuite, les joueurs posent une de leurs cartes devant l'un des paquets, face cachée. Ils peuvent à leur guise changer de carte ou changer de paquet jusqu'à ce que le jeu se stabilise. Si un joueur fuit systématiquement un combat de salsifis, il est obligé d'arrêter de fuir. Si un joueur est seul à avoir misé sur un paquet, il remporte le paquet ainsi que sa propre carte. Si plusieurs joueurs ont misé sur le même paquet, ils engagent un combat de salsifis : ils retournent leurs cartes en même temps et la carte la plus forte l'emporte.

Si deux joueurs sont à égalité dans le combat, le vainqueur est celui qui prononce en premier, clairement et correctement, la formule magique : le nom et le signe de la carte adverse suivis de « salsifis » (par exemple : « Roi de trèfle, salsifis »). Si plus de deux joueurs sont à égalité, la formule est : les noms et signes des cartes des autres joueurs, suivis de « salsifis » (par exemple : « Dame de pique, Dame de carreau, salsifis »). Si on a une situation circulaire, avec un As, une figure et un chiffre (l'As prend la figure, la figure prend le chiffre, et le chiffre prend l'As), la formule magique est simplement : « soupe de salsifis ». Si on ne peut pas déterminer qui a dit la formule magique en premier, les joueurs se partagent les points. Si un joueur entame une formule magique alors que la situation ne l'indique pas, il a une pénalité de dix points.

A la fin des 5 tours, on compte les points de la manière suivante :

As : 11 pts
Dix : 10 pts
Roi : 4 pts
Dame : 3 pts
Valet : 2 pts
Autres : 0 pt.

Le joueur qui a amassé le plus grand nombre de points remporte la manche.