



RÈGLE DU JEU :

1° Manche :

Prendre son paquet face cachée.
Poser les cartes face visible au chiffre 3.
Nommer la carte de son adversaire le plus rapidement possible.
La partie se termine quand le paquet tenu en main est terminé.

2° Manche :

Jeu de bataille normal.
La note la plus longue gagne.

3° Manche :

Je de bataille avec règle inversée.
La note la plus rapide gagne.
Tu dois nommer ta propre carte pour valider ton gain.



La ronde = 4 temps
La blanche = 2 temps
La noire = 1 temps
La croche = 1/2 temps

