

# Le Bizon

## Guide simplifié

### 1) La détermination de l'atout

Le premier tour sert à déterminer l'atout (= la couleur maitresse). Si aucun atout n'a été déterminé pendant le premier tour alors on réessaye avec le deuxième. Le joueur qui choisit de décider l'atout s'appelle le Bizon. C'est important de savoir qui c'est parce que les deux autres (les Loutres) jouent contre lui.

Le brin d'herbe n'est rien d'autre que la carte ouverte au milieu de la table en début de partie. Elle tient son nom du fait que le Bizon la mange.

### 2) Le coeur du jeu

Ensuite une fois que l'atout a été déterminé, le but c'est de poser chacun une carte sur la table de façon à avoir la carte la plus élevée des 3, en respectant le service (= dans la mesure du possible, on est obligé de jouer la même couleur que la première carte posée, si c'est impossible alors évidemment on peut jouer ce qu'on veut).

### 3) Ce qui arrive aux 3 cartes de la table

Les trois cartes ainsi gagnées s'appellent un "pli". Elles sortent du jeu (et ne vont donc pas dans la main du vainqueur) mais compteront pour des points (les Game Points, GP) en fin de partie. Elles doivent être posées face retournée à côté du joueur.

### 4) La force des cartes en jeu

La force des cartes en jeu est déterminée ainsi, de la plus forte à la plus faible :

- \* n'importe quelle carte de l'atout
- \* As respectant le service
- \* Roi respectant le service
- \* Dame respectant le service
- \* Valet respectant le service
- \* 10 respectant le service
- \* 9 respectant le service
- \* Les cartes ne respectant pas le service ne peuvent jamais remporter un pli (mais elles vaudront quand même des points en fin de partie).

Donc en gros : s'il y a un ou plusieurs atouts sur la table, ça sert à rien de regarder le reste, c'est forcément la carte la plus élevée de l'atout qui va gagner. Et s'il n'y a pas d'atout alors on regarde la carte la plus forte parmi celles qui ont respecté le service.

### 5) Le comptage des GP

Le système de comptage de GP :

- \* As de n'importe quelle couleur : 4
- \* Roi de n'importe quelle couleur : 3
- \* Dame de n'importe quelle couleur : 2
- \* Valet de n'importe quelle couleur : 1
- \* 10 de n'importe quelle couleur : 0
- \* 9 de n'importe quelle couleur : 0

## 6) Le comptage des SP

Étant donné qu'un jeu complet comporte 15 manches, un deuxième système de points entre en compte pour le jeu complet : les Set Points (SP). Ils sont calculés à la fin de chaque partie en fonction des GP et s'additionnent jusqu'à ce que 15 parties aient été jouées :

	Bizon	Loutres
Le Bizon a gagné	+3	-0
Le Bizon a 40 GP	+10	-0
Le Bizon a perdu	-5	+3
Le Bizon a 0 GP	-10	+10
Le Bizon gagne ex-aequo	+1	+1
Tout le monde a passé	+0	+0