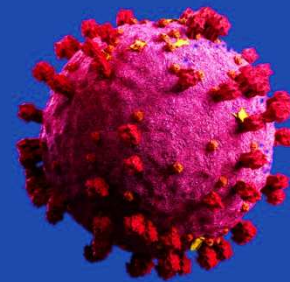


# BUGAMI



*Un jeu de David Parlett, 2005*

**Nombre de joueurs:** 3-7

**Cartes :** un jeu de 52 cartes dans l'ordre classique (AKQJ1098765432) + 1 carte de chaque couleur pour chaque joueur (cartes *bugamis*)

**Pour compter les points :** Feuille et crayon

## But

Marquer 250 points (par exemple).

## Donne

Distribuez toutes les cartes une à une tant que chacun en a le même nombre. S'il en reste, posez-les face cachée sur un côté.

## Bugamis

Après avoir examiné les cartes que vous avez en main, décidez quelle sera votre couleur à éviter (*bugami*) et sélectionnez la carte de cette couleur parmi vos quatre cartes *bugamis*. Lorsque tout le monde est prêt, vous retournez votre carte *bugami* et la laissez face visible pour que tout le monde puisse la voir. Vous pouvez aussi proposer de ne faire aucun pli (*misère*) en laissant toutes vos cartes *bugamis* cachées.

## Jeu de la carte

Le voisin de gauche du donneur mène pour la première levée. Vous devez suivre à la couleur si vous le pouvez, mais vous pouvez jouer n'importe quelle carte si vous n'avez pas de la couleur demandée. Une levée est gagnée par la carte la plus haute de la couleur menée, et le gagnant de chaque levée mène pour la suivante. Si des cartes n'ont pas été distribuées, elles seront ajoutées à la dernière levée.

## Score

Vous comptez 10 points pour chaque levée gagnée, et vous divisez ce total par le nombre de vos *bugamis* qu'elles contiennent (en ignorant les fractions).

*Exemple : si vous avez fait quatre levées contenant en tout un seul bugami, vous obtenez 40 points. Quatre levées contenant en tout deux bugamis rapportent 20, trois bugamis 13, et ainsi de suite.*

Si vous n'avez ramassé aucun *bugami*, n'essayez pas de diviser par zéro, sinon vous allez devenir fou. Au contraire, multipliez vos points par 2.

*Exemple: Pour quatre levées sans bugami, vous obtenez 80 points.*

Il existe d'autres façons de marquer des points :

- Si vous gagnez toutes les levées, vous obtenez un score de 100, sans tenir compte des *bugamis*. Les autres joueurs ne marquent rien, sauf s'ils ont annoncé une misère.
- Si vous ne faites aucune levée, vous marquez 30 points si vous n'avez pas annoncé de misère, ou 100 points si vous avez annoncé une misère.

## Variante des Joker(s)

Vous pouvez pimenter le jeu en ajoutant un ou plusieurs Jokers au jeu. Ceux-ci comptent comme des *bugamis* lorsqu'ils se trouvent dans des levées.

Vous ne pouvez jouer un Joker que lorsque vous ne pouvez pas suivre. Si vous en menez un, il gagne la levée et les adversaires peuvent se défausser à leur guise.

## Variante du Mariage forcé

En voilà une méchante ! Si deux ou plusieurs joueurs (mais pas tous les joueurs) ont choisi une carte *bugami* de même couleur, ils deviennent automatiquement partenaires. Leurs levées sont conservées ensemble et chaque membre marque individuellement le score réalisé par l'ensemble de l'équipe. Attention, un joueur qui a annoncé une misère ne peut pas être marié.