

TOPPER

1. HISTOIRE DU JEU

Ce jeu est très populaire dans notre secteur.

2. TYPE DE JEU DE CARTES

- Le **Topper** est un jeu de cartes à levées et se joue habituellement entre 2 équipes de 2 partenaires.
- Une feuille sera fournie pour les pointages. Laisser les cartes et les crayons sur la table après chaque partie.

3. BUT DU JEU

- Le but est de réussir le nombre de levées mises. L'équipe qui remporte le plus grand nombre de partie est déclarée gagnante.

4. L'ORDRE DES CARTES

- Le **Topper** se joue avec 26 cartes; les cartes de 2 à 7, le 8 de trèfle et le 8 de carreau sont enlevées. À noter que les « valets » sont utilisés pour la mise (ex. si tu gages en pique, ce valet est le plus fort et celui de trèfle devient le deuxième plus fort); suivra l'As, le Roi, etc....

5. DISTRIBUTION DES CARTES

- Pour déterminer qui brasse initialement, on coupe le paquet successivement et celui qui tourne le premier pique est le donneur. Les équipes s'assoient face à face. On fait préalablement couper le paquet par la personne à sa droite avant de distribuer les cartes. Le brasseur distribue 6 cartes à chacun (une à la fois) en y mettant 2 cartes (une à la fois) comme mise.
- Une fois la main terminée, le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur.

6. DÉROULEMENT DU JEU

- À tour de rôle, commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur indique combien de levées il pourra emporter et la sorte qu'il préfère.
- On peut aussi gager « Topper » qui vaut 12 points, le suivant peut gager « Next » vaut 24 points, « Germany » 36, et « Tarot » 48.
- On calcule le nombre de levées réussies (ex. si tu gages 4 et que tu fais 6 levées, tu inscris 6 au pointage). Par contre, si tu ne réussis pas ta mise, on déduit les points (ex. si tu prends 4 et tu fais 3 levées, tu soustrais 4). L'adversaire compte les mises réussies.
- On doit fournir une carte de la sorte demandée; en cas d'absence on peut jouer un atout pour tenter de gagner la levée. Il n'est pas permis de cogner en jouant une carte.
- Il est évidemment permis de passer (ne pas gager). **La partie se termine lorsqu'une équipe a atteint 36 points.**
- L'équipe gagnante de la première partie demeure à sa table pour le reste du tournoi.
- L'équipe perdante de la première partie changera de table à chaque partie (en respectant l'ordre des tables) pour le reste du tournoi.
- **Ne pas changer de table avant que toutes les équipes aient terminées leurs parties.**