

BUT DU JEU

Pour gagner à l'**ADRIANO**, vous devez être le joueur ayant le moins de points à la fin de la partie !
Les points sont la somme des cartes restantes à la fin de chaque manche et se cumulent d'une manche à l'autre.
Chaque partie se déroule en 7 manches.

PREPARATION

- Le donneur bat les cartes et en distribue 4, une par une à chaque joueur sous la forme d'un carré, face contre la table.
- Le reste des cartes est placé face cachée au milieu pour former la pioche.
- Chaque joueur regarde alors ses 2 cartes du bas, les mémorise et les remet en place sans les dévoiler aux autres joueurs.
Une fois les cartes remises en place, il ne pourra plus les regarder (sauf avec la carte **7**, voir « CARTES SPECIALES »).

DEROULEMENT

Le joueur placé à gauche du donneur commence :

- Il prend une carte dans la pioche qu'il regarde pour lui. Si la carte qu'il vient de piocher l'intéresse, il peut l'échanger avec l'une de ses 4 cartes, toujours sans les regarder. Il dépose la carte qu'il vient de piocher face contre table à la même place que l'ancienne qu'il jette dans la fosse, face visible. Une fois son ancienne carte retournée, il ne peut plus la récupérer.
- Si la carte qu'il vient de piocher ne l'intéresse pas, il la jette dans la fosse face visible.

C'est au joueur se trouvant à sa gauche de jouer. 2 possibilités s'offrent à lui :

- Soit la dernière carte jetée dans la fosse l'intéresse et la récupère pour l'échanger avec une de ses cartes.
- Soit la dernière carte dans la fosse ne l'intéresse pas et suit le même déroulement que le premier joueur.

Chaque joueur reproduit les étapes précédentes.

FIN D'UNE MANCHE

Lorsque vient le tour d'un joueur pensant avoir moins de points que ses adversaires, il dit « **ADRIANO** » une fois son tour terminé.

Cette étape est la dernière d'une manche. Lorsqu'un joueur dit « **ADRIANO** », il ne reste plus qu'un tour aux autres joueurs pour améliorer leur jeu. Le tour s'arrête au joueur à droite du joueur ayant dit « **ADRIANO** ». Une fois ce dernier tour terminé, chaque joueur retourne ses cartes.

Si le joueur ayant dit « **ADRIANO** » est le joueur avec le moins de points, il réussit son **ADRIANO** et gagne la manche et obtient - **10 POINTS**. Les autres joueurs ajoutent à leur score la somme de leurs cartes + les pénalités s'il y en a.

Si il n'est pas le joueur avec le moins de points, il rate son **ADRIANO** et perd la manche. Il ajoute à son score **+ 60 POINTS**. La somme de ses cartes n'est pas à prendre en compte. Les autres joueurs s'ajoutent la somme de leurs cartes, de même pour le ou les joueurs ayant moins de points que lui. S'il y a égalité avec le joueur ayant dit « **ADRIANO** », il ne perd pas la manche. Lui et le ou les joueurs ayant le même nombre de points s'ajoutent à leur score la somme de leurs cartes. Les autres joueurs ajoutent à leur score la somme de leurs cartes + les pénalités s'il y en a.

Si il n'y a plus de cartes dans la pioche, il faut retourner la fosse et continuer la manche. Si la pioche est terminée une seconde fois et que personne n'a dit « **ADRIANO** », la manche se termine. Chaque joueur retourne ses cartes et s'ajoutent la somme de leurs cartes.

COMBINAISONS

Il y a 3 combinaisons. Les paires (2 cartes de même valeurs), les brelans (3 cartes de même valeurs) et les carrés (4 cartes de même valeurs). Pour valider une combinaison, vous devez échanger de mémoire votre combinaison par la carte que vous venez de piocher. Si un joueur rate sa combinaison, il récupère sa combinaison ratée et continue de jouer mais **+ 40 POINTS** de pénalités lui seront ajoutés à la fin de la manche. Si un joueur réalise un carré (4 cartes de même valeur), **+ 40 POINTS** de pénalités seront ajoutés aux autres joueurs à la fin de la manche.

CARTES SPECIALES

Pour pouvoir utiliser une carte spéciale, vous devez l'avoir pioché et la jeter dans la fausse. Une fois dans la fausse, elle redevient une carte à point normale et le joueur suivant ne pourra pas utiliser sa spécialité.

- Les **3** vous permettent de rejouer 2 fois et ne peuvent se cumuler.
- Les **7** vous permettent de regarder une de vos cartes.
- Les **8** vous permettent d'échanger une de vos cartes avec la carte d'un autre joueur, sans les regarder.
- Les **9** vous permettent de regarder une des cartes d'un de vos adversaires.
- Le **15 ROUGE** vaut **0 POINT**.

Bon jeu !