

L'impériale

Nombre de joueurs

Deux joueurs (à partir de 15 ans).

Cartes

Jeu de 32 cartes : du 7 à l'as. Ordre de valeur des cartes : 7 ; 8 ; 9 ; 10 ; As ; Valet ; Dame ; Roi.

Le 7, l'as, le Valet, la Dame et le Roi sont appelés les **honneurs**.

Donne et atout

Le premier à donner est désigné au hasard par celui qui tire la carte la plus forte dans le paquet. Son adversaire coupe le jeu, il est appelé le **premier en cartes**. Il distribue douze cartes, trois par trois. Il reste un **talon** de huit cartes. La première carte du talon est retournée et mise en évidence pour les joueurs : c'est la **retourne**.

La couleur de la retourne devient la couleur de la **triomphe** pendant le tour (*exemple : une dame de ♥ est retournée, ♥ est la couleur de la triomphe*). La couleur de la triomphe sert au comptage des points des **impériales** et sert à **couper** lors du jeu de la carte. Elle est la couleur la plus forte sur les trois autres lorsqu'elle est jouée.

Si la retourne est un honneur, le donneur marque 4 points.

Jeu des annonces

Pour valider les annonces, le joueur marquant les points doit poser ses cartes gagnantes sur la table.

Couleur

Le premier en cartes annonce d'abord le point qu'il fait avec sa couleur la plus forte selon les valeurs suivantes :

Cartes	As	Roi	Dame	Valet	10	9	8	7
Valeur	11	10	10	10	10	9	8	7

Son adversaire répond alors par « pas mieux », « pareil » ou « mieux ». S'il y a égalité, c'est le premier en cartes qui marque les points. Le gagnant de la couleur marque 4 points.

Impériales

Il existe 4 types d'impériales marquant chacune 24 points :

- Impériale des 4 honneurs : le joueur possède les quatre cartes des honneurs, soit 4 rois, 4 dames, 4 valets, 4 as ou 4 sept ;
- Impériale de couleur : le joueur a en main le Roi, la Dame, le Valet et l'As de la même couleur ;
- Impériale tournée : la retourne est un Roi, une Dame, un Valet ou un As et le joueur a les autres cartes de cette suite de la même couleur en main ;
- Impériale tombée : lors du jeu de la carte, le joueur lève avec une carte de triomphe une autre carte de triomphe de l'impériale (Roi, Dame, Valet, As) (*exemple : si un joueur prend le pli avec un Roi de ♥ face à l'As de ♥, dans le cas où le triomphe est ♥, il fait une impériale tombée*).

Dans le cas où la carte de triomphe est un Roi, une Dame, un Valet ou un As, il est donc possible de marquer deux impériales : impériale de couleur et impériale tournée.

Jeu de la carte

Une fois les impériales montrées et comptées, le jeu de la carte peut débuter.

Le premier de carte pose sur la table une carte pour ouvrir le jeu. La couleur de cette carte est la **couleur demandée**. L'adversaire est obligé, s'il le peut, de faire le pli :

- Il doit fournir la couleur demandée s'il l'a en main. De plus, il est obligé de prendre le pli s'il a une carte plus forte.
- Si le joueur n'a pas la couleur demandée, et qu'il a une carte de triomphe, il est obligé de couper.
- Si le joueur n'a pas la couleur demandée, et qu'il n'a plus de carte de triomphe, il se défause et perd le pli.

Le joueur qui fait le pli commence le pli suivant en posant une carte en premier.

À la fin des 12 levées, le joueur qui en a fait plus de six marque 4 points. S'il y a égalité, c'est le premier à faire six plis qui marque les points.

Chaque carte d'honneur de triomphe levée vaut 4 points (dans le cas d'une impériale tombée, seule l'impériale est marquée).

Points et gagnant

Les 4 points sont matérialisés par des jetons. Les impériales par des fiches. Lorsqu'un joueur a 6 jetons, soit 24 points, il marque une impériale et les remplace par une fiche.

Un joueur gagne la partie lorsqu'il a 3 impériales, soit 3 fiches.

