

La vendôme

Nombre de joueurs

De 4 à 12 joueurs (à partir de 8 ans)

Cartes

Jeu de 52 cartes. La couleur n'a pas d'importance, seul le type de carte est pris en compte.

But

La vendôme est un jeu de banque basé sur le plus grand des hasards. Le principe du jeu et les sommes d'argent que l'on peut perdre expliquent pourquoi c'est un des jeux les plus prohibés au XVIII^e siècle.

Règles et déroulé du jeu

Les joueurs autour de la table commencent la partie avec 10 jetons pour 4 et 5 joueurs, 20 jetons de 6 à 8 joueurs, et 30 jetons pour plus de 8 joueurs.

Banquier et coupeurs

Le **banquier** est celui qui est désigné pour distribuer les cartes. Lors du premier tour, le banquier est désigné en tirant au sort une carte entre tous les joueurs. Celui qui prend la carte avec la plus grande valeur devient le banquier. Les autres joueurs sont appelés **coupeurs**.

Distribution

Le banquier mélange le paquet de 52 cartes et le donne à couper au joueur à sa droite. Il distribue ensuite une carte, face visible, devant chaque coupeur, en commençant par celui à sa droite et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'au coupeur à sa gauche. Ces cartes sont appelés **cartes droites**. Dès qu'un coupeur reçoit sa carte droite, il pose un jeton dessus, c'est le **fond de jeu**.

La distribution achevée au coupeur, le banquier retourne la carte suivante du talon et la met à sa droite. C'est sa carte. Il ne pose de fond de jeu dessus.

Principe du jeu

Une fois sa carte découverte, le banquier va retourner une à une les cartes du talon face visible en les empilant sur sa gauche. On dit qu'il **taille**.

C'est au moment de la taille qu'intervient le hasard : à chaque carte retournée, le banquier doit vérifier que la valeur de la carte du talon n'est pas similaire à une carte droite d'un coupeur ou celle devant lui. Trois cas se présentent :

- Ni les coupeurs ni le banquier ne possèdent une carte semblable à celle du talon ; le banquier continue de tailler.
- La carte d'un coupeur est semblable à celle retournée. Le banquier retire alors la carte droite et la défusse du jeu pour le tour. Il prend le fond de jeu placé dessus pour le mettre avec ses jetons. Il continue de tailler s'il reste des coupeurs en jeu, sinon il a gagné le tour et reste banquier.
- La carte du banquier est semblable. Celui-ci perd alors le tour. Le joueur à sa droite devient le banquier.

Cartes simples et cartes multiples

Les joueurs doivent avoir une carte différente devant eux. Si lors de la distribution, deux joueurs ont une carte de même valeur on parle de **cartes multiples**. On procède ainsi :

- Lorsque le banquier donne à un coupeur une carte déjà distribuée (*un sept pour un sept, un roi pour un roi*), il prélève le fond de jeu de la première carte droite semblable posée et place de façon visible la carte sous la carte similaire du deuxième coupeur. La carte devient **carte double**. Un seul jeton est posé sur la carte double par le coupeur. Le banquier doit lui payer deux jetons et les mettre dans le fond de jeu de la carte.
- Lorsque le banquier distribue une carte semblable à une carte double à un coupeur, il prend le fond de jeu de la carte double, et place les deux cartes sous la troisième carte de façon visible. Elle devient **carte triple**. Le coupeur qui a la carte triple ne pose qu'un jeton. Le banquier met trois jetons dans le fond de jeu de la carte.
- Si le banquier distribue une carte droite similaire à une carte triple, le coup est terminé à l'apparition de cette **carte quadruple**. Il ne prélève pas le fond de jeu mais doit payer quatre jetons au coupeur. Les coupeurs ayant encore leur carte droite devant eux récupèrent leurs jetons. Le joueur à la droite du banquier devient à son tour banquier.

Cartes multiples pour le banquier

Dans les cas où c'est la carte du banquier qui est multiple, on procède ainsi :

- Si la carte est double ou triple : il prélève le fond de jeu de la carte droite similaire, et place les cartes de façon visible sous la sienne.
- Si la carte est quadruple, il prélève les fonds de jeu de chaque coupeur. Le coup est terminé. Il reste banquier pour le prochain tour.

Paiement

Les paiements interviennent lors de la taille lorsqu'un coupeur ou le banquier ont une carte droite semblable à la carte retournée.

Paiement des coupeurs : le coupeur doit donner à chaque coupeur restant en jeu un jeton pour une carte droite simple, deux jetons pour une carte double ou trois jetons pour une carte triple.

Paiement du banquier : le banquier doit donner à chaque coupeur qui était encore en jeu un jeton pour une carte droite simple, deux jetons pour une carte double ou trois jetons pour une carte triple.