

Les Cinq Rois

8+



45 min



La révolution du Rami !

Idée et but du jeu

À chaque manche, les joueurs vont tenter de poser leur cartes en formant des combinaisons. Les cartes restant en mains comptent comme des points négatifs. Le joueur qui en totalise le moins gagne la partie.

Contenu



Le jeu est composé de deux sets identiques de 58 cartes réparties en 5 couleurs : cœur, carreau, trèfle, pique et étoile. Chaque couleur comprend 11 cartes : roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Il y a également 6 cartes Joker.

Mise en place

De 2 à 7 joueurs, mélanger l'ensemble des cartes.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs

Pour la première manche, un premier donneur distribue 3 cartes à chacun.

Pour les manches suivantes, on distribuera toujours une carte de plus qu'à la manche précédente : à la deuxième manche chacun recevra 4 cartes, puis 5 pour la troisième, etc., jusqu'à la dernière manche pour laquelle les joueurs recevront 13 cartes.

Après la distribution, les cartes restantes sont empilées, faces cachées, au centre de la table pour former la pioche. La carte supérieure de la pioche est retournée à côté, face visible : c'est la première carte de la défausse.

Déroulement du jeu

Le joueur placé à gauche du donneur commence, puis le tour continue dans le sens horaire. Au début de son tour, un joueur choisit d'abord de prendre soit la carte supérieure de la pioche, soit celle de la défausse. Puis il remet une carte de sa main sur la défausse, face visible, et le tour passe au suivant. S'il remplit les conditions nécessaires, tout joueur peut également poser sa main durant son tour.

Poser sa main :

À chaque manche, les joueurs tentent d'être les premiers à poser leur main en formant une ou plusieurs combinaisons avec la totalité de leurs cartes.

Pour poser sa main il faut réaliser une ou plusieurs suite(s) ou famille(s) :

- une suite se compose de 3 cartes ou plus se suivant dans une même couleur.



Suite 4,5,6,7

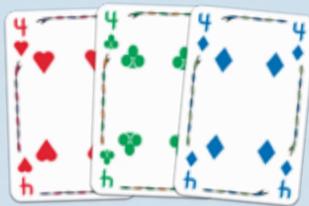


Suite 8,9,10

- une famille se compose de 3 cartes ou plus d'une même valeur quelle que soit la couleur.



Famille de 3 valets



Famille de 3 cartes de valeur 4

Exemple : à son tour, lors de la quatrième manche (6 cartes), Sophie prend la première carte de la pioche et défausse son trois de trèfle. Elle pose alors une famille de 3 valets et une suite 8, 9, 10. Elle pose sa main devant elle face visible. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Quand un joueur a posé sa main, les autres jouent une dernière fois avant que la manche ne prenne fin : chacun pioche une dernière carte, en défausse une puis pose les suites et les familles qu'il peut éventuellement former. Les cartes qu'il n'a pas pu poser sont comptabilisées comme points de pénalité (on reporte les points sur une feuille).

Compter les points :

Chaque carte (de 3 à 10) vaut le nombre qu'elle indique et :

- les rois valent 13 points
- les dames valent 12 points
- les valets valent 11 points
- les Jokers valent 50 points
- les Atouts valent 20 points (voir Atout et Joker)

Le joueur placé à gauche du donneur précédent mélange toutes les cartes et distribue à chacun une carte de plus qu'à la manche précédente. Les manches s'enchaînent ainsi jusqu'à la dernière pour laquelle les joueurs reçoivent 13 cartes.

Chacun totalise alors ses points ; celui qui en a le moins gagne la partie.

Atout et Joker

N'importe quelle carte d'une suite ou d'une famille peut être remplacée par un Atout ou un Joker. Il est possible de cumuler plusieurs Atouts et/ou Jokers dans une même suite ou une même famille.

L'Atout change à chaque manche mais vaut toujours 20 points de pénalité.

L'Atout est déterminé par le nombre de cartes distribuées pour la manche. Pour la première manche durant laquelle les joueurs reçoivent 3 cartes, les trois sont les Atouts, pour la deuxième manche les quatre seront les atouts, etc. À la dernière manche, les rois seront les Atouts.

Note : durant la dernière manche à 7 joueurs, il est possible que la pioche s'épuise. La pile de défausse est alors mélangée pour former une nouvelle pioche et on retourne la carte supérieure pour former la nouvelle défausse.



Variante express

Pour raccourcir la durée de la partie, il est possible de ne pas commencer par la première manche à 3 cartes, mais, par exemple, par la sixième manche (durant laquelle les joueurs reçoivent 8 cartes et dont l'Atout est huit).

Variante pour 1 joueur

But du jeu

Fermer les 11 mains.

Mise en place

Mélanger les cartes et former 11 piles : la première est constituée de 3 cartes, la deuxième de 4, la troisième de 5, etc., jusqu'à la onzième pile constituée de 13 cartes. Chacune représente une main. Les cartes restantes forment la pioche.

Étaler chaque pile faces visibles, de façon à voir toutes les cartes.

Pour la première main composée de 3 cartes l'Atout est le trois, pour la deuxième composée de 4 cartes, l'Atout est le quatre, etc. Il est interdit de déplacer les cartes entre les mains.

Déroulement du jeu

À chaque tour, le joueur prend la carte supérieure de la pioche, la place dans la main de son choix et défausse une carte de cette main : cette carte défaussée ne pourra plus être jouée.

Quand une main peut être posée (mêmes règles que le jeu normal), elle est retournée. Le joueur continue ainsi à piocher, à placer puis à défausser une carte à chaque tour jusqu'à ce que toutes les mains soient retournées, auquel cas il a gagné. Si la pioche s'épuise sans que toutes les mains aient pu être retournées, il a perdu.



Auteur : Marsha J. Falco

© 1996 Cannel, LLC. Tous les droits sont réservés. Five Crowns est une marque déposée de Cannel, LLC. Jeu produit et distribué en version française par Gigamic Sarl, sous la licence exclusive de Set Enterprises Inc

Données et adresse à conserver 03-2018



Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com