

# RÈGLES DU JEU

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à réaliser 5 cartes-programmes.

### AVANT DE COMMENCER

- Déterminez le premier croupier. Mélangez les **108 cartes à jouer (vertes et bleues)** et distribuez-les une à une à chaque joueur, **face visible**. Le premier à recevoir une carte de pique devient le premier croupier.
- Le croupier mélange le paquet de **cartes-programmes (jaunes)** et en distribue 1 à tous les joueurs. Note : Ces cartes indiquent les combinaisons de cartes qu'il faut obtenir pour réaliser un programme.

**Attention : elles sont secrètes.** Les joueurs ne doivent jamais dévoiler leur programme aux autres joueurs avant de l'avoir réussi.

- Le croupier reprend ensuite les cartes à jouer et les mélange à nouveau. Il en distribue 13 à chacun des joueurs, qui les conservent dans leurs mains sans les montrer aux autres joueurs. Note : Ces cartes servent à réaliser les programmes.
- Le croupier dépose le reste des cartes à jouer, face cachée, à la portée de tous. Il retourne la première carte du paquet et la dépose juste à côté. **La pile de cartes cachées s'appelle la réserve et les cartes retournées forment la défausse.**
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### DÉBUT D'UNE MANCHE ET TOUR DE JEU

- C'est toujours le joueur situé à la gauche du croupier qui commence une manche.
- **Le joueur doit toujours commencer son tour de jeu en prenant une carte à jouer.** Il peut :
  - a) prendre la **carte sur le dessus de la réserve (cartes cachées)** sans la montrer aux autres joueurs;
  - b) prendre la **première carte sur le dessus de la défausse (cartes retournées)**, si cette carte lui convient.
- Le joueur analyse les cartes qui lui permettront éventuellement de réussir son programme. Il peut dévoiler son programme s'il a en main toutes les cartes requises (voir section « Dévoilement d'un programme »).
- **Il doit absolument terminer son tour de jeu en jetant une carte dans la défausse**, sauf s'il met fin à la manche en jouant sa dernière carte.

### DÉVOILEMENT D'UN PROGRAMME

- **À son tour de jeu seulement**, si un joueur a en main **toutes les cartes requises**, il retourne sa carte-programme face visible pour la montrer à tous.
- Il étale ensuite toutes les cartes commandées par son programme. **Attention! Certains programmes comportent plus d'une directive, assurez-vous d'avoir les cartes qui permettent d'exécuter toutes les directives du programme avant de le dévoiler.**
- Il conserve sa carte-programme, face visible, pour le reste de la partie. Cela permet à tous de visualiser le nombre de programmes réussis par chaque joueur.

### SE DÉPARTIR DE SES CARTES RESTANTES

- Immédiatement après avoir dévoilé son programme et lors des tours de jeu suivants, le joueur peut continuer à se départir de ses cartes restantes. Il peut :
  - a) étaler des groupes formés d'un minimum de 3 cartes pareilles (même valeur);
  - b) allonger ses propres combinaisons de cartes étalées ou celles des autres joueurs.
- **Attention! Il est strictement interdit de former de nouvelles suites de cartes.**
- Le joueur termine son tour de jeu en jetant une carte dans la défausse.

### FIN D'UNE MANCHE

- Une manche prend fin **lorsqu'un joueur se départit de sa dernière carte à jouer** soit en la jetant dans la défausse ou en étalant des cartes. Une manche prend fin également **lorsque tous les joueurs ont réalisé leur programme.**

### NOUVELLE MANCHE ET FIN DE LA PARTIE

- À chaque nouvelle manche, on change de croupier en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Le croupier remet une nouvelle carte-programme **seulement aux joueurs qui ont réussi leur programme à la manche précédente.** Les joueurs qui n'ont pas réussi leur programme conservent leur carte-programme pour la nouvelle manche.
- Tous les joueurs rendent leurs cartes à jouer au croupier. Il les mélange et en distribue 13 nouvelles à chaque joueur.
- **Le premier joueur qui réalise 5 programmes est couronné vainqueur** (même s'il lui reste encore des cartes en main après avoir réussi son 5<sup>e</sup> programme). **Suggestion : Si un joueur n'a pas réussi son programme après 3 manches, il peut échanger sa carte-programme contre une nouvelle s'il le désire.**

### LES CARTES SPÉCIALES

#### LES « FRIMES » :

Le jeu comporte 12 cartes « frimées » : les **JOKERS (x4)** et les **2 (x8)**. Ces cartes peuvent remplacer n'importe quelle carte à jouer régulière (valeur ou sorte). Une carte « frimée » conserve pendant toute la manche la valeur qui lui a été attribuée dans une combinaison de cartes. Notez qu'un 2 ne peut jamais être utilisé comme une carte régulière, il est toujours « frimé ».

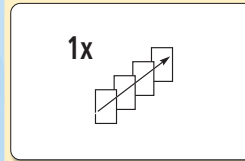
#### LES AS :

Dans une suite, les joueurs peuvent attribuer aux **AS** la valeur la plus basse ou la plus haute. Exemples : **A ♦, 2 ♦, 3 ♦ et 4 ♦** ou **J ♦, Q ♦, K ♦ et A ♦**. Une fois qu'un joueur a attribué une valeur à un **AS** dans une suite, l'**AS** garde cette valeur jusqu'à la fin de la manche.

### LES CARTES-PROGRAMMES

Les cartes-programmes indiquent les combinaisons de cartes qu'il faut obtenir pour réaliser un programme. Il y a 2 types de combinaisons possibles : les **suites** et les « **pareilles** ».

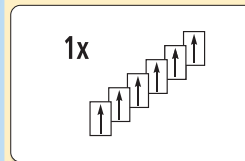
- **Les suites :** signalées par une flèche qui traverse les cartes en diagonale.



- ▷ Le joueur peut **choisir la séquence** qui lui convient.
- ▷ Il doit **respecter le nombre de cartes** indiqué.
- ▷ Toutes les cartes doivent être **de la même sorte**.

3♥ 4♥ 5♥ 6♥ ou 8♠ 9♠ 2♦ J♠

- **Les « pareilles » :** signalées par une flèche verticale sur chaque carte.

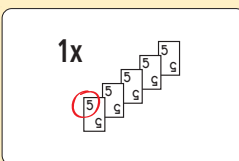
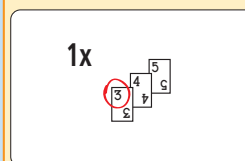


- ▷ Le joueur peut **choisir la valeur** du groupe de cartes.
- ▷ Il doit **respecter le nombre de cartes** indiqué.

7♥ 7♠ 7♦ 2♠ 7♣ JOKER

- **Les contraintes :** certaines contraintes rendent les suites et les « pareilles » plus difficiles à réussir.

- ▷ **Les valeurs imposées :** signalées par un chiffre ou une figure sur chaque carte.

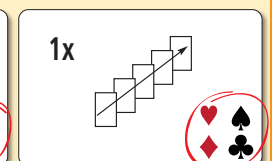
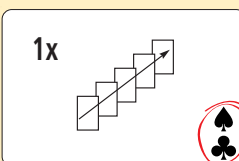
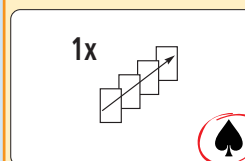


- ▷ Le joueur doit absolument **respecter les valeurs indiquées**. N'oubliez pas que dans une suite, toutes les cartes doivent être de la même sorte.

3♠ 4♠ 5♠

2♠ 5♥ 5♣ 5♠ 2♥

- ▷ **Les sortes permises :** signalées par les sortes illustrées au bas de la carte.
- ▷ Le joueur peut **choisir** parmi les sortes indiquées, il n'est pas obligé d'avoir toutes les sortes.

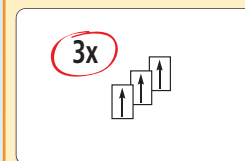


8♠ 9♠ JOKER J♠

4♠ 5♠ 6♠ 7♠ 2♥

4♥ 5♥ 6♥ 7♦ 8♠

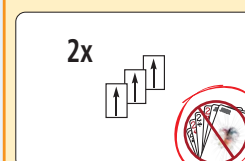
- ▷ **Le facteur multiplicateur :** signalé par un chiffre accompagné du signe de multiplication (x) en haut de la carte.



- ▷ Le joueur doit **dévoiler le nombre de combinaisons** indiqué (1x, 2x, 3x) pour réussir le programme.

2♠ 3♥ 3♦ + 7♦ 7♠ 7♣ + 9♠ 9♦ JOKER

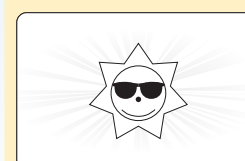
- ▷ **Les « FRIMES » interdites :** signalées par un symbole d'interdiction au bas de la carte.



- ▷ Le joueur doit réussir le programme **sans utiliser les JOKERS ni les 2**.

A♣ A♠ A♥ + 8♥ 8♣ 8♠

- **Les CARTES-SOLEIL :**



Le jeu comporte 2 cartes illustrées d'un soleil. Ces cartes constituent des programmes gratuits.

Le joueur qui en reçoit une l'ajoute à ses programmes réussis et demande au croupier de lui remettre une nouvelle carte-programme.

**Si le programme gratuit vient compléter le 5<sup>e</sup> programme du joueur, ce dernier est automatiquement déclaré vainqueur de la partie.**

### RESTRICTIONS

- Un joueur ne peut pas réaliser une combinaison de cartes uniquement à l'aide des cartes « frimées », la combinaison doit contenir un minimum de 1 carte à jouer régulière.
- Tant et aussi longtemps qu'un joueur n'a pas réalisé son programme, il lui est strictement interdit d'allonger les combinaisons de cartes étalées par les autres joueurs.
- Bien qu'il soit possible d'allonger les combinaisons de cartes étalées par les joueurs, il est strictement interdit de séparer les combinaisons pour en créer de nouvelles.
- Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une seule carte en main, il doit absolument prendre la carte qui est sur le dessus de la réserve; il lui est strictement interdit de prendre la carte sur le dessus de la défausse.

Bonne partie!

amüze