

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^e 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 ».

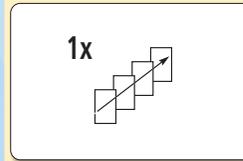
LES AS :

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** ».

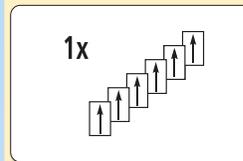
- **Les suites :** signalées par une flèche qui traverse les cartes en diagonale.



- ▷ 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.

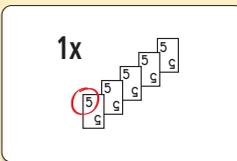
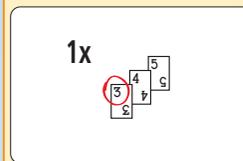


- ▷ Le joueur peut choisir la valeur du groupe de cartes.
- ▷ Il doit respecter le nombre de cartes indiqué.

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.

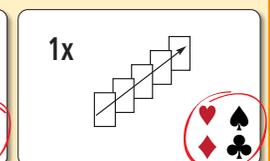
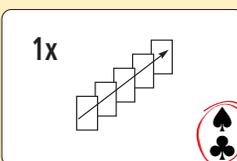
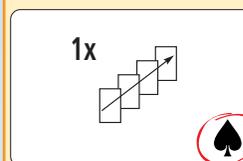


- ▷ Le joueur doit absolument respecter les valeurs indiquées. N'oubliez pas que dans une suite, toutes les cartes doivent être de la même sorte.

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.

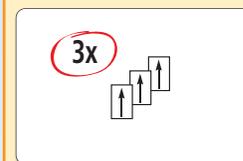


8♠ 9♠ JOKER J♠

4♠ 5♠ 6♠ 7♠ 2♥

4♥ 5♥ 6♥ 7♥ 8♠

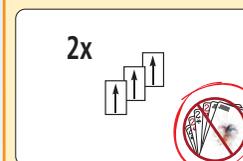
- ▷ **Le facteur multiplicateur :** signalé par un chiffre accompagné du signe de multiplication (x) en haut de la carte.



- ▷ 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

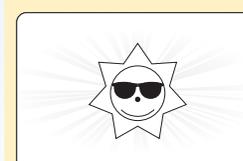
- ▷ **Les « FRIMES » interdites :** signalées par un symbole d'interdiction au bas de la carte.



- ▷ 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^e 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