

FIVE CROWNS

CINQ COURONNES

COMMENT JOUER

Le Plateau du Jeu:

Le plateau est constitué de deux jeux de 58 cartes contenant chacun cinq couleurs:

Étoiles , Coeurs , Trèfles , Piques , Carreaux 

Chaque couleur comporte 11 cartes: 3 à 10, Valet (J), Dame (Q) et Roi (K) et 6 Jokers complètent le jeu.

La Donne:

Avant chaque donne, la totalité des 116 cartes est mélangée. Pour la première donne, 3 cartes sont distribuées, une à une, à chaque joueur. À chaque donne suivante, le nombre de cartes distribuées augmentera d'un; ainsi quatre cartes seront distribuées lors de la deuxième donne, cinq lors de la troisième, etc. À la dernière donne, chaque joueur aura treize cartes dans sa main. Après la distribution, les cartes restantes seront placées au centre de la table, dos sur le dessus, pour former la pioche et la première carte est retournée à côté pour commencer la défausse.

Valeurs des Cartes:

Chaque carte vaut le nombre qu'elle porte, et les

Rois = 13

Dames = 12

Valets = 11

Jokers = 50

et le Bonus actuel vaut 20. Le Bonus change d'une donne à l'autre, et à chaque donne c'est la carte dont la valeur est égale le nombre de cartes distribuées à chacun. Ainsi, quand trois cartes sont distribuées, les 3 sont le Bonus, quand 4 cartes sont distribuées, les 4 sont les Bonus, et ainsi de suite, jusqu'à la dernière donne où les Rois (K) deviennent Bonus à leur tour.

Suites:

Une suite est une combinaison constituée d'une séquence de 3 cartes ou plus de la même couleur. C'est-à-dire,

5 , 6 , 7 ,

ou

9 , 10 , J , Q .

N'importe quelle carte de la suite peut être remplacée par un Joker ou un Bonus, quelle que soit la couleur de celui-ci. Par exemple, à la cinquième donne, lorsque les 7 sont Bonus, une suite peut être constituée de

9 , 7 , J 

ou

6 , 7 , 7 , 9 , etc.

Il peut y avoir autant de Jokers et de Bonus que possible dans une suite (et ils peuvent être placés côte à côte). Les Jokers et les Bonus remplacent n'importe quelle carte.

Familles:

Une famille est une combinaison constituée de 3 cartes ou plus de la même valeur, quelle que soit la couleur. c'est-à-dire

8 , 8 , 8 

ou

K , K , K , K 

N'importe quelle carte de la famille peut être remplacée par un Joker ou par un Bonus. Par exemple, lorsque les 8 sont Bonus, une famille peut être construite avec

8 , Q , Q , 

Il peut y avoir autant de Jokers et de Bonus que possible dans une famille. Les Jokers et les Bonus remplacent n'importe quelle carte.

Exposer:

Après avoir pris une carte de la pioche ou de la défausse, si un joueur peut organiser **toutes** les cartes de sa main en suites ou familles, tout en gardant une carte à rejeter, il étale ses combinaisons sur la table et rejette une carte sur la défausse. La carte rejetée peut être une carte qui aurait pu être combinée à celles déjà exposées.

Déroulement du Jeu:

Le joueur assis à gauche du donneur joue le premier, et ainsi de suite, dans le sens horaire. Chaque joueur commence par prendre une carte du dessus de la pioche ou du dessus de la défausse, puis rejette une sur la défausse, face visible. Un joueur ne peut déposer des combinaisons sur la table qu'en exposant la totalité de ses cartes, ou à son tour, lorsqu'un joueur a exposé.

Quand un joueur expose, les autres joueurs ont encore un tour de jeu. Chaque joueur peut alors prendre une carte de la pioche ou de la défausse. Il pose alors les suites et les familles qu'il a pu former, rejette une carte sur la défausse et compte les points de pénalité correspondants aux cartes lui restant en main. On ne peut pas placer de cartes sur les suites ou familles des autres joueurs. La valeur des cartes exposées ne compte pas, seules les cartes restant en main seront comptabilisées. Les points sont inscrits et totalisés sur la feuille de scores. La distribution des cartes sera augmenté d'une à chaque donne et la carte Bonus change comme décrit plus haut. La partie continue jusqu'à la onzième donne, les Rois étant alors le Bonus. Le gagnant est celui-ci qui, après cette dernière donne, totalise le plus bas score.

Annotations:

1. Entraînez-vous à voir toutes les combinaisons de suites ou de familles que vous pouvez former avec les cartes que vous avez en main, cela peut aider la chance. Vous pouvez ainsi revenir de loin lors de la dernière donne et comme le dit notre slogan " La partie n'est pas perdue tant que les Rois ne sont pas le Bonus".
2. Si vous ne vous souvenez plus de la carte Bonus en cours, comptez vos cartes: Le Bonus est la carte dont la valeur est égale au nombre de cartes que vous avez en main.
3. Si un Joker ou un Bonus est rejeté, seul le joueur suivant peut le prendre. Si ce n'est pas votre tour, abstenez-vous car vous risqueriez de perdre votre tour. Dès que le prochain joueur tire une carte, cette carte (Joker ou Bonus) est "morte" et aucun autre joueur peut la prendre. Ceci compte également pour les autres cartes rejetées.
4. Puisque chaque joueur a la possibilité de poser des combinaisons de cartes après que l'un d'entre eux ait exposé, le fait de garder trois Rois, par exemple, est un avantage puisqu'ils forment une famille qui peut être posée sur la table, mais de n'avoir que 2 Rois, sans Joker ni Bonus, est un désavantage.
5. Si vous n'avez qu'un Joker ou un Bonus et vous ne pouvez le combiner pour former une suite ou une famille (cela peut arriver au début du jeu), vous pouvez vous en débarrasser en le rejetant, ceci réduira vos points de pénalités (ils valent beaucoup de points), mais malheureusement cela peut aider considérablement au joueur suivant.

6. Lors de la dernière donne d'une partie de 7 joueurs, si par hasard les 25 cartes de la pioche ont été utilisées, la défausse (sauf la dernière carte rejetée) devra être mélangée et retournée pour constituer la nouvelle pioche. Si vous souhaitez jouer à 8, vous devrez reprendre la défausse lors de la dernière donne pour constituer une nouvelle pioche. Avec 9 joueurs ou plus, vous aurez besoin de jeux supplémentaires.