

Règles du jeu de carte Frustration

Le but du jeu:

Réussir à cumuler le plus de points en défaussant ses cartes sur la table pour faire des séries d'un minimum de 3, avec un nombre de cartes différentes dans notre main à chaque manche.

La distribution:

On compte un jeu de cartes incluant les jokers et en enlevant les cartes de valeur 2, par deux personnes. Le brasseur retourne la première carte et donne la quantité de cartes inscrit sur celle-ci au joueur à sa gauche. Ex: le brasseur retourne un 6, alors il donne 6 cartes au joueur à sa gauche. Il fait de même pour tous les autres joueurs, d'où le nom du jeu: Frustration, car chaque joueur ne commence jamais avec le même nombre de cartes à chaque manche. La carte que le brasseur retourne pour lui-même, devient aussi une frime pour ce tour. Ex: le brasseur retourne un 9 pour lui-même, alors le joker et le 9 sont des frimes pour cette manche. Le restant des cartes forment une pioche que l'on dépose sur la table.

Quantité à donner de cartes pour:

Un valet = 11 Une dame = 12 Un Roi = 13 Un As = 14 Un joker = 15

Valeur des cartes:

3-4-5-6-7-8-9 = 5 points

10 au Roi = 10 points

As = 50 points

Joker = 100 points

Frime = 100 points

Déroulement du jeu:

Le joueur situé à gauche du brasseur commence en piochant une carte et la rajoute à sa main. S'il réussit à compiler une série minimum de 3 cartes (Ex: 5-5-5), il peut alors les poser sur la table face à lui. Il termine son tour en discartant une carte dans la défausse. On ne peut avoir plus de frime que de cartes.

Ex: 5-5-joker = ok où 5-joker-joker = pas ok

Une fois notre première série sur la table, on peut continuer à jouer les cartes de sa main pour compléter les séries des autres joueurs où en rajoutant d'autres séries sur notre jeu.

Remarque: toutes les cartes servant à continuer les séries des autres joueurs, doivent demeurer sur la table face à notre jeu.

La défausse:



Chaque joueur qui place sa carte dans la défausse, doit le faire comme dans l'exemple ci-haut, c'est-à-dire comme dans une suite de cartes. A son tour, un joueur peut prendre soit la carte du dessus (exemple le 6 de cœur), où soit une série de cartes dans la défausse, en autant que la première carte de la série soit utilisée immédiatement pour faire un trio avec une paire déjà en main sans utiliser de frime.

Dans l'exemple ci-dessus, un joueur pourrait prendre toutes les cartes à partir du valet de carreau, à condition de déposer un trio avec ce valet sans utiliser de frime. Avec le reste des cartes, il peut soit les rajouter pour compléter d'autres trio avec ou sans frime, où soit compléter d'autres séries déjà sur la table.

Il termine son tour en plaçant une carte dans la défausse.

Fin de la partie:

Une manche se termine quand un joueur réussit à se débarrasser de toute ses cartes. Chaque joueur compte alors les points de son jeu sur la table et enlève les points restant dans sa main. On continue le jeu jusqu'à ce qu'un joueur cumule 3000 points et par le fait même devient le grand gagnant.