

Règle du jeu de carte 65

Le but du jeu:

Réussir à cumuler le moins de points en défaussant à chaque manche, toutes ses cartes sur la table pour faire des séries ou des suites d'un minimum de 3

La distribution:

On a besoin de 2 jeux de cartes incluant les jokers pour 2 à 8 personnes et tout dépendant du nombre de joueurs additionnel, on rajoute un autre paquet de cartes. Le jeu comporte 11 manches et à chaque tour, un nombre de cartes différent est distribué, commençant par 3 et finissant par 13 cartes. En plus des jokers et des 2 qui sont frimés, une troisième frime se rajoute, et elle est différente à chaque manche.

Valeur des cartes:

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

10 au Roi = 10 points

As = 15 points

Joker et 2 = 20 points

Frime = 20 points

Déroulement du jeu:

À la première manche, le brasseur distribue 3 cartes à chaque joueur, et le 3 est frimé en plus du joker et du 2. Le restant des cartes est placé au centre de la table et on retourne une carte face visible à côté de la pioche. À son tour, le joueur peut soit piocher une carte ou prendre la carte de la défausse. S'il réussit à faire une série ou une suite d'un minimum de 3 avec toutes ses cartes, alors il peut discarter son jeu en entier sur la table face à lui, incluant la carte piquée. On peut placer autant/plus de frime avec notre série ou suite. Ex: 4-joker-joker. À la deuxième manche, le brasseur distribue 4 cartes à chaque joueur, et le 4 est frimé en plus du joker et du 2. À la troisième manche, le brasseur distribue 5 cartes à chaque joueur, et le 5 est frimé en plus du joker et du 2, ainsi de suite jusqu'à la dernière manche où on distribue 13 cartes et le roi est frimé en plus du joker et du 2.

Remarque: à chaque manche, le joueur doit absolument jeter toutes ses cartes en un seul coup incluant la carte piquée, pour terminer son tour, en ayant des séries ou des suites d'un minimum de 3. Ex: avec une manche de 7 cartes, le joueur 1 termine son tour en jetant sur la table: 5-5-5-5 et 6-7-8-9-en cœur. Les suites doivent être de la même sorte, soit toute en cœur, en carreau, en trèfle ou en pique.

Fin de la partie:

À chaque manche, quand le premier joueur termine son tour en jetant toutes ses cartes, les autres joueurs ont droit à un dernier tour pour essayer de compléter une série ou une suite qu'ils pourront discarter sur la table face à eux et termineront leur tour en défaussant une carte. On calcule alors les points restants dans notre main. Ex: le joueur 1 finit son tour en jetant toutes ses cartes (8), alors le joueur 2 complète son tour en piochant une dernière fois, et discarte un 7-7-7-joker qu'il avait complété dans son jeu. Après avoir défaussé une carte, il lui reste un 4 de cœur, un 3 de trèfle et un Roi de carreau, pour un total de 20 points. À la fin des 11 manches, le joueur ayant le pointage le plus bas, est le grand gagnant.