

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Les Cinq Rois

8+ 1/7 45 min



## La révolution du Rami !

### Idée et but du jeu

À chaque manche, les joueurs vont tenter de poser leur cartes en formant des combinaisons. Les cartes restant en mains comptent comme des points négatifs. Le joueur qui en totalise le moins gagne la partie.

### Contenu



Le jeu est composé de deux sets identiques de 58 cartes réparties en 5 couleurs : cœur, carreau, trèfle, pique et étoile. Chaque couleur comprend 11 cartes : roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Il y a également 6 cartes Joker.

### Mise en place

De 2 à 7 joueurs, mélanger l'ensemble des cartes.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs

Pour la première manche, un premier donneur distribue 3 cartes à chacun.

Pour les manches suivantes, on distribuera toujours une carte de plus qu'à la manche précédente : à la deuxième manche chacun recevra 4 cartes, puis 5 pour la troisième, etc., jusqu'à la dernière manche pour laquelle les joueurs recevront 13 cartes.

Après la distribution, les cartes restantes sont empilées, faces cachées, au centre de la table pour former la pioche. La carte supérieure de la pioche est retournée à côté, face visible : c'est la première carte de la défausse.

### Déroulement du jeu

Le joueur placé à gauche du donneur commence, puis le tour continue dans le sens horaire. Au début de son tour, un joueur choisit d'abord de prendre soit la carte supérieure de la pioche, soit celle de la défausse. Puis il remet une carte de sa main sur la défausse, face visible, et le tour passe au suivant. S'il remplit les conditions nécessaires, tout joueur peut également poser sa main durant son tour.

#### Poser sa main :

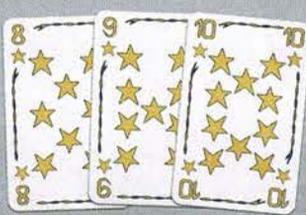
À chaque manche, les joueurs tentent d'être les premiers à poser leur main en formant une ou plusieurs combinaisons avec la totalité de leurs cartes.

Pour poser sa main il faut réaliser une ou plusieurs suite(s) ou famille(s) :

- une suite se compose de 3 cartes ou plus se suivant dans une même couleur.



Suite 4,5,6,7



Suite 8,9,10

- une famille se compose de 3 cartes ou plus d'une même valeur quelle que soit la couleur.



Famille de 3 valets



Famille de 3 cartes de valeur 4

**Exemple :** à son tour, lors de la quatrième manche (6 cartes), Sophie prend la première carte de la pioche et défausse son trois de trèfle. Elle pose alors une famille de 3 valets et une suite 8, 9, 10. Elle pose sa main devant elle face visible. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Quand un joueur a posé sa main, les autres jouent une dernière fois avant que la manche ne prenne fin : chacun pioche une dernière carte, en défausse une puis pose les suites et les familles qu'il peut éventuellement former. Les cartes qu'il n'a pas pu poser sont comptabilisées comme points de pénalité (on reporte les points sur une feuille).

### Compter les points :

Chaque carte (de 3 à 10) vaut le nombre qu'elle indique et :

- les rois valent 13 points
- les dames valent 12 points
- les valets valent 11 points
- les Jokers valent 50 points
- les Atouts valent 20 points (voir Atout et Joker)

Le joueur placé à gauche du donneur précédent mélange toutes les cartes et distribue à chacun une carte de plus qu'à la manche précédente. Les manches s'enchaînent ainsi jusqu'à la dernière pour laquelle les joueurs reçoivent 13 cartes.

Chacun totalise alors ses points ; celui qui en a le moins gagne la partie.

### Atout et Joker

N'importe quelle carte d'une suite ou d'une famille peut être remplacée par un Atout ou un Joker. Il est possible de cumuler plusieurs Atouts et/ou Jokers dans une même suite ou une même famille.

L'Atout change à chaque manche mais vaut toujours 20 points de pénalité.

L'Atout est déterminé par le nombre de cartes distribuées pour la manche. Pour la première manche durant laquelle les joueurs reçoivent 3 cartes, les trois sont les Atouts, pour la deuxième manche les quatre seront les atouts, etc. À la dernière manche, les rois seront les Atouts.

**Note :** durant la dernière manche à 7 joueurs, il est possible que la pioche s'épuise. La pile de défausse est alors mélangée pour former une nouvelle pioche et on retourne la carte supérieure pour former la nouvelle défausse.



## Variante express

Pour raccourcir la durée de la partie, il est possible de ne pas commencer par la première manche à 3 cartes, mais, par exemple, par la sixième manche (durant laquelle les joueurs reçoivent 8 cartes et dont l'Atout est huit).

## Variante pour 1 joueur

### But du jeu

Fermer les 11 mains.

### Mise en place

Mélanger les cartes et former 11 piles : la première est constituée de 3 cartes, la deuxième de 4, la troisième de 5, etc., jusqu'à la onzième pile constituée de 13 cartes. Chacune représente une main. Les cartes restantes forment la pioche.

Étaler chaque pile faces visibles, de façon à voir toutes les cartes.

Pour la première main composée de 3 cartes l'Atout est le trois, pour la deuxième composée de 4 cartes, l'Atout est le quatre, etc. Il est interdit de déplacer les cartes entre les mains.

### Déroulement du jeu

À chaque tour, le joueur prend la carte supérieure de la pioche, la place dans la main de son choix et défausse une carte de cette main : cette carte défaussée ne pourra plus être jouée.

Quand une main peut être posée (mêmes règles que le jeu normal), elle est retournée. Le joueur continue ainsi à piocher, à placer puis à défausser une carte à chaque tour jusqu'à ce que toutes les mains soient retournées, auquel cas il a gagné. Si la pioche s'épuise sans que toutes les mains aient pu être retournées, il a perdu.

# 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.