

JEU DE CARTES 2500

LES RÈGLEMENTS

BUT DU JEU

Cumuler 2500 points le plus rapidement possible pour gagner la partie.

NOMBRE DE JOUEURS

2 ou plus.

JEUX DE CARTES

On utilise 2 jeux de cartes, 3 pour 5 joueurs et plus.
Les Jockers et les 2 sont retirés.

COULEUR DES CARTES

On ne tient pas compte de la couleur des cartes (coeur, pique, carreau, trèfle).

DISTRIBUTION DES CARTES

On décide qui brasse le premier.
Le brasseur désigné mêle les cartes et les distribue dans le sens horaire.
Au premier joueur à sa gauche, il tourne une carte qu'il place, face ouverte, devant le joueur : la valeur de cette carte détermine le nombre total de cartes à donner à ce joueur (As=14 cartes, Roi=13, Dame=12, Valet=11, 10=10, 9=9, etc.).

Il procède ainsi pour tous les joueurs.

Le paquet de cartes restantes est placé sur la table et la carte du dessus est retournée pour débiter la pige.

Dans l'exemple # 1, le premier joueur a reçu 13 cartes parce qu'un Roi a été retourné en premier.
Le second joueur a reçu 4 cartes et le brasseur 8 cartes. Le nombre de cartes distribuées à chaque joueur variera donc d'une brasse à l'autre.
La pige débute avec la carte 3 retournée par le brasseur.



Exemple # 1

CARTE FRIMÉE

La carte que le brasseur a tournée devant lui (le 8 dans l'exemple #1) devient la carte frimée pour cette brasse. Elle peut remplacer toute autre carte pour faire des trios.

DÉBUT DE LA BRASSE ET DE LA PARTIE

Le 1er joueur à commencer, celui à la gauche du brasseur, a le choix de :

- prendre la première carte non retournée sur le dessus du paquet de la pige et essayer de former un trio avec les cartes en main.
- prendre la première carte de la pige (ici le 3) mais à la condition d'avoir déjà en main deux cartes de même valeur (paire de 3) lui permettant de déposer un trio de 3 avec cette carte. Mais, dans ce cas seulement, il ne peut utiliser une frime pour compléter un trio.

OUVERTURE

Avec les cartes en main, le but du joueur est donc de faire un ou plusieurs trios composés de 3 cartes de même valeur (Exemple # 2 : 3 Valets) ou d'une paire et une frime (Exemple # 2 : paire de 6 + le 8 en frime) et les déposer devant lui sur la table. Il est considéré comme «ouvert». Il peut alors déposer d'autres cartes à son ou ses trios sur la table. Qu'il ouvre ou non, il termine son tour en déposant une carte face ouverte près du paquet sur la table. Cette carte débute la pige.

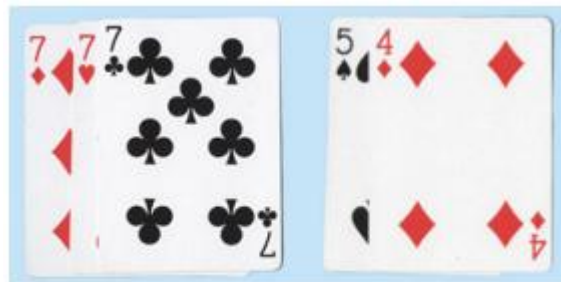


Exemple # 2

DÉPÔT SUR LES TRIOS DES AUTRES JOUEURS

Un joueur déjà ouvert peut, à son tour, mettre sur la table des cartes correspondant aux trios déposés par les autres joueurs.

Dans l'exemple # 3, le joueur a ouvert avec un trio de 7. Il a ensuite ajouté un 5 et un 4 correspondant aux trios déposés par les autres joueurs.



Exemple # 3

LA PIGE

Comme chaque joueur à son tour ajoute une carte à la pige, la série s'allonge comme on voit dans l'exemple #4.

À son tour, un joueur déjà ouvert, peut prendre soit la carte sur le dessus de la pige (ici, le 6) ou soit une série de cartes dans la pige en autant que la première carte de cette série soit utilisée immédiatement pour faire un trio avec une paire déjà en main sans utiliser de frime.



Exemple # 4

Dans l'exemple # 4, dans cette pige, le joueur peut prendre la série à partir du Valet à condition de déposer un trio avec ce Valet sans utiliser de frime. Il peut ensuite utiliser les autres cartes (le 10, le 8 et la paire de 6) à sa guise soit pour constituer d'autres trios avec ou sans frime. Il peut finalement déposer des cartes correspondant aux trios déposés par les autres joueurs. Il termine son tour en déposant une carte dans la pige.

UTILISATION DE LA CARTE FRIMÉE

La carte frimée est très payante! Elle est utilisée pour former un trio avec une paire.

Dans l'exemple # 5, l'As est frimé (200 points par As) et a été utilisé pour former un trio de 10. Le joueur ayant un autre As frimé dans ses cartes, il n'a pas hésité à l'ajouter à son trio afin de s'assurer immédiatement le maximum de points.

Le dépôt d'un trio de 3 cartes frimées par un des joueurs ouvre la porte aux autres joueurs à déposer à leur tour une carte frimée en main.



Exemple # 5

FIN DE LA BRASSE (Mort subite) *

La brasse se termine dès qu'un joueur parvient à déposer toutes ses cartes sur la table.

* VARIANTE DE FIN DE BRASSE (Mort douce)

Un joueur parvient à déposer toutes ses cartes sur la table **MAIS** les autres joueurs peuvent jouer une dernière fois à leur tour.

LE DÉCOMPTE DES POINTS

On procède alors au décompte des points de chaque joueur pour cette brasse. Le décompte se fait en additionnant les points des cartes déposées sur la table et en soustrayant les points de celles restées en main.

On utilise le barème de pointage suivant :

As = 100 points la carte ou 200 points si frimée.

Du 8 au Roi = 10 points la carte ou 100 points si frimée.

Du 3 au 7 = 5 points la carte ou 100 point si frimée.

Exemple # 6

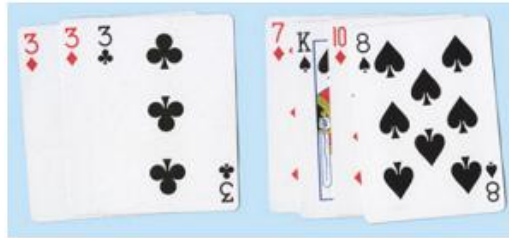
Aucune frime déposée.

Un trio de 3 déposé = 15 points

4 cartes restées en main

(7, Roi, 10 et 8) = - 35 points

Total : - 20 points



Exemple # 6

Exemple # 7

As frimé valant 200 points!

3 x As x 200 points = 600 points

3 x 5 points (les 7) = 15 points

4 x 10 points (les 8 et 10) = 40 points

moins :

les cartes en main (6, Valet, 5 et 4) = - 25 points

Total = 630 points.



Exemple # 7

Exemple # 8

Le 8 est frimé et vaut 100 points tout comme l'As.

Le joueur a déposé 430 points mais il avait 55 points en mains = 375 points.



Exemple # 8

Exemple # 9

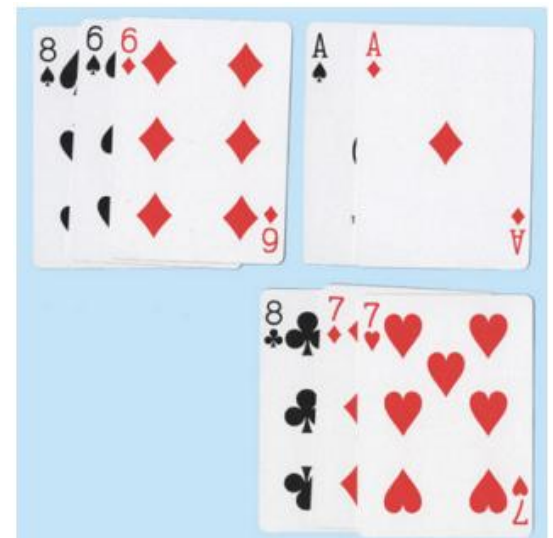
Le 8 est frimé et vaut 100 points.
Le joueur a terminé le premier et a déposé 130 points.



Exemple # 9

Exemple # 10

Le 8 est frimé et vaut 100 points tout comme l'As.
Le joueur a déposé 310 points mais il avait 110 points en main = 200 points



Exemple # 10

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a accumulé 2500 points ou plus.