


RÈGLEMENTS DU JEU DE FRUSTRATION RUMMY


2 à 5 joueurs avec 13 cartes/joueurs


2 paquets de carte avec jokers


Les jokers et les 2 *sont frimés*


 L'objectif du jeu est d'être le premier joueur à compléter les 14 contrats tels qu'ils sont énumérés sur le tableau.


Déroulement du jeu :

 Tous les joueurs doivent tenter de compléter les 14 contrats dans l'ordre dans lequel ils sont énumérés. Un joueur ne peut compléter qu'un contrat par tour.

 En commençant par le joueur à gauche du donneur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut soit tirer la carte du dessus du paquet, soit la carte du dessus de la pile des cartes jetées.

 Si le paquet est épuisé, mélangez la pile de de cartes jetées sauf la carte du dessus et formez un nouveau paquet de tirage.


 Le joueur qui a joué en premier sera le donneur pour le tour suivant.


 Si un joueur a toutes les cartes pour compléter un contrat, il peut les poser lors de son tour.

♦ Vous ne pouvez jamais avoir plus de cartes joker que de cartes normales dans un jeu ou une suite dans une séquence de contrat.


Par exemple, pour un jeu de 3 cartes pareilles, vous pourriez avoir deux cinq et un joker mais pas 2 jokers et un 5.


Si vous formez une suite de A, 2, 3, 4, le 2 serait considéré comme un joker pour éviter d'avoir plus de jokers que de cartes normales.

 Pour les suites, elles doivent toujours être de la même couleur.

 Lorsque vous avez terminé tous vos mouvements, vous devez vous défaire d'une carte.


Fin du tour :


 Un tour se termine lorsqu'un joueur se retire c'est-à-dire qu'il a complété son contrat, posé toutes ses cartes et en a une à jeter sur la table.

 Après qu'un joueur ait complété son contrat, il peut se débarrasser des cartes supplémentaires dans sa main en les ajoutant sur la table.

 Il peut créer des jeux supplémentaires de 3 cartes ou plus.

 Il peut créer des suites supplémentaires de 4 cartes ou plus.

 Il peut ajouter à un jeu existant qui lui appartient ou qui appartient à un adversaire qui a déjà complété son contrat. Par exemple : le joueur 1 a un 5 dans sa main, le joueur 2 a complété son contrat et a un jeu de 5 sur la table. Le joueur 1 peut ajouter ses 5 au jeu du joueur 2.

 Une fois qu'un joueur s'est retiré, le tour se termine. Les joueurs qui ont rempli leurs contrats passent au contrat suivant. Ceux qui n'ont pas rempli leur contrat restent sur leur contrat actuel.

 Le premier joueur à s'être retiré sur le contrat 14 gagne !