

Frustration Rummy

BUT DU JEU

Être le premier joueur à terminer les 14 étapes de la planche de jeu.

MATÉRIEL REQUIS

Pour une partie de 2 à 4 joueurs, il faut 2 paquets de cartes, incluant les Jockers et la planche de jeu.

Pour une partie de 5 à 6 joueurs, il faut 3 paquets de cartes, incluant les Jockers et la planche de jeu.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le premier joueur à tourner un pique, commence à brasser.

Il distribue 13 cartes à chaque joueurs en prenant soin de ne pas les montrer aux autres joueurs.

Il dépose le reste du paquet au centre de la table pour créer la pioche.

Il retourne la première carte du paquet et la place à côté de la pioche pour créer la défausse.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À tour de rôle les joueurs doivent commencer leur tour en prenant une nouvelle carte :

- Soit celle sur le dessus de la pioche;
- Soit celle que le joueur précédent a jeté dans la défausse si la carte lui convient.

Une fois la carte pigée le joueur analyse les cartes qui lui permettront éventuellement de réussir l'étape à laquelle il est rendu.

Lorsqu'un joueur a en main toutes les cartes requises pour faire son étape, il doit les dévoiler aux autres joueurs en les étalant sur la table devant lui.

Immédiatement après avoir dévoilé ses cartes et lors des tours de jeu suivants, le joueur doit continuer à se départir de ses cartes restantes. Il peut :

- Étaler sur la table des groupes formés d'un minimum de 3 cartes pareilles (même valeur) ou de 4 cartes qui se suivent.
- Allonger ses propres combinaisons de cartes déjà étalées ou celles des autres joueurs.

Finalement, le joueur doit absolument terminer son tour de jeu en se débarrassant d'une carte dans la défausse, sauf s'il met fin à la manche en jouant sa dernière carte. Un joueur ne peut compléter qu'une seule étape par manche.

Chaque fois qu'un joueur termine une nouvelle manche en étalant toutes ses cartes en mains, il faut re-brasser et redistribuer les cartes en changeant de croupier en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

LES SÉRIES ET LES SUITES

- Le 2 et les Jokers sont des frimes.
- On ne doit jamais avoir plus de frime que de cartes dans une série ou une suite.
- L'As peut être jouer comme un ou être joué à la suite d'un roi.
- Une série est constitué de cartes de la mêmes valeurs. (*Exemple : 3 cartes de 7, incluant un 7 de cœur, un 7 de pique et un 7 trèfle.*)
- Une suite est constitué de minimum 4 cartes qui se suivent et elles doivent toujours être de la même sorte. (*Exemple : 5,6, 7 et 8 de carreaux*)