

Règles des Cinq Rois

Comment jouer aux Cinq Rois

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Former des combinaisons avec toutes ses cartes pour marquer le moins de points de pénalité possible sur 11 manches.
- **Mécanique principale** : Piocher une carte, en défausser une, et tenter de poser sa main complète en suites ou familles.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui totalise le moins de points de pénalité après la dernière manche remporte la partie.

Si vous aimez le [Rami](#), vous allez adorer Les Cinq Rois ! C'est un jeu de cartes malin qui reprend le principe des combinaisons, mais avec une cinquième couleur (l'étoile !) et un système de manches progressives qui monte en intensité. Au début c'est tranquille avec seulement 3 cartes en main, puis ça grimpe jusqu'à 13. On vous explique tout ça en détail, c'est parti !

Ce qu'il y a dans la boîte

Ouvrez votre boîte et vous trouverez **116 cartes** au total, composées de deux jeux identiques de 58 cartes. Ces cartes se répartissent en **5 couleurs** : cœur, carreau, trèfle, pique et la fameuse **étoile** (la petite nouveauté par rapport aux jeux de cartes classiques). Chaque couleur contient 11 cartes allant du 3 au Roi (3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi). Vous avez aussi **6 cartes Joker** qui vont bien vous servir. Le jeu accueille de **2 à 7 joueurs**.

Préparer la partie

La distribution des cartes

Mélangez toutes les cartes ensemble. Un joueur est désigné comme **donneur** pour la première manche. Il distribue **3 cartes** à chacun. Oui, seulement 3 pour commencer ! À chaque nouvelle manche, on distribue **une carte de plus** : 4 cartes à la deuxième manche, 5 à la troisième, et ainsi de suite jusqu'à la onzième et dernière manche où chacun reçoit **13 cartes**.

Constituer la pioche et la défausse

Une fois les cartes distribuées, posez le reste du paquet face cachée au centre de la table : c'est la **pioche**. Retournez la carte du dessus et placez-la à côté, face visible : c'est le début de la **défausse**. Tout le monde est prêt, on peut jouer !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Ce que vous faites à votre tour

Le joueur à gauche du **donneur** commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, c'est simple en trois temps :

- **Piocher** : prenez soit la carte du dessus de la **pioche** (face cachée), soit la carte du dessus de la **défausse** (face visible). À vous de choisir selon ce qui vous arrange !
- **Défausser** : posez une carte de votre main sur la **défausse**, face visible.
- **Poser (si possible)** : si après avoir défaussé vous pouvez former des combinaisons valides avec TOUTES vos cartes restantes, vous posez votre main devant vous, face visible. Bravo, vous êtes le premier à fermer !

Comment former des combinaisons

Pour **poser sa main**, il faut que chacune de vos cartes fasse partie d'une combinaison. Deux types de combinaisons existent :

- **La suite** : 3 cartes ou plus qui se suivent dans la **même couleur**. Par exemple : 4, 5, 6, 7

de pique.

- **La famille** : 3 cartes ou plus de la **même valeur**, peu importe la couleur. Par exemple : Valet de cœur, Valet de trèfle, Valet d'étoile.

Petite astuce : gardez toujours un œil sur la **défausse**. Si une carte qui vous manque y apparaît, ne la laissez pas filer ! C'est souvent là que se joue la différence entre gagner et perdre une manche.

Quand un joueur pose sa main

Dès qu'un joueur a posé, la manche n'est pas terminée tout de suite ! Chaque autre joueur a droit à un **dernier tour** : il pioche une carte, en défausse une, puis pose devant lui toutes les combinaisons valides qu'il peut former. Les cartes qui restent en main et ne font partie d'aucune combinaison comptent comme **points de pénalité**.

Le système d'atout et de joker

Les jokers, vos meilleurs amis

Les **Jokers** sont des cartes passe-partout : ils remplacent n'importe quelle carte dans une suite ou une famille. Attention cependant, un **Joker** non posé en fin de manche vous coûte **50 points de pénalité** ! Évitez de les garder trop longtemps si vous sentez que la manche touche à sa fin.

Les atouts, la carte bonus qui change à chaque manche

Voici une mécanique vraiment fun : à chaque manche, une valeur de carte devient **Atout**.

L'**Atout** fonctionne exactement comme un **Joker** (il remplace n'importe quelle carte), mais il vaut **20 points de pénalité** s'il reste en main. La règle pour savoir quel est l'**Atout** est toute simple : c'est la valeur correspondant au nombre de cartes distribuées pour la manche en cours.

Manche	Cartes distribuées	Atout de la manche
1	3	Les 3
2	4	Les 4

Manche	Cartes distribuées	Atout de la manche
3	5	Les 5
4	6	Les 6
5	7	Les 7
6	8	Les 8
7	9	Les 9
8	10	Les 10
9	11	Les Valets
10	12	Les Dames
11	13	Les Rois

On peut tout à fait cumuler plusieurs **Atouts** et/ou **Jokers** dans une même combinaison. Ça dépanne bien quand la main est compliquée !

[IMAGE_FIN]

Compter les points de pénalité

À la fin de chaque manche, chaque joueur note ses **points de pénalité** correspondant aux cartes restées en main (celles qui n'ont pas été posées dans une combinaison). Voici le barème

:

Carte	Points de pénalité
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
Valet	11
Dame	12

Carte	Points de pénalité
Roi	13
Atout (quelle que soit la valeur)	20
Joker	50

Petit conseil stratégique : si vous voyez qu'un adversaire est sur le point de poser, essayez de vous débarrasser en priorité de vos **Jokers** et de vos cartes à forte valeur (Rois, Dames) pour limiter la casse lors du décompte.

Enchaîner les manches et fin de partie

Une fois les points notés, le joueur à gauche de l'ancien **donneur** devient le nouveau **donneur**. Il mélange toutes les cartes et distribue une carte de plus que lors de la manche précédente. On reconstitue la **pioche** et la **défausse** comme au début.

La partie se joue sur **11 manches** (de 3 à 13 cartes). Après la onzième manche, chacun additionne l'ensemble de ses points de pénalité cumulés. Le joueur qui a le **total le plus bas** est déclaré vainqueur ! Si vous aimez les jeux de cartes où il faut gérer ses points, jetez aussi un œil aux [règles de 6 qui prend !](#) ou aux [règles de la Dame de Pique](#).

Petite note : lors de la dernière manche à 7 joueurs, il peut arriver que la **pioche** s'épuise. Dans ce cas, mélangez simplement la pile de **défausse** pour former une nouvelle **pioche**, puis retournez la carte du dessus pour relancer la **défausse**.

Les variantes pour varier les plaisirs

Variante express

Si vous voulez une partie plus courte, pas besoin de commencer à la manche 1. Vous pouvez démarrer directement à une manche plus avancée, par exemple la sixième (8 cartes, **Atout** = 8). Pratique quand on n'a pas beaucoup de temps ou qu'on veut enchaîner plusieurs parties dans la soirée. Cette approche rappelle un peu la flexibilité qu'on retrouve dans des jeux comme le [Uno Flip](#) où le rythme peut changer en un instant.

Variante solo

Oui, on peut y jouer seul ! L'objectif est de fermer les 11 mains. Mélangez les cartes et formez **11 piles** : la première avec 3 cartes, la deuxième avec 4, et ainsi de suite jusqu'à 13 cartes pour la onzième. Étalez chaque pile face visible pour voir toutes les cartes. Le reste forme la **pioche**. Les **Atouts** fonctionnent de la même manière (pile de 3 cartes = les 3 sont **Atouts**, etc.).

À chaque tour, piochez la carte du dessus de la **pioche**, placez-la dans la pile de votre choix, puis défaussez une carte de cette même pile (cette carte est retirée du jeu). Quand une pile forme une ou plusieurs combinaisons valides avec toutes ses cartes, elle est « fermée » : retournez-la. Si vous fermez les 11 piles avant que la **pioche** ne s'épuise, c'est gagné ! Sinon, on retente sa chance. C'est un vrai casse-tête qui rappelle le côté puzzle d'un jeu comme [Faraway](#). Interdiction de déplacer des cartes d'une pile à l'autre, bien sûr !