

Les six séquences

Présentation :

Jeu de combinaisons

Se joue avec les 120 cartes d'un jeu de K6T au six couleurs (♠,♣,♠,*,♥,♦)

On peut jouer à deux, trois ou quatre joueurs.

A trois joueurs, chaque joueur pour soi contre les deux autres.

A quatre joueurs, on peut jouer soit chacun pour soi, soit par équipe de deux joueurs. Dans le jeu en équipe, Sud et Nord jouent contre Est et Ouest. Les deux joueurs d'une même équipe contribuent aux mêmes combinaisons.

But :

Réaliser des séquences (suite ininterrompue de cartes d'une même couleur) les plus longues et les plus hautes possibles.

L'ordre croissant des cartes est le suivant : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-J-C-B-R-Q-K-A.

Le 0 est un joker et peut remplacer n'importe quelle carte à sa couleur dans une séquence.

Préparation et tour de jeu:

Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Les autres cartes forment la pile du talon, face cachée.

Les joueurs jouent successivement.

Son tour venu, chaque joueur :

- Prend soit la première carte du talon, soit la première carte de la défausse mais seulement si elle lui permet de poser une partie de son jeu.
- Pose devant lui une ou plusieurs combinaisons, qui sont détaillées plus loin.
- Prend dans le talon autant de cartes que nécessaire pour refaire sa main à 9 cartes.
- Complète s'il le peut les combinaisons qu'il a déjà posées et pioche à nouveau pour refaire sa main, et ainsi de suite jusqu'à qu'il ne puisse plus jouer. Il ne peut poser de nouvelles combinaisons à ce moment-là.
- Ecarte une carte et termine son tour avec 8 cartes en main. Il est interdit d'écarter un joker.

Combinaisons :

Deux types de combinaisons sont possibles:

Les séries : combinaisons formées d'au moins trois cartes de même rang mais de couleurs différentes : Exemple : 11♦-11♥-11♠.

Les séquences : combinaisons formées d'au moins trois cartes d'une même couleur et de rangs consécutifs. Exemple : 2♥-3♥-4♥

Le nombre de séries déposées par un joueur doit toujours rester inférieur ou égal au nombre de séquences déposées par ce même joueur. (Conséquences : la première combinaison posée doit toujours être une séquence. Ensuite, pour pouvoir déposer une nième série, le joueur doit avoir déjà déposé au moins n séquences.)

Son tour venu, le joueur peut compléter ses séries ou ses séquences déjà déposées en y ajoutant des cartes de sa main.

Emploi des séries :

Les cartes formant les séries ne marqueront aucun point. En revanche, elles peuvent servir à allonger les séquences de leur propriétaire.

Son tour venu, un joueur peut prélever des cartes dans les séries qu'il a posées aux tours précédents pour compléter ses séquences.

Exemple : Le joueur a posé 4♥-4♠-4*, 8♥-8♦-8♣ et 10♣-11♣-12♣. Il a en main le 9♣, 2♥ et 3♥. Il peut alors prendre le 4♥ pour poser 2♥-3♥-4♥ ; ajouter le 9♣ à sa séquence à ♣ et enfin y joindre le 8♣.

Une série déposée peut ainsi perdre des cartes tout au long de la partie et laisser une ou deux cartes isolées.

Il n'est pas permis de prélever une ou des cartes dans les séquences posées pour compléter ses séries.

Joker :

Son tour venu, un joueur peut remplacer un joker posé dans une séquence, qu'elle soit à lui ou à un adversaire, par la carte

véritable s'il l'a en main. Il prend le joker dans sa main et pourra l'utiliser immédiatement ou lors d'un prochain tour dans une séquence. Attention, terminer la partie avec un joker en main fait perdre des points.

Il n'est pas permis de remplacer un joker par une carte prélevée dans une séquence déjà posée.

On ne peut pas placer un Joker dans une série.

L'As et le 1 :

Le 1 et l'As sont interchangeable dans les séquences. On peut poser A-2-3 ou Q-K-1.

Son tour venu, un joueur peut remplacer l'As de n'importe quelle séquence A-2-3 par le 1 de sa main ; ou bien le 1 de n'importe quelle séquence Q-K-1 par un As de sa main.

Peu importe à qui appartient la séquence. Le joueur prend alors dans sa main la carte qu'il a remplacée. Il pourra l'utiliser immédiatement ou lors d'un prochain tour dans une combinaison.

On ne peut pas remplacer un As ou 1 avec une carte qui est déjà posée dans une combinaison.

Une série ne peut pas comporter à la fois des 1 et des A.

L'écart :

Il est permis de prendre l'écart de l'adversaire précédent plutôt que la première carte du talon à condition que cela permette de poser une partie de son jeu.

Ce peut être une nouvelle combinaison ou bien une ou des cartes de sa main qui peuvent, grâce à l'écart, compléter une séquence déjà posée.

Exemple 1 : A a posé 4♦-5♦-6♦-7♦ et possède le 9♦ en main. B écarte le 8♦. A peut prendre ce 8♦ et l'ajouter avec son 9♦ à sa séquence.

Exemple 2 : A a posé 4♠-5♠-6♠-7♠. B écarte 8♠. A ne peut pas prendre ce 8 et le rajouter, seul, à sa séquence.

Il n'est pas permis de prendre l'écart pour l'ajouter une série déjà déposée.

A trois joueurs et plus il est possible que plusieurs joueurs revendiquent la prise d'un écart. La priorité va à celui qui peut poser une séquence devant une série ; ou dans le cas de deux séquences, à la séquence la plus haute ; ou dans le cas de deux séries, au joueur le plus proche dans le sens du jeu.

Fin de partie et décompte des points :

Lorsque le talon est épuisé, les joueurs essaient de placer leurs cartes restantes à tour de rôle jusqu'à que plus aucune action ne soit possible.

La manche est alors terminée et peut alors compter les points.

On détermine le joueur dominant pour chaque couleur : c'est celui qui a réalisé la séquence la plus longue, joker compris. Si plusieurs séquences possèdent le même nombre de cartes, le dominant est celui qui possède la séquence la plus haute.

Pour chaque couleur le joueur dominant choisit alors quelle séquence il conserve. En effet, un joueur peut avoir réalisé plusieurs séquences d'une même couleur et la plus longue n'est pas forcément celle qui marque le plus de points.

Toutes les cartes des autres séquences et toutes les cartes des séries sont éliminées. Ainsi, seules les cartes appartenant à six séries, une par couleur, seront comptabilisées.

On compte :

- As utilisé en position d'As (et pas de 1) : 5 points
- Pour chaque figure (K, Q, R, B, C, J) : 2 points
- Pour toute autre carte ordinaire (1 à 12) : 1 point

Le joker (0) marque les points de la carte qu'il remplace.

Points à retirer : on retire du total obtenu les points correspondants à certaines cartes conservées dans la main du joueur à la fin de la manche : figures (2 points), As (5 points) et jokers (5 points).

Le vainqueur de la partie est le joueur ayant le plus de points au bout d'un nombre de manches convenues entre les joueurs.