

LE CINQ

LE JEU DE CARTES

Le cinq est un jeu de cartes traditionnel, pour 2 à 6 joueurs. Il tire son nom de l'importance du chiffre 5 dans le jeu, car la partie commence en plaçant les cinq de chaque couleur comme base pour former les suites.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge recommandé : +8 ans.

Composants : La Baraja entière.

BUT DU JEU

Ta mission est simple : tu dois éviter de dépasser la limite de points fixée à l'avance pour gagner la partie (par exemple, 20 points). Ainsi, ton objectif sera de te débarrasser de toutes les cartes de ta main avant les autres participants, car tu accumuleras des points à la fin de chaque manche en fonction des cartes qu'il te restera en main. Cela semble être un jeu simple, mais... choisir le bon moment pour poser une carte ou bloquer un adversaire peut changer le cours de la partie.

LES CARTES

Les cartes clés comme les cinq, ou les cartes qui bloquent la continuation d'une file (comme un 6 ou un 4 qui ne se posent pas) peuvent être stratégiquement intéressantes.

Calcul des points :

- Chaque carte qu'un joueur n'a pas posée à la fin de la manche vaut 1 point.
- À la fin de chaque manche, les participants additionnent les points correspondant aux cartes qu'ils n'ont pas jouées.



LE CINQ

LE JEU DE CARTES

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1- Distribution des cartes :

- S'il y a 2 à 3 joueurs, distribuez 10 cartes à chacun.
- S'il y a 4 à 6 joueurs, répartissez toutes les cartes du jeu équitablement

2- Placez le reste des cartes (s'il en reste) face cachée pour former une pioche.

3- Le joueur qui possède le cinq de deniers commence en posant cette carte au centre de la table.

COMMENT JOUER

Ordre du tour :

- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Placement des cartes :

- Les joueurs doivent poursuivre les suites à partir des cinq de chaque couleur.
- Vous pouvez poser des cartes dans l'ordre croissant (6, 7...) ou décroissant (4, 3...).
- Si vous ne pouvez poser aucune carte, passez votre tour.

Blocages et stratégie :

- Si un joueur n'a pas de carte à poser, son tour est sauté.
- Vous pouvez bloquer la progression d'un adversaire en gardant des cartes clés (par exemple, un 6 ou un 4).

Important :

- Les cinq sont la base du jeu, aucune carte ne peut être posée avant que le cinq de cette couleur ne soit en jeu.
- Le fait de poser un cinq est considéré comme ouvrir une nouvelle couleur, et seules les cartes appartenant aux couleurs déjà ouvertes peuvent être jouées.
- Il est interdit de sauter des numéros dans les suites.



LE CINQ

LE JEU DE CARTES

- Si un joueur a des cartes, il est obligé d'en jouer une sur la table. Il ne peut pas passer son tour simplement parce que cela l'arrange dans une situation donnée.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine dans les cas suivants :

1. Lorsqu'un joueur pose sa dernière carte :

La manche se termine immédiatement dès qu'un joueur se débarrasse de toutes ses cartes. À ce moment-là, tous les autres joueurs doivent additionner les cartes qu'il leur reste en main. Chaque carte vaut un point, quel que soit son chiffre ou sa couleur.

2. Lorsqu'aucun joueur ne peut plus poser de carte :

Si tous les joueurs passent leur tour consécutivement parce qu'aucune carte ne peut être jouée (par exemple, si les cartes nécessaires sont bloquées par d'autres qui n'ont pas encore été posées), la manche s'arrête. Dans ce cas, le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes en main. En cas d'égalité, on peut déclarer un match nul ou partager la victoire selon les règles décidées avant le début de la partie.

Dans la manche suivante, le joueur situé à droite de celui qui a commencé la première manche sera le premier à jouer.

Lors de cette deuxième manche, il ne sera pas nécessaire de commencer avec le cinq d'or : n'importe quel cinq pourra être utilisé pour ouvrir la manche.

FIN DE PARTIE

La première personne à atteindre la limite de points convenue (par exemple, 20 points) sera celle qui perd la partie.

