

Ramiement Continental

LE PAQUET

Utilisez deux jeux de 52 cartes et ajoutez un Joker par paquet, pour un total de 106 cartes

OBJECTIF DU JEU

Pour gagner une main en marquant le plus de points par melds (fusion) à la table

VALEURS DES CARTES/COTATION

Le rang des cartes est le suivant : A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.

Conditions de fusion - pour sortir, un joueur doit fusionner toute sa main et il doit s'agir de l'une des combinaisons suivantes :

Cinq séquences de trois cartes ou

Trois quatre cartes et une séquence de trois cartes ou

Une séquence de cinq, une séquence de quatre et deux séquences de trois cartes

Le joueur qui sort se collecte auprès de l'autre joueur :

1 pour la sortie

1 pour chaque deuce et 2 pour chaque joker qu'ils associent

10 s'ils n'utilisent pas de deuce ou de Joker

7 pour être sorti au premier tour

10 pour être sorti au premier tour sans avoir tiré

10 pour avoir les quinze cartes dans une même couleur

LE DEAL

Chaque joueur reçoit quinze cartes, trois à la fois. La carte suivante est retournée pour constituer la pile de défausse et les cartes non tirées forment la pile de tirage.

LE JEU

À chaque tour, un joueur peut prendre la défausse supérieure ou la carte supérieure du stock et doit alors se défausser d'une carte. Il n'y a pas de fusion tant qu'un joueur ne peut pas sortir.