

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# GLOP

## à 2 joueurs individuellement ou à 4 joueurs en équipe

Le Glop se compose de :

- 44 cartes réparties en quatre séries de couleurs différentes et numérotées de 1 à 11.
- 1 tableau de marque numéroté deux fois de 1 à 30 et portant les quatre couleurs des cartes. Ce tableau a une double utilité :
  - connaître en permanence la couleur forte, dite favorite,
  - indiquer le score de chaque partenaire ou de chaque équipe.
- 3 pions (ou fiches de marque),
  - 1 noir pour indiquer la couleur favorite,
  - 1 rouge et 1 vert pour marquer les scores.

## PRINCIPE

En comparant la valeur d'une de ses cartes avec celle des cartes exposées sur la table, chaque joueur essaye de prendre une, plusieurs ou la totalité des cartes exposées sur la table.

Il s'agit de ramasser le maximum de cartes et surtout de réussir des "Glop", c'est-à-dire de prendre d'un seul coup toutes les cartes exposées, de façon à marquer le plus de points possible.

## Version pour 4 joueurs

### DISTRIBUTION

Les joueurs constituent deux équipes.

L'un des joueurs (celui qui tire la plus forte carte) est donneur. Il bat les cartes, fait couper par son voisin de droite et en distribue 10 à chacun, 2 par 2, et **faces cachées**.

Il étale les 4 cartes restantes, **faces visibles**, sur la table. Si plus de 2 cartes de même valeur sont exposées, il recommence la donne.

### Couleur forte :

pour le premier tour de jeu, on décide d'une couleur forte. Cette couleur changera à chaque donne. Il suffit de mettre le pion correspondant sur le plateau de marque et de le changer de place à chaque donne (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Cette couleur forte n'a pas d'incidence sur le déroulement du jeu et elle n'intervient qu'au moment du décompte des points.

### DÉROULEMENT DU JEU

4 cartes sont alignées sur la table, faces visibles, entre les joueurs.

Chacun a 10 cartes en main et observe bien son jeu **avant de l'échanger avec celui de son partenaire**. (Le donneur donne le top de l'échange). S'ils ont fait bien attention, ils doivent en connaître la composition pour une bonne utilisation ultérieure.

Celui qui se trouve à gauche du donneur joue le premier :

- Si la valeur d'une de ses cartes correspond à la valeur d'une carte exposée ou à la somme des valeurs de plusieurs cartes exposées, il abat cette carte et ramasse, avec elle, la ou les cartes correspondantes de la table. Il met de côté ce paquet de cartes.
- S'il ne peut ramasser aucune carte, il défause obligatoirement une carte de sa main qu'il pose, face visible, sur la table à côté des autres. Elle est à prendre au même titre que les autres. On voit qu'il peut y avoir plus de 4 cartes exposées sur la table.

Chaque joueur procède de la même façon.

Un seul joueur rassemble les levées de l'équipe.

### LEVÉES PARTIELLES

On n'a pas le droit de ramasser plusieurs cartes à la fois s'il est possible de n'en prendre qu'une seule,

Le 11 ne peut être pris que par un autre 11.

**Au tapis : 8 - 5 - 2 - 1**

Le joueur abat un 8 Il n'a le droit de prendre que le 8. Si au lieu du 8, il y avait un 9 il pouvait avec son 8 prendre d'un coup 3 cartes 5, 2 et 1.

Si (en début de partie) deux 11 sont exposés, il ne faut en prendre qu'un seul dans le coup. En revanche, si aucun 11 n'est exposé il est possible de ramasser plusieurs cartes d'un coup avec le 11 que vous abattez.

**Au tapis : 11 - 11 - 3 - 6**

Le joueur abat un 11 ; il ne peut prendre qu'un des deux 11 exposés. Si au lieu de deux 11, il y avait 4 et 2 il pouvait avec son 11 ramasser 3 cartes 6, 3 et 2.

Cette possibilité est valable pour n'importe quelle carte dont la valeur équivaut à la valeur globale des cartes visées...

**Au tapis : 6 - 5 - 3**

Avec un 11, le joueur ramasse 5 et 6.

Avec un 8, il prend 5 et 3.

## GLOP

Le joueur qui ramasse toutes les cartes exposées d'un coup fait un glop et marque **immédiatement** 1 point. Après un GLOP, il n'y a plus aucune carte sur la table : le joueur suivant doit obligatoirement exposer une carte, qui, si elle est ramassée avant que d'autres ne la rejoignent, peut permettre la réalisation d'un nouveau glop.

**Au tapis : 9**

Avec un 9 le joueur fait un glop d'une carte.

**Au tapis : 6 - 3 - 1**

Avec un 10 le joueur peut faire un glop de 3 cartes.

**Les cartes ramassées ne doivent plus être regardées.**

## SUITE ET FIN

La donne est jouée quand plus personne n'a de cartes en main.

Elle peut se conclure de deux façons :

Celui qui joue abat la dernière carte et réussit un glop : il ramasse toutes les cartes encore exposées et marque 3 points : c'est le glop royal.

Celui qui joue réussit une dernière levée partielle : il ramasse toutes les cartes - même celles qui n'entrent pas dans la levée - et les ajoute à celles qu'il a déjà.

On fait le calcul des points. (Voir paragraphe suivant).

La donne passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). Il reprend toutes les cartes, les bat, fait couper, et les redistribue, 2 par 2, comme précédemment.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Les points sont acquis après chaque donne de la façon suivante, et inscrits au fur et à mesure de leur calcul sur le tableau de marque.

<b>Les totaux :</b>	23 cartes au moins dans les levées .....	2 points
	22 cartes pour chaque équipe.....	0 point
<b>Cartes 1 et 6 :</b>	Le 1 dans la couleur forte .....	1 point
	Le 6 dans la couleur forte .....	1 point
	Trois ou quatre 6 .....	2 points
<b>La couleur forte dite "favorite"</b>	Six cartes dans la couleur forte.....	1 point
	Sept cartes dans la couleur forte.....	2 points
	Huit cartes dans la couleur forte.....	3 points
	Neuf cartes dans la couleur forte.....	4 points
	Dix cartes dans la couleur forte.....	5 points
<b>Les Glop</b>	Onze cartes dans la couleur forte.....	6 points
	Le simple (marque au moment de la réalisation) .....	1 point
	Le Royal (réalisé au dernier coup de la donne) .....	3 points

## LE VAINQUEUR

La partie est terminée quand une équipe a marqué 30 points et que la donne en cours est jouée complètement. Elle est gagnante.

Si le score de 30 points est dépassé, l'équipe gagnante est celle qui réalise le meilleur total.

Voir version pour 2 joueurs à la suite :

# Version pour 2 joueurs

## PRÉPARATION

A 2 joueurs, la partie se déroule exactement de la même façon que par équipe. Quelques modifications sont cependant apportées à la distribution des cartes.

Chacun donne les cartes à tour de rôle. Le donneur distribue les cartes 2 par 2 et faces cachées dans le sens des aiguilles d'une montre et ce, de la façon suivante :

- Il pose d'abord 2 cartes à sa gauche.
- Il donne ensuite 2 cartes à son adversaire.
- Il pose encore 2 cartes sur la table à la gauche de l'adversaire,
- Il s'attribue 2 cartes.
- Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il puisse exposer, faces visibles, les 4 dernières cartes du paquet.

La donne se présente ainsi :

Chaque joueur possède 10 cartes en main.

Il réserve, à sa gauche, un paquet de 10 autres cartes, faces cachées.

Il dispose des 4 cartes, faces visibles, exposées sur la table.

## JEU

Avant de commencer, chacun examine attentivement son jeu. Ceci fait, il l'échange contre celui qui se trouve à sa gauche et avec lequel il commence l'action.

Celui qui joue abat une carte dont la valeur correspond aux points de la ou des cartes qu'il veut prendre.

A défaut, il défausse une carte qu'il pose, face visible, à côté des autres. S'il fait un Glop, il marque immédiatement 1 point. Le suivant doit obligatoirement défausser, face visible, une carte au tapis.

Chacun joue alternativement dans les mêmes conditions.

Quand il a épuisé ses 10 cartes, il prend celles de la "réserve".

Il a de nouveau une main de 10 cartes qu'il utilise comme précédemment sans modification à la règle.

A l'épuisement, il a donc joué deux fois 10 cartes.

Il compte ses points ; il les marque sur le tableau, dans la colonne qui lui est réservée. La donne passe à l'adversaire, et la couleur forte change.

## VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, atteint 30 points ou les dépasse.