

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).

**ESCALE À JEUX**



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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

STOÏCK

SAUREZ-VOUS RESTER STOÏQUE ?



REGLE DU JEU



STOÏCK™ est un jeu LAPI GAME©
www.lapigame.fr

© Copyright 2011 - RONDEAU Pierre



+ 7 ans



20 mn



2 à 6

Préparation du jeu

Préparer le jeu de carte en fonction du nombre de joueurs et des indications suivantes :

- 2 à 3 Joueurs 3 couleurs + 1 joker (Jeu de 25 cartes)
- 4 joueurs 4 couleurs + 2 jokers (Jeu de 34 cartes)
- 5 joueurs 5 couleurs + 2 jokers (Jeu de 42 cartes)
- 6 joueurs 6 couleurs + 3 jokers (Jeu de 51 cartes)

Le but

Créer une famille de 4 trèfles de la même couleur en vous aidant de toutes les actions à votre disposition y compris avec le ou les jokers qui permettent de remplacer n'importe quelle carte trèfle.

Le jeu

Pour démarrer une partie

Mélanger les cartes et faire distribuer 4 cartes à chaque joueur par le plus âgé d'entre vous. Laisser le reste des cartes faces cachées au milieu de la table en guise de talon de pioche. C'est le plus jeune d'entre vous qui commence la partie. Puis le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour recommencer une nouvelle partie

C'est au gagnant de la partie précédente de mélanger et distribuer les cartes et c'est celui à sa gauche qui joue en premier et ainsi de suite...

Pour jouer

Tout d'abord, tirer une carte puis se défausser d'une des cartes présentes dans son jeu en la posant face visible à côté du talon. Elle appartiendra au talon de défausse. Une fois défaussé de sa carte, exécuter l'action liée à la carte. L'adversaire impacté par la carte devra re-piocher immédiatement une carte du talon s'il s'est trouvé démuné d'une carte par cette action.

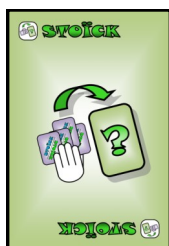
Il est INTERDIT de prendre la dernière carte visible (ni celles dessous) du talon de défausse. C'est au joueur de gauche d'effectuer la même opération...

Les cartes actions



Carte « PIOCHE »

Cette carte n'est exécutable qu'une seule fois consécutivement. Elle permet de piocher une carte du talon donc de continuer à jouer en se défaussant d'une carte. Jouée alternativement avec la carte action « TIRE », elle permet de rejouer plusieurs fois !!!



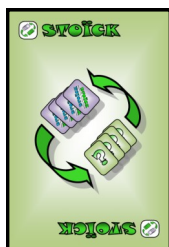
Carte « TIRE »

Contrairement à la carte « PIOCHE », elle peut être jouée consécutivement. Elle permet de tirer une carte dans n'importe quel jeu d'un adversaire. Avant toute autre action, l'adversaire démuné d'une carte doit impérativement en re-piocher une du talon pour en avoir toujours quatre dans son jeu.



Carte « ANTI-JOKER »

Lors de la défausse de cette carte par un joueur, cela lui permet de montrer du doigt l'adversaire qui devra se déposséder de son joker, si celui-ci en possède un !! Dans le cas où l'adversaire possède deux jokers, il n'en défausse qu'un seul et reprend une carte du talon de pioche immédiatement.



Carte « ECHANGE »

Elle permet d'échanger son jeu de quatre cartes avec celui de n'importe quel adversaire. C'est une bonne stratégie pour découvrir et mémoriser le jeu des autres... mais attention, l'inverse est vrai aussi !!

Le talon de pioche

Lorsqu'il est épuisé, le talon de défausse est retourné sans être mélangé et devient le nouveau talon de pioche. Ce qui donne de nouvelles chances de récupérer des cartes intéressantes défaussées par les autres, et surtout les jokers !

Les erreurs

Si un joueur n'a pas 4 cartes (mais 3 ou 5) en cours de jeu; l'adversaire qui le constate, doit l'indiquer à haute voix et le joueur en défaut perd son tour de jeu suivant après avoir repioché ou défaussé son jeu des cartes nécessaires.

Si 1 joueur pioche dans le talon et que ce n'est pas son tour de jouer, il perd son tour de jeu suivant au profit du joueur à sa gauche et remet la carte piochée à tort en dessous du talon de pioche.

Si un joueur possédant un joker omet de le défausser à la présentation de la carte « Anti-Joker », il est éliminé de la partie. Il doit alors déposer l'intégralité de son jeu sur le dessus du talon de défausse. La nouvelle défausse ne doit pas être mélangée.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur parvient à son tour de jeu (pas avant) à exposer une famille de 4 cartes de même couleur (y compris si celle-ci est composée d'un ou deux jokers) en annonçant FAMILLE et en se défaussant d'une carte.

Les autres n'ont plus qu'à abdiquer et relancer une autre partie... L'astuce est quand on pressent une famille proche d'être complète, il faut échanger son jeu pour en bénéficier à sa place et le coiffer sur le poteau en annonçant FAMILLE !!

Conseils de jeu

Cacher et mélanger vos cartes avant qu'un adversaire pioche dans votre jeu. Lors d'un échange de jeux, combiner les actions soit pour reprendre votre jeu, soit pour constituer un nouveau jeu ou soit pour détruire votre ancien jeu !!!!

Surtout dans toutes les actions lancées ou subies, restez Stoïque pour ne pas éveiller les soupçons des autres ou leur donner des indices...

Saurez-vous rester **STOÏCK**????