

SHOKOBA



VIDÉO

Vous pouvez consulter la vidéo de la règle sur www.mjgames.ca



Contenu du jeu

1 paquet de 40 cartes :

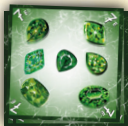
1 carte *diamants*



9 cartes *rubis*



3 cartes *émeraudes*



27 cartes *saphirs*

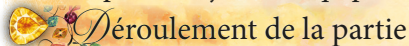


1 sac de pierres précieuses. Chaque pierre représente un point de victoire. **Les pierres valent toutes un point quelle que soit leur couleur.**



Nombre de joueurs

Ce jeu peut être joué à 2, 3 ou 4 joueurs. Dans le cas de 4 joueurs, il peut être joué en équipe à 2 contre 2 (voir variantes ci-dessous).



Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche est elle-même divisée en plusieurs tours.



Déroulement d'une manche

1.

Un joueur est tiré au sort pour être le premier donneur. Le donneur reste le même pendant toute la manche. Il mélange les cartes et distribue une par une trois cartes faces cachées à chaque joueur en commençant par le joueur situé à sa gauche. Il pose ensuite quatre cartes faces visibles au milieu de la table. Ces quatre cartes sont les premières cartes à prendre. Leur nombre va ensuite varier durant la manche. Chaque joueur prend les trois cartes qui lui ont été distribuées sans les montrer aux autres joueurs. Le jeu se déroule dans le sens horaire. Le joueur à la gauche du donneur commence.

2.

Il doit jouer une (**et une seule**) de ses cartes. Son but est de prendre des cartes et il peut y arriver lorsqu'une de ses



cartes est la somme exacte d'une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Ainsi, avec un 7, il peut prendre un autre 7, ou un 4 et un 3, ou un 5 et un 2, ou deux 2 et un 3, ou trois 2 et un 1, etc. Il ramasse la ou les cartes qu'il a prises et la carte qu'il a jouée pour les prendre et les met toutes en tas faces cachées devant lui. Ces cartes lui appartiennent et seront utilisées pour compter ses points à la fin de la manche. Elles ne peuvent être jouées avant la manche suivante. S'il ne peut pas (ou ne veut pas) prendre de carte, il doit jouer une de ses cartes qui n'est pas la somme exacte d'une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Il doit la poser face visible au milieu de la table et cette carte fait maintenant partie des cartes qui peuvent être prises. Ainsi, la table est toujours réalimentée. C'est ensuite au joueur qui est à sa gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 3 cartes.

3.

Si un joueur parvient à prendre toutes les cartes faces visibles se trouvant au milieu de la table, il gagne un point SHOKOBA et reçoit immédiatement une pierre précieuse. Le joueur qui doit jouer après lui n'ayant plus de carte à prendre, devra obligatoirement poser une de ses cartes au milieu de la table.

Exemple A

Cartes sur la table



Cartes du joueur



Le joueur doit obligatoirement jouer une (et une seule) de ses 3 cartes.
Ses options sont :

- ◆ Prendre le 7 avec son 7
- ◆ Prendre le 1, le 2 et le 7 avec son 10 (car $7 + 2 + 1 = 10$)
- ◆ Prendre le 1 et le 6 avec son 7 (car $6 + 1 = 7$)
- ◆ Poser son 4 sur la table et ne rien prendre du tout

Toutes les cartes prises ainsi que la carte ayant servi à prendre sont posées face cachée devant lui. Elles lui appartiennent jusqu'à la fin de la manche et seront utilisées pour compter ses points.

3

4

Exemple B

Cartes sur la table



Cartes du joueur



Le joueur doit obligatoirement jouer une (et une seule) de ses 2 cartes.

Ses options sont :

- ◆ Prendre les deux cartes 1 avec son 2 (car $1 + 1 = 2$)
- ◆ Prendre les deux cartes 1 et le 6 avec son 8 (car $1 + 1 + 6 = 8$)

La deuxième option est la meilleure car il gagne un point SHOKOBA et prend immédiatement une pierre précieuse.



Exemple C

Cartes sur la table



Carte du joueur



Le joueur doit obligatoirement jouer sa carte. Comme il ne peut rien prendre, il doit la poser sur la table et elle devient une carte qui pourra être prise par la suite.

Note importante: Le joueur ne peut pas prendre le 8 et le 7 avec son 1 même si $1 + 7 = 8$. Pour prendre des cartes, il faut que la carte jouée soit plus grande ou égale à la carte ou aux cartes prises.





Le tour se termine lorsque les joueurs n'ont plus de carte en main. Le tour suivant commence et le donneur distribue 3 nouvelles cartes à chaque joueur. Toutefois, il ne pose cette fois aucune carte au centre de la table. Le joueur à sa gauche continue la partie comme précédemment.



La manche se termine lorsqu'il n'y a plus de carte à distribuer. IMPORTANT: Durant le dernier tour de la manche, le dernier joueur à avoir pris une ou plusieurs cartes prend aussi toutes les cartes restantes, mais sans marquer de point SHOKOBA (sauf s'il parvient à prendre exactement la ou les cartes restantes).



À la fin de chaque manche, les 40 cartes ont donc été prises par les joueurs et 5 pierres précieuses sont gagnées comme suit:

- Une pierre à celle ou celui qui a pris la carte *diamants*
- Une pierre à celle ou celui qui a pris le plus de cartes *émeraudes*
- Une pierre à celle ou celui qui a pris le plus de cartes *rubis*
- Une pierre à celle ou celui qui a pris le plus de cartes *saphirs*
- Une pierre à celle ou celui qui a pris le plus de cartes au total

Note: Si deux ou plusieurs joueurs ont ramassé le plus de cartes dans une catégorie et sont donc *ex aequo*, personne ne prend de pierre précieuse pour cette catégorie.



Note: Le nombre sur les cartes n'a aucune importance dans le comptage des points. Par exemple, la carte *saphirs* 8 et la carte *saphirs* 2 ont la même valeur.

Exemple: Une partie de 3 joueurs. À la fin d'une manche, les 40 cartes ont été prises comme suit:

- Le joueur A a pris 1 carte *diamants*, 4 cartes *rubis* et 8 cartes *saphirs*, soit un total de 13 cartes
- Le joueur B a pris 2 cartes *émeraudes*, 1 carte *rubis* et 8 cartes *saphirs*, soit un total de 11 cartes
- Le joueur C a pris 1 carte *émeraudes*, 4 cartes *rubis* et 11 cartes *saphirs*, soit un total de 16 cartes

Le joueur A prend une pierre parce qu'il a la carte *diamants*. Le joueur B prend une pierre parce qu'il a le plus de cartes *émeraudes*. Le joueur C prend une pierre parce qu'il a le plus de cartes *saphirs* et une pierre parce qu'il a le plus de cartes au total. Les joueurs A et C ont chacun 4 cartes *rubis*. Ils sont *ex aequo* et la pierre pour la catégorie *rubis* n'est donc pas attribuée.

Cette manche rapporte donc 2 pierres précieuses au joueur C, une au joueur A et une au joueur B, ceci en plus des pierres SHOKOBA qu'ils ont chacun pu obtenir pendant la manche. Toutes les pierres gagnées restent acquises jusqu'à la fin de la partie.



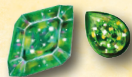
Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un des joueurs a obtenu le nombre de pierres requis à la fin d'une manche. Sinon, il faut faire une nouvelle manche et le nouveau donneur est celui qui est à la gauche du donneur précédent.

Le nombre requis pour gagner est de 5 pierres à quatre joueurs, 6 pierres à trois joueurs, et 7 pierres à deux joueurs (ou à 4 joueurs joué en deux équipes – voir variante ci-dessous)

Variantes et cas particuliers

1. Jeu en équipes : Le jeu à 4 joueurs est amusant lorsqu'il est joué en équipes 2 contre 2. Les joueurs doivent être placés de façon à ce que les joueurs d'une équipe soient séparés par les joueurs de l'autre équipe. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent se montrer leurs cartes respectives ni se parler ou se faire des signes. Les cartes qu'ils prennent et les pierres qu'ils gagnent pendant chaque manche appartiennent à l'équipe. La première équipe qui a obtenu 7 pierres précieuses gagne la partie.



2. Erreurs : Il peut arriver qu'un joueur pose une carte sans se rendre compte qu'il pouvait l'utiliser pour prendre une ou plusieurs cartes. Dans ce cas, le joueur suivant peut le faire à sa place. Ce dernier s'approprie alors toutes les cartes que le joueur distrait aurait normalement prises et joue ensuite son propre tour.



3. Égalité : En cas d'égalité à l'issue d'une partie, les joueurs égaux sont tous vainqueurs.



Deux règles optionnelles pour les experts



Les règles optionnelles sont jouées ensemble ou séparément

Règle 1 : Lorsque joué en équipes, 9 cartes sont distribuées à chaque joueur au début de chaque manche au lieu de 3 fois 3 cartes durant la manche. Ainsi, toutes les cartes sont en jeu dès le départ et il y a beaucoup moins de hasard.

Règle 2 : Un joueur ne peut pas prendre plusieurs cartes avec une carte s'il existe sur la table une carte à prendre qui a le même nombre que cette carte (**voir exemple suivant**).



Exemple :

Cartes sur la table



Cartes du joueur



En jouant avec la règle normale, le joueur a les options suivantes :

- Option 1 : Prendre le 2 avec son 2
- Option 2 : Prendre le 2 et le 4 avec son 6
- **Option 3 : Prendre le 1, le 2 et le 7 avec son 10**
- Option 4 : Prendre le 10 avec son 10

Avec la règle optionnelle, l'option 3 est interdite. S'il veut utiliser son 10, le joueur est obligé de prendre le 10 qui est sur la table.



Précisions

- A son tour, un joueur doit jouer une de ses cartes. Il ne peut pas en jouer plus d'une.
- On ne fait pas de soustractions. Seulement des additions.
- Les pierres précieuses en plastique valent chacune un point de victoire, quelle que soit leur couleur.
- Les lettres sur les cartes servent uniquement à ceux qui ont du mal à distinguer les couleurs.
- Le nombre de pierres précieuses dessinées sur les cartes est égal à la valeur des cartes.

Crédits

Un jeu de **Michael Ferch** illustré par **Léa Wojcik**

Conception graphique de **Carol Ann Robillard**

© 2023 MJ Games. Tous droits réservés / All rights reserved

