

LA SCOPETTE

AUTEURS : Monique et Bernard

8+

2-4

15 min

BUT DU JEU

Chaque carte du jeu a une couleur et un symbole. Pour marquer des points, essayez de récupérer celles qui correspondent à votre couleur secrète et à vos symboles visibles. Jouez intelligemment, réalisez des "Scopettes" au bon moment, et soyez le joueur avec le plus de points à la fin de la partie !

CONTENU DE LA BOÎTE

- 76 cartes numérotées
- 6 petites cartes "couleur" (objectifs secrets)
- 6 petites cartes "symbole" (objectifs communs)
- 24 jetons "Scopette"
- 1 livret de règles

MISE EN PLACE

Exemple : Mise en place pour 4 joueurs.
Les cartes ② "couleur" sont face cachée.



1

- 1 Placez tous les jetons "Scopette" au centre de la table.

Distribuez à chaque joueur une carte "couleur" face cachée (deux cartes chacun à 2 joueurs). Chacun regarde discrètement sa carte, il s'agit de son objectif secret.

- 2
- 3 Placez une carte "symbole" entre chaque joueur, face visible (deux au centre à 2 joueurs). Rangez les cartes non utilisées.

Chaque joueur possède désormais une couleur personnelle (objectif secret) et deux symboles visibles qui représentent des objectifs communs partagés avec ses voisins de droite et de gauche. Ces 3 éléments vous permettront de marquer des points en fin de partie.



- 4 Distribuez 3 cartes numérotées à chaque joueur face cachée.

Le reste des cartes est mélangé, et posé en une pioche face cachée, accessible à tous.
5 Révélez les 4 premières cartes de la pioche au centre de la table (6 cartes si vous êtes 5 joueurs).

TOUR DE JEU

Au début de la partie, chaque joueur prend connaissance de la carte « couleur » qu'il a reçue et des deux cartes « symbole » à sa droite et à sa gauche. Chaque carte de jeu de cette couleur ou avec l'un de ces deux symboles lui rapportera un point à la fin de la partie. Si une même carte cumule les deux caractéristiques, couleur et symbole, elle lui rapportera donc deux points.

On joue chacun son tour dans le sens horaire, en commençant par le joueur le plus jeune. Le tour de chaque joueur est composé de deux phases.

2

1. Phase de jeu

a

Si le joueur a 3 cartes en main, il DOIT obligatoirement réaliser l'une des 4 actions suivantes :

• **OPTION 1** : Jouer une carte de même valeur qu'une carte au centre pour les récupérer toutes les deux.

Ex : je joue un 8 pour prendre un 8 du centre.

• **OPTION 2** : Jouer une carte pour récupérer plusieurs cartes dont la somme correspond.

Ex : je joue un 10 pour prendre un 4, un 5 et un 1.

• **OPTION 3** : Jouer plusieurs cartes de ma main pour récupérer une seule carte du centre.

Ex : je joue un 7 et un -2 pour prendre un 5.

• **OPTION 4** : Poser une carte de sa main au centre sans effectuer de prise (le joueur ne peut pas, ou ne veut pas prendre de carte).

Cette action est toujours possible, même si le joueur pouvait récupérer des cartes. Elle peut être choisie par stratégie, par exemple pour éviter de laisser une opportunité de Scopette à un adversaire (voir paragraphe "Réaliser une Scopette").

Si le centre est vide et que le joueur a 3 cartes en main, il est alors obligé de poser une carte.

b

Si le joueur a moins de 3 cartes en main, il PEUT réaliser l'une des 4 actions listées ci-dessus, ou bien simplement passer son tour et aller directement à la phase de pioche (phase 2).

ATTENTION : Il est interdit de jouer plusieurs cartes pour récupérer plusieurs cartes !

3

2. Phase de pioche

Après avoir joué l'une des 4 actions ou après avoir passé, le joueur doit obligatoirement piocher une et une seule carte du dessus de la pioche et l'ajouter à sa main pour terminer son tour.

RÉCAPITULATIF

CARTE(S) JOUÉ(E)	CARTE(S) PRISE(S)	AUTORISÉ ?
		OUI ✓
1 carte	1 carte	
	 	OUI ✓
1 carte	Plusieurs cartes	
 		OUI ✓
Plusieurs cartes	1 carte	
 	 	NON ✗
Plusieurs cartes	Plusieurs cartes	

• Toutes les cartes jouées ET récupérées sont posées face cachée devant le joueur. Cela compose sa pile de score qui lui permettra de compter ses points en fin de partie.

• Si un joueur ne souhaite pas prendre de carte, ou qu'aucune prise n'est possible, et qu'il a 3 cartes, il doit poser une carte au centre, puis en piocher une.

• Si le joueur a moins de 3 cartes en main, il peut soit jouer normalement, soit passer son tour et piocher une carte.



RÉALISER UNE SCOPETTE



Une Scopette est toujours réalisée à la fin de la phase de jeu (juste avant la phase de pioche), et seulement si le joueur a récupéré des cartes. Il existe trois types de Scopette :

• **SCOPETTE DE TABLE** : Récupérer la ou les dernières cartes au centre et laisser la table vide. Le joueur empoche alors un jeton « Scopette » de la réserve. Après une Scopette de table, on ne remet pas de cartes au centre. Le centre reste vide jusqu'à ce qu'un joueur y pose une carte lors d'un tour suivant.

• **SCOPETTE DE MAIN** : Jouer les dernières cartes de sa main, laissant sa main vide. Attention une Scopette de main n'est pas accordée si le joueur se contente de poser une carte au centre (et que c'est sa seule carte en main) sans récupérer de carte... Ça se mérite !

• **DOUBLE-SCOPETTE** : il est également possible de réaliser une Double-Scopette. Elle se produit lorsqu'un joueur a réalisé les deux types de Scopette dans le même tour. Il laisse donc la table et sa main vide. Il récupère alors 4 jetons « Scopette ».



FIN DE LA PARTIE



Quand la pioche est vide, chaque joueur (y compris celui ayant pris la dernière carte de la pioche) joue un dernier tour avec les cartes qu'il a en main (sans repiocher en fin de tour). Les règles habituelles s'appliquent, on peut donc passer si on a moins de 3 cartes en main.

Compter les points

• **1 POINT** par carte de la couleur de la carte « Couleur » (de chacune des deux cartes à deux joueurs).

• **1 POINT** par carte avec les symboles des cartes « Symbole ».

• **1 POINT** par carte « or ».

• **1 POINT** par jeton « Scopette ».

Le joueur totalisant le plus de points à la fin de la partie grâce aux cartes et aux jetons « Scopette » récupérés en cours de jeu gagne la partie.

En cas d'égalité, comparez le nombre de cartes, puis les jetons « Scopette ». Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Ex : Voici les symboles et la couleur d'un joueur.

CARTES	SYMBLE	COULEUR	POINTS
			OUI ✓ → OUI ✓ → +2
			OUI ✓ → NON ✗ → +1
			NON ✗ → OUI ✓ → +1
			NON ✗ → NON ✗ → 0
AUTRES POINTS :		+1	 +1

VARIANTE ÉQUIPE (4 OU 6 JOUEURS)

• Constituez des équipes de 2. Alternez les joueurs autour de la table.

• Chaque joueur joue normalement, mais les points sont cumulés par équipe.

• Les membres d'une même équipe peuvent s'entraider discrètement.

• L'équipe avec le plus de points remporte la partie !

Vous avez un doute sur les règles du jeu ?

N'hésitez pas à consulter la FAQ sur notre site www.bakakou.fr ou à nous écrire à hello@bakakou.fr.

