

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



STOP!

Contenu :

Le jeu contient :

1 jeton rouge.

50 jetons bleus.

6 paquets de cartes. Dans chaque paquet il y a :

- 9 cartes de valeur 2.
- 6 cartes de valeur 3.
- 3 cartes de valeur 4.
- 3 cartes +1.

Nombre de joueurs :

De 3 à 6 joueurs.

À partir de 10 ans.



Préparation :

Toutes les cartes sont triées en paquet de même couleur. Chaque paquet est ensuite mélangé.

Les joueurs choisissent un paquet de cartes chacun.

Le jeton rouge est donné au joueur qui va commencer la partie (joueur choisi d'un commun accord).

But du jeu :

Pendant le jeu, les joueurs pourront lancer des manches. Celles-ci rapportent des jetons. Quand un joueur atteint ou dépasse 6 jetons, il gagne la partie.

Déroulement :

Le joueur au jeton rouge démarre la pioche. Chaque joueur va alors piocher une carte tour à tour dans le sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur dise **STOP!**. Cette pioche peut être très rapide ou très lente selon la volonté des joueurs.

Quand un joueur annonce **STOP!** et donc lance une manche, la pioche s'arrête **instantanément** (plus ou moins instantanément en fait, cette notion est laissée au fair play des joueurs). Le joueur qui a lancé la manche récupère le jeton rouge.

Les joueurs peuvent prendre la parole pour dire **STOP!** n'importe quand, même si tous les autres n'ont pas le même nombre de cartes et même si ce n'est pas à eux de piocher.

Deux restrictions toutefois :

- Le joueur qui a le jeton rouge ne peut pas dire **STOP!**. On ne peut donc pas dire **STOP!** deux fois de suite.
- Lors du tout début de partie, on ne peut pas dire **STOP!** tant que le joueur qui a le jeton rouge n'a pas pioché sa deuxième carte.

Le joueur qui a lancé la manche joue les premières cartes. Il choisit une valeur de carte (2, 3 ou 4) et pose devant lui autant de carte de cette valeur qu'il le souhaite ou le peut. Il fait une enchère égale au total des valeurs des cartes posées.

- une carte  = 4
- trois cartes  = 9
- quatre cartes  = 8

Le gagnant de la manche sera le joueur avec l'**enchère la plus haute**.

A partir de là, tous les joueurs peuvent jouer s'ils le souhaitent et **sans ordre précis** (y compris celui qui a débuté la manche).

Les joueurs peuvent réaliser 2 actions :

- Ils peuvent **faire leur propre enchère**. Ils choisissent une valeur (2, 3 ou 4) et jouent devant eux des cartes de cette valeur. Cette action n'est réalisable que si le joueur n'a pas encore d'enchère.
- Ils peuvent **augmenter les enchères** (la leur et celle des autres !). Ils jouent des cartes sur celles déjà posées sur la table (la nouvelle enchère tient compte des ajouts). Cette action est réalisable plusieurs fois, sur n'importe quel jeu, que l'on ait soi-même une enchère ou non.

Pour ces deux actions il y a deux règles d'or à toujours respecter.

- Quand un joueur fait une enchère ou augmente l'enchère de quelqu'un, la nouvelle enchère doit toujours être supérieure ou égale à l'enchère précédent le plus haut.
- Quand un joueur pose ses cartes sur la table avec d'autres cartes déjà posées, il doit toujours respecter la valeur choisie. (sur des , on ne pose que d'autres ,  ou  par exemple).

La carte +1 ajoute un point à l'enchère sur laquelle elle est posée. Elle peut être mise sur n'importe quelle valeur.

Voyons un exemple. Il y a cinq joueurs autour de la table. Quand D dit **Stop!**, les joueurs ont les mains suivantes :

A : 

B : 

C : 

D : 

E : 

Tous les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes en main car il ne s'agit pas de la première manche de la partie.

D commence la manche qu'il a lancée. Il pose un . L'enchère de D est de 3.

C suit en marquant son propre score. Il pose . Son enchère est de 4.

D rajoute alors les autres  de sa main, pensant que personne ne pourra égaler sa nouvelle enchère. Il a donc devant lui : . Son enchère passe à 9.

E pense avoir l'avantage. Il pose alors . Son enchère est de 10.

B ne veut pas voir E gagner, il pose donc son  sur le jeu de D. D a donc devant lui . B a égalisé l'enchère de E à hauteur de celle de D.

D avait gardé encore un . Il le pose et son enchère passe à 11 avec devant lui : .

A intervient finalement et réégalise les enchères à 11 partout en posant son  sur le jeu de E.

E a donc devant lui : , ce qui fait 11.

C regarde les autres joueurs avec un sourire et pose tous ses . Il a devant lui , soit 12.

A pourrait encore égaliser les scores en plaçant un  sur le jeu de D et augmenter son enchère à 14 puis placer un  sur le jeu de C pour égaliser les enchères à 14. Mais il décide de laisser C gagner cette manche.

Fin de manche :

Lorsque plus personne ne joue de cartes, le joueur qui mène peut proposer de terminer la manche. Elle se termine effectivement quand tout les joueurs ont donné leur accord. Les joueurs peuvent toujours revenir sur leur décision tant que le dernier joueur n'a pas parlé.

En cas d'égalité, n'importe quel joueur peut proposer la fin de la manche.

Le gagnant de la manche est le joueur qui a **l'enchère la plus haute**.

Le gagnant de la manche prend alors un nombre de jetons bleus égal au nombre de joueurs qui ont fait une enchère (c'est-à-dire qui ont des cartes posées devant eux).

Il répartit les cartes utilisées dans cette manche entre tous les joueurs qui ont fait une enchère (lui y compris). Autrement dit, il garde celles qui l'intéressent et redonne le reste à sa guise. Les joueurs qui ont augmenté les enchères des autres sans avoir fait d'enchère eux-mêmes, ne récupèrent rien de ce qu'ils ont donné. Ils ne font pas partie de la redistribution. Les cartes redistribuées sont alors remélangées dans les paquets (peu importe alors les couleurs).

Continuons l'exemple de partie. C a gagné la manche. Il récupère 3 jetons bleus car il y a 3 joueurs avec des cartes devant eux. C répartit les cartes à sa guise. Sur la table il y a :

Avant répartition :

Après répartition :

A :

A : rien car il n'a pas de cartes devant lui.

B :

B : rien car il n'a pas de cartes devant lui.

C : 

C : 

D : 

D : 

E : 

E : 

C, D et E mélangent les cartes réattribuées dans leur paquet.

En cas d'égalité, **personne** ne remporte de jetons bleus. Les joueurs qui ont des cartes devant eux les récupèrent et les mélangent dans leur paquet. Les joueurs qui ont posé des cartes devant les autres ne les récupèrent pas : elles partent dans les autres paquets quelles que soient les couleurs.

Imaginons que finalement, A ait décidé d'égaliser les enchères à 14. Les joueurs ont devant eux :

A : rien

B : rien

C : 

D : 

E : 

Il n'y a pas de répartition car il n'y a pas de gagnant. Les joueurs C, D et E remélangent les cartes devant eux dans leur paquet.

Dans les deux cas, **les cartes qui restent en main sont conservées pour la manche suivante.**

Une fois que toutes les cartes jouées sont redistribuées, la pioche reprend à partir du joueur qui a le jeton rouge. Un autre joueur doit arrêter la pioche pour lancer une autre manche et ceci quel que soit le nombre de cartes dans les mains des joueurs.

Si un joueur a six cartes en main, il saute sa pioche en annonçant "six" ou "je passe".

Si tous les joueurs ont six cartes en main et que personne ne veut lancer de manche, chaque joueur remélangé sa main dans son paquet, et la pioche redémarre. Dans ce cas, il faut attendre que le joueur au jeton rouge ait sa deuxième carte avant de pouvoir dire **stop!**

Si un joueur ne peut plus piocher de carte car son paquet est vide, il est éliminé. Ses cartes restantes sont écartées pour la fin de la partie.

Le jeu se termine quand un joueur atteint ou dépasse la barre des 6 jetons bleus.



















2

2

2

2

2

2

3

3

3

3

3

3

3

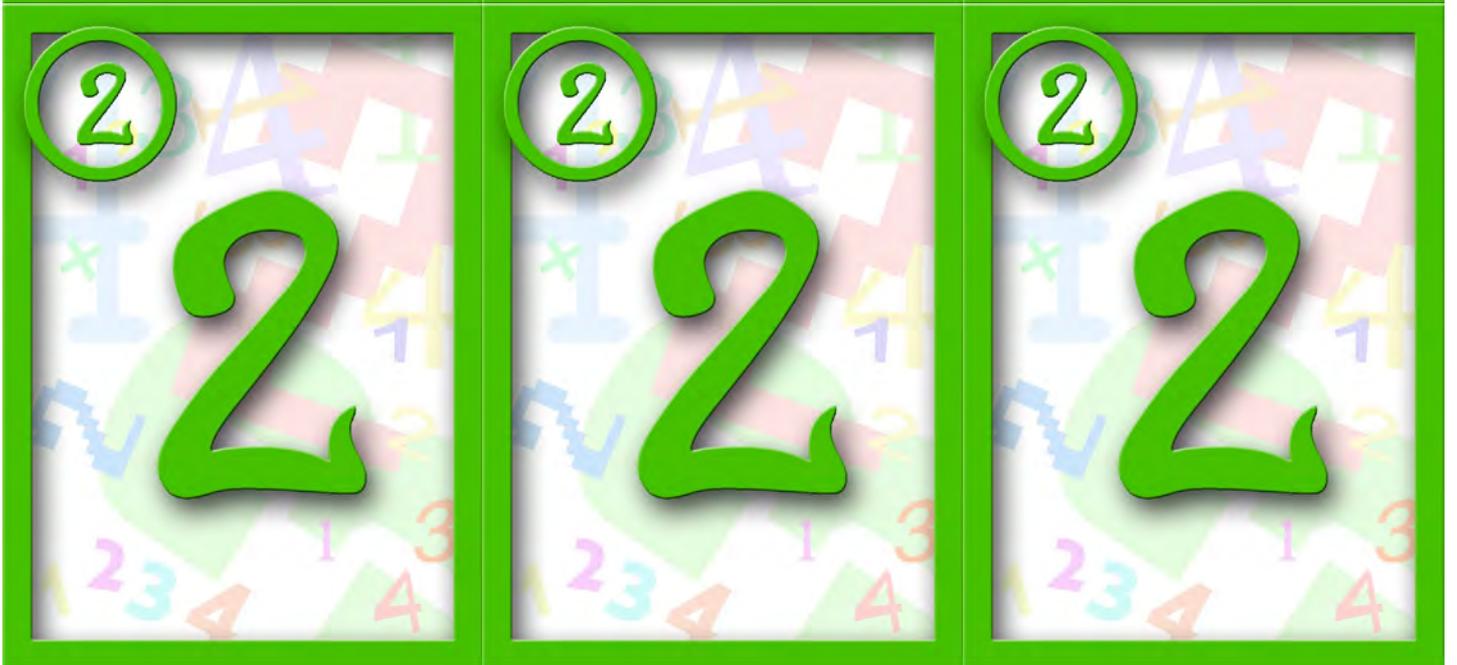
3

3

3

3

3











3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

4

4

4

4

4

4