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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

COUP D'ÉTAT

COMPOSITION DU JEU:

4 Cartons mémentos. (voir fin de page)

6 Poignards
qui servent de marqueurs

1 Tableau Directeur
pour enregistrer les "contrats"

1 Série de billets
(100, 500, 1000, et 2000 FF)

1 paquet de cartes: 8 piques, 8 coeurs, 8 carreaux, 8 trèfles, plus une carte spéciale "coup d'état"

Dos des 33 cartes

RÈGLE DU JEU:

PRÉPARATION:

Chaque joueur prend un carton et une somme de 10.000 F se décomposant comme suit:
- 2 billets de 2000 F
- 3 billets de 1000 F
- 5 billets de 500 F
- 5 billets de 100 F

Les six poignards sont insérés dans les 6 trous de gauche du "Tableau Directeur" sous la lettre "S"

LE PREMIER PRÉSIDENT:

Les cartes sont battues soigneusement. Chaque joueur en tire une au hasard. Celui qui obtient la carte la plus haute devient Président pour le premier tour. C'est lui le donneur.

LA PARTIE

Le Président place le "Tableau Directeur" devant lui.
Il distribue 8 cartes, face cachée, à chacun et laisse la dernière, face cachée également, au tapis. (A 3 joueurs, retirer du paquet les 7 et les 8; ils ne serviront pas).
Celui qui possède la carte "Coup d'Etat" doit l'annoncer.
En fonction des cartes qu'il a en main, il décide si oui ou non Il va tenter un " Coup d'Etat " pour renverser le Président et prendre sa place à la donne suivante.
(Si la carte "Coup d'Etat" est restée au tapis, le Président rebat toutes les cartes et les redistribue).

LE CONTRAT:

Supposons que le joueur qui détient la carte "Coup d'Etat" décide de ne pas tenter un renversement. Il rejette cette carte et la remplace dans sa main par celle du tapis. Il a de nouveau 8 cartes en main.
Le Président décide alors du contrat qu'il désire jouer. Il l'annonce à ses adversaires et déplace le poignard à hauteur du contrat choisi, dans la colonne 1 du "Tableau Directeur".
Tous les joueurs exposent leur "carton mémento" côté " président ". Ils devront s'y référer pour connaître leurs obligations et les pénalités à paver éventuellement au Président.

L'ORDRE DES CARTES:

Dans chaque couleur l'as est le plus fort. Il est suivi dans l'ordre décroissant par le 10, le Roi, la Dame, le valet, 9, 8, 7. On voit par conséquence que le 10 vient immédiatement après l'As et qu'il est par conséquence plus fort que le Roi.

LE JEU DE LA CARTE:

Le Président joue le premier .
- S'il a choisi le Barbu, il ne peut pas entamer d'un cœur.
- S'il a choisi le Siège, il ne peut pas attaquer avec un Pique.
- S'il a choisi la Guillotine, il ne doit jouer, en premier, ni un cœur ni un Pique.

Le joueur suivant (celui qui se trouve à la gauche du Président) joue à son tour. Il doit suivre dans la couleur c'est-à-dire abattre une carte de la même couleur que celle qui a été jouée. Les autres font de même. La levée appartient (comme dans les jeux classiques) à celui qui possède la carte la plus haute dans la couleur.
Le joueur qui ne peut suivre dans la couleur se défausse de n'importe quelle autre carte.
Celui qui ramasse la levée entame pour la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 levées aient été faites.

LES PAIEMENTS :

Dans les contrats "Prison" et "Guillotine", les paiements éventuels doivent être effectués au Président, quand la première et la dernière levée sont réalisées. Les autres pénalités de "Guillotine", "Barbu", "Victoire" et "Siège" peuvent être comptées à la fin du contrat et pavées en bloc.
Dans le contrat "Siège" par exemple, chaque joueur compte le nombre de Piques qu'il a pris, multiplie ce nombre par cent et verse la somme équivalente au Président.

LE CONTRAT "DOMINOS":

L'objet du contrat "Dominos" est de contraindre un joueur à jouer la dernière carte.
A la différence des autres contrats, la valeur du 10 se situe entre le Valet et le 9.
Si le Président décide de jouer "Dominos", il joue n'importe quelle carte de sa "main", face visible, au centre de la table. Le joueur situé à sa gauche doit alors jouer une carte de valeur soit immédiatement supérieure, soit immédiatement inférieure ou encore une carte de même valeur dans n'importe quelle autre couleur, carte qui commence une nouvelle série. S'il ne peut réaliser aucune des combinaisons ci-dessus, il passe.
Les autres joueurs jouent à leur tour dans les mêmes conditions.

Exemple:
Supposons que le Président ait commencé la partie avec le 10 de cœur. Le second joueur a abattu le 9 de cœur et le troisième, le Valet de cœur. Le quatrième n'ayant ni le 8 ni la Dame de cœur, a joué le 10 de Pique et la partie a continué de cette façon jusqu'à ce que toutes les cartes aient été posées.
Le diagramme suivant montre la disposition des cartes sur la table:

Chaque joueur ne doit poser qu'une carte à la fois. Cependant, s'il pose un As sur un Roi, il peut continuer d'exposer toutes les cartes valables de sa main.

L'UTILISATION DU MÉMENTO "COUPS D'ÉTAT":

Quand un contrat est joué, le Président ramasse les cartes, les bat, fait couper et les redistribue.
Le joueur qui reçoit la carte "Coup" décide, comme précédemment s'il va tenter un "Coup d'État". En prenant sa décision, il doit savoir qu'il n'y a plus que 5 contrats à choisir puisque l'un d'entre eux a été joué.
Supposons qu'il tente le coup.

Il annonce le contrat qu'il choisit et le Président déplace le poignard dans la colonne 1 correspondante.
Tous les joueurs retournent leur mémento du côté " Coups d'Etat ".
Pour gagner, le joueur doit réaliser son contrat... Ce qui n'est pas toujours facile car il a les autres joueurs contre lui. Par contre, il obtient quelques avantages:

-Il joue la première carte.
-Il possède nécessairement la carte " Coup d'Etat " qui est la plus forte de toutes et prend même l'As.

Lorsqu'un joueur tente le " Coup d'Etat ", la carte du centre de la table est prise par le joueur qui ramasse la première levée et devient partie intégrante de cette levée.

Si un joueur essaye le "Dominos", il n'est pas autorisé à utiliser la carte "Coup".Il doit la replacer dans sa "main" par la carte qui se trouve au tapis.

EN CAS D'ÉCHEC :

Le joueur qui échoue, verse à la banque la somme indiquée par le mémento (colonne: "Pénalités").
L'argent de la banque va au premier qui réussit un "Coup d'Etat".
Si personne durant le tour ne réussit, l'argent est versé au joueur qui est Président au moment où les six contrats d'un tour sont joués.

EN CAS DE RÉUSSITE :

Le joueur qui réussit, reçoit de ses adversaires le montant indiqué sur le mémento.
Il devient Président pour le ou les coups suivants.
Il ramasse l'argent qui peut se trouver à la banque.
Si le Président en exercice reçoit la carte " Coup ", il peut tenter lui-même le "Coup d'Etat".
- S'il réussit, il reçoit des autres les sommes indiquées par le mémento, côté "Coups d'Etat".
-S'il échoue, il paye à la banque les pénalités exigées mais ne perd pas pour autant la Présidence.

CHANGEMENT DE POUVOIR:

Quand le premier tour est terminé, le joueur qui se trouve à la gauche du Président, prend le pouvoir.
Ainsi, au cours d'une partie complète, chaque joueur aura l'occasion de commencer un tour en tant que Président.

COUP SECRET (pour les joueurs chevronnés).

Le " Coup Secret " ne peut être tenté que dans les trois cas: "Victoire", "Siège" et "Guillotine".
Supposons que le joueur qui possède la carte "Coup" décide de ne pas l'utiliser pour tenter un "Coup d'Etat": c'est donc au Président de désigner le contrat qui doit être joué.
Supposons encore que le Président choisisse le contrat "Siège" dont l'objet pour lui est d'éviter de prendre les Piques: le joueur qui, au contraire, réussit à s'emparer de tous les Piques n'est pas pénalisé pour ceux qu'il ramasse. Il reçoit de chaque adversaire 1000 F (comme indiqué côté "Coups d'Etat" du mémento) et devient Président.
S'il échoue, il verse seulement à la banque les pénalités prévues par le mémento (côté "Président") pou r chaque Pique ramassé.
Le "Coup Secret" n'est permis que si personne ne joue un contrat régulier. Le Président n'est pas autorisé à le tenter.

COMMENT EMPRUNTER:
Le joueur à court d'argent peut en emprunter à ses adversaires. Les intérêts qu'il devra payer sont de 20 %. Si, par exemple. il emprunte 1.000 F, il devra donc rembourser 1.200 F.

LE VAINOUEUR:
Quand tous les "Tours" sont joués (3 tours à 3 joueurs, 4 tours à 4 joueurs), on fait les comptes. Ceux qui ont emprunté de l'argent payent leurs dettes sans oublier les intérêts...
Le vainqueur est celui qui possède le plus d'argent.

CONSEILS POUR BIEN JOUER:
Le "Coup d'Etat" est un jeu d'une grande richesse où le hasard des cartes est largement compensé par la science des joueurs. Pour vous permettre d'en tirer la quintessence, nous donnons ci-dessous quelques conseils tactiques qui varient, bien entendu, en fonction du contrat Joué.

BARBU: Le Président joue le coup. S'il détient le Roi de cœur, il doit s'en débarrasser aussitôt que possible. Qu'il le jette sur l'As ou sur le Dix ou qu'il le défausse sur une autre carte. s'il ne peut suivre dans la couleur.
BARBU: Vous voulez réaliser le "Coup d'Etat". Vous avez probablement besoin du Roi de cœur et d'une autre forte carte à cœur. Plus vous détenez de cœurs en main, plus vous avez de chances de réussir.

VICTOIRE: Le Président joue le coup. Qu'il se débarrasse vite des Dames qu'il possède en main sans faire de levées, en les jetant sur d'autres cartes plus fortes ou en les défaussant.
VICTOIRE: Vous voulez réaliser "le Coup d'Etat". Vous n'avez pas besoin de toutes les Dames dans votre jeu mais des cartes fortes (As. Roi...) pour prendre la main et la garder.

SIÈGE: Le Président joue le coup. Les petits Piques ne lui porteront pas préjudice mais qu'il se débarrasse des Piques élevés... S'il le peut.
SIÈGE: Vous voulez réaliser le "Coup d'Etat". La meilleure main est une longue série de "Piques" avec l'As. Mais il vous faut un autre As pour ramasser la première levée.

PRISON: Le Président joue le coup. Il doit jeter une "petite" carte dans la première levée et s'efforcer de conserver pour la dernière levée, une autre petite carte. Vers la fin du jeu, il est préférable qu'il n'ait pas la main pour ne pas permettre à ses adversaires de se débarrasser de leurs fortes cartes.
PRISON: Vous voulez réaliser le "Coup d'Etat". Il vous faut un As ou deux avec la carte "Coup". Prenez obligatoirement la première levée, puis essayez de reprendre la main à l'avant dernière levée pour faire la dernière

GUILLOTINE: Le Président joue le coup. Il a des chances de réussir s'il a en main de nombreuses cartes de faible valeur.
GUILLOTINE: Vous voulez réaliser le "Coup d'Etat". C'est très difficile car il vous faut ramasser toutes les levées. Votre jeu doit donc être très fort avec une longue dans une couleur quelconque.

DOMINOS. Qu'on soit Président ou joueur tentant un coup, il est préférable d'avoir des cartes "intermédiaires" ni très fortes, ni très faibles. L'idéal est de posséder une séquence (plusieurs cartes qui se suivent) qui assure plusieurs "déposes" successives. Dans le contrat "DOMINOS", la carte "Coup d'Etat" n'est utilisée que si le "Coup" est tenté.

POUR SIMPLIFIER
Si vous désirez que le jeu soit plus simple et plus rapide, éliminez deux contrats au choix et par exemple "BARBU" et "PRISON".
Le tour se termine quand trois contrats sur quatre ont été joués et la Présidence passe au joueur suivant.
Les autres règles demeurent inchangées.

MÉMENTO DU PRÉSIDENT		
Contrats	**Obligation pour réussir**	**Pénalité a payer au président**
BARBU	Ne prenez pas le Roi de Cœur.	Payez 800 Francs si vous le prenez
VICTOIRE	Ne prenez aucune Reine	Payez 200 Francs par reine prise.
SIÈGE	Ne prenez aucun Pique	Payez 100 Francs par pique pris
PRISON	Ne prenez ni la 1ère ni la dernière levée	Payez 400 Francs par levée faite
GUILLOTINE	Ne prenez aucune des cartes mentionnées ci-dessus	Payez pour chacune les pénalités correspondantes.
DOMINOS	Évitez d'être le dernier à n'avoir plus aucune carte.	Payez 800 Francs si vous échouez

MÉMENTO DU COUP D'ÉTAT			
CONTRATS	**POUR RÉUSSIR**	**EN CAS DE RÉUSSITE RECEVEZ DE CHACUN**	**EN CAS D'ÉCHEC PAYEZ A LA BANQUE**

BARBU	Prenez le Roi de Cœur	600 Francs	800 Francs
VICTOIRE	Prenez toutes les Reines	1000 Francs	800 Francs
SIÈGE	Prenez tous les Piques	1000 Francs	800 Francs
PRISON	Prenez la première et la dernière levée	600 Francs	800 Francs
GUILLOTINE	Prenez toutes les cartes ci-dessus	1500 Francs	800 Francs
DOMINOS	Soyez le premier à vous défaussé de toutes vos cartes	600 Francs	800 Francs