

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# COUP

Un jeu de Wolfgang Kramer, édité chez ASS en 1975  
pour 2 à 6 joueurs

## Contenu

1 Plan de jeu, se composant de 6 séries de nombres dans différentes couleurs avec respectivement 20 cases. Les cases sont numérotées de 1 à 20.

120 tuiles, une par case du plan de jeu correspondant aux cases du plateau. Les tuiles sont également numérotées de 1 à 20 dans 6 couleurs.

120 jetons, 20 par couleur du plan de jeu.

De l'argent : 24 billets de 100, 12 billets de 500, 4 billets de 1000, soit au total 12 400.

La stratégie, la tactique et la chance décident de la victoire. Coup est un jeu de société très excitant et qui captive dès la première minute, puisqu'on ne sait pas à l'avance comment les différentes séries de nombres se développeront et avec laquelle sera réalisé le "Coup". La tension augmente constamment et atteint son sommet dans les minutes finales. Pendant le cours du jeu, chaque joueur essaye d'acheter des jetons de la série de nombres avec laquelle le "coup" sera probablement atterri, car ces jetons valent plus lors du décompte final. La manière dont les séries se développent est décidé par la stratégie et la tactique des joueurs. Le joueur a des possibilités tactiques avec l'achat des jetons, et le jeu des tuiles.

## But du jeu

Le but du jeu est d'augmenter le plus fortement possible son capital de début . Celui qui gagne ne peut être connu qu'au décompte final, quand les valeurs des différents jetons et de l'argent liquide sont ajoutés.

## Préparation

- Toutes les tuiles sont retournées et mélangées sur la table, de sorte que les nombres et les couleurs ne sont pas perceptibles.
- Chaque joueur reçoit une somme d'argent déterminée par le tableau 1, colonne A.
- Un joueur est chargé de la banque.

## Tableau 1

A	B	C	D	E
Nombre de joueurs	Nombre de tuiles reçues au départ	Nombre de tuiles posées lors de la phase de pose	Nombre de jetons achetés lors de la phase d'achat	Capital de départ
2	12	6	4	3000
3	11	5	4	3000
4	10	4	4	3000
5	8	3	3	2000
6	7	3	2	1000

## Le jeu

### 1. Tirage des tuiles

Chaque joueur tire des tuiles (conformément au nombre indiqué au tableau 1, colonne B) et les dresse devant lui, sans que les adversaires ne voient la couleur et la valeur.

### 2. Acheter des jetons

A tour de rôle, les joueurs achètent des jetons. Chaque joueur peut acheter 4 jetons maximum (tableau 1, colonne D). Un jeton coûte 100, le prix d'achat est payé à la banque.

### 3. Poser les tuiles

Le joueur qui a commencé à acheter les jetons, commence à poser une de ses tuiles sur les cases correspondantes du plan de jeu, en nombre et en couleur. Les joueurs continuent à poser une tuile à tour de rôle. Le nombre de tuiles que chaque joueur doit poser, est déterminé par le nombre de participants (tableau 1, colonne C).

#### 4. Echanger et compléter ses tuiles

Après la phase de pose, chaque joueur peut échanger des tuiles, c'est à dire qu'il peut défausser face cachée les tuiles qu'il ne veut pas garder sur la table. Puis, il complète à nouveau son jeu au nombre de tuiles prévu à l'origine (tableau 1, colonne B).

On recommence alors à la phase d'achat des jetons, en commençant par le joueur qui vient de jouer en deuxième, puis on fait la phase de pose et enfin la phase d'échange et de pioche, et ainsi de suite.

#### 5. "Le Coup"

Le jeu est terminé lorsque le "Coup" a lieu, c'est à dire que dans une des séries une chaîne continue d'au moins 10 tuiles apparaît (par exemple du point 6 au point 15). Le "Coup" peut être de plus de 10 tuiles.

Exemple :

Une couleur contient une série de tuiles de 4 à 10 et une autre de 12 à 17. Un joueur pose alors le 11, ce qui crée une chaîne de 14 tuiles, de 4 à 17.

Lorsque le "Coup" a été fait, tous les autres joueurs peuvent poser encore une dernière tuile.

#### 6. Détermination du gagnant

Le gagnant est celui qui possède le plus grand capital, avec son argent liquide et celui de la vente de ses jetons. La valeur des jetons d'une couleur dépend de la longueur des chaînes formées dans cette couleur. Les valeurs sont précisées dans le tableau 2. Le tableau 3 montre un exemple de détermination du capital de chaque joueur à la fin d'une partie.

#### 7. Conseils tactiques

La tactique consiste à utiliser judicieusement les "freins" et les "arrêts".

Par "freins", on entend certaines tuiles qui présentent des avantages pour un ou plusieurs adversaires, qu'on ne joue volontairement pas. De cette façon, on empêche la formation d'une trop grande chaîne dans la couleur, dont on ne possède soi-même pas beaucoup de jetons.

Les "arrêts" sont des tuiles qui nous sont très favorables, mais que l'on ne joue que lorsqu'on a pu acquérir suffisamment de jetons de la couleur concernée. Par exemple, une tuile qui raccorderait deux chaînes de quatre pour former une chaîne de neuf : on ne jouera la tuile que quand on aura acquis suffisamment de jetons dans cette couleur.

### Tableau 2

#### Valeur de revente des jetons

Nombre de tuiles	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Valeur du jeton	20	50	100	150	200	250	300	400	500

Au delà, chaque tuile supplémentaire augmente la valeur de 100

### Tableau 3

#### Exemple de détermination du capital d'un joueur à la fin d'une partie

Nombre de jetons possédés	Début et fin des chaînes	Taille des chaînes	Valeur des chaînes	Valeur d'un jeton dans cette couleur	Valeur totale des jetons de cette couleur
5 jetons jaunes	5-10 12-16	6 5	100,- 50,-	150,-	750,-
10 jetons oranges	7-15	9	250,-	250,-	2 500,-
4 jetons rouges	8-11	4	20,-	20,-	80,-
0 jeton violet	11-18	8	200,-	200,-	—
6 jetons bleus	1-12	12	500,-	500,-	3 000,-
5 jetons verts	1-3 8-13 16-20	4 6 5	20,- 100,- 50,-	170,-	850,-
Total des jetons					7 080,-
Argent liquide restant					1 000,-
Capital total du joueur					8 080,-