

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



LOBO 77

COMPOSITION DU JEU:

24 Jetons en plastique



56 cartes (détail ci-dessous)



Dos des 56 cartes



4 cartes "0" 3 cartes "2" 3 cartes "3" 3 cartes "4" 3 cartes "5" 3 cartes "6" 3 cartes "7" 3 cartes "8" 3 cartes "9" 8 cartes "10"



1 cartes "11" 1 cartes "22" 1 cartes "33" 1 cartes "44" 1 cartes "55" 1 cartes "66" 1 cartes "76" 5 cartes "€" 4 cartes "x2" 4 cartes "-10"
changement de sens

RÈGLE DU JEU:

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit 3 jetons. On choisit un joueur pour distribuer les cartes. Chaque joueur reçoit 4 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche. A chaque fois qu'un joueur dépose une carte, il doit immédiatement piocher une autre carte afin de toujours avoir quatre cartes en main.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur assis à la gauche du donneur commence. Il dépose une carte près du tas de pioche et crée ainsi la pile de jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Les autres le suivent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'arrive son tour, le joueur dépose une carte sur la pile de jeu et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur sa carte.

Exemple: Laurent commence le jeu en déposant un "10" et annonce "10". Il tire une autre carte. A sa gauche est assise Catherine. Elle dépose un "9", ajoute ce chiffre au nombre précédent et annonce tout haut "19". Elle aussi tire une quatrième carte.

NOMBRES DOUBLETS

Il y a 7 cartes de doublets.

Les doublets ont dans ce jeu deux significations et effets:

Premièrement, ces cartes servent d'"accélérateur", car, pour le joueur suivant, cela peut déjà être la fin du jeu s'il n'est pas en mesure de s'en sortir grâce à une carte adaptée.

Deuxièmement, on perd un jeton dès que l'on rencontre un doublet en cours de partie.

Exemple. On était arrivé à "19" au tour de Catherine. Le troisième joueur, Pierre, dépose un "3" et obtient ainsi un doublet "22". Pierre perd donc un jeton !

FIN DE LA PARTIE

Celui qui doit annoncer le nombre "77" ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la partie et doit se séparer d'un de ses jetons. Le joueur qui a ouvert le jeu mélange les cartes et les distribue. Une nouvelle partie commence.

NAGER

Lorsqu'un joueur a perdu son dernier jeton, on dit alors qu'il "nage", ceci signifie que s'il perd encore une fois il est éliminé.

Important !

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées à nouveau et utilisées comme pioche.

Si un joueur oublie de tirer une quatrième carte, il ne disposera plus que de 3 cartes seulement, jusqu'à la fin de la partie !

CARTES D'ACTION

L'utilisation des cartes d'action ajoute à l'animation du jeu.



Si la carte "-10" est jouée, on soustrait 10 points du dernier nombre annoncé et on l'annonce à haute voix. (On peut éventuellement obtenir des nombres négatifs inférieurs à "0").



La carte "0" est le plus souvent jouée dans les situations critiques. Le dernier chiffre annoncé est répété et le problème est transmis au joueur suivant.



Si une carte de changement de sens est jouée, le dernier nombre annoncé est répété et le sens de rotation est inversé jusqu'à ce que l'on rencontre une nouvelle carte de changement de sens, qui inversera de nouveau le sens de rotation.

Exemple: Le sens est celui des aiguilles d'une montre et un joueur joue une carte de changement de sens. Ce n'est donc pas le tour du joueur assis à sa gauche, mais le tour de celui situé à sa droite.



Si un joueur joue la carte "2 x", le compte reste inchangé et le joueur suivant doit déposer 2 cartes.

Le joueur qui doit déposer 2 cartes en reprend également deux.

Important! Un joueur qui subit l'effet de la carte "2 x" ne peut pas jouer une autre carte "2 x" en première carte.

"Doublet"

Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes. Elles s'apparentent à ce que l'on appelle des "cartes de blocage".



FIN DE JEU

le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons.