

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# PLONK

## Plonkez vos cartes avec aplomb

Un jeu de levées de David Parlett  
pour 2 équipes de 2 joueurs avec un paquet de 52 cartes classiques

*La plupart des règles de jeux de plis ont des contraintes comme « Vous devez fournir la couleur demandée si vous le pouvez ». Certaines règles vont même jusqu'à ajouter « Vous devez monter si vous le pouvez, et si vous ne pouvez pas fournir, vous devez couper si vous avez un atout ».*

**PLONK** est destiné aux amoureux de la liberté. Vous pouvez toujours jouer la carte que vous voulez. Mais, bien sûr, il y a un mais...

### Préparation

Quatre joueurs s'assoient en Nord, Est, Sud et Ouest, chacun en face de son partenaire. L'ordre des cartes est A R D V 10 9 8 7 6 5 4 3 2 dans chaque couleur.

### Donneur

Déterminez un premier joueur. Il mélange les 52 cartes et en distribue 13 à chacun. Par la suite, les joueurs donneront à tour de rôle.

### Principe du jeu

L'idée est de gagner des levées qui contiennent des cartes d'une couleur différente de la première carte jouée. Dans chaque levée, toutes les cartes de la couleur entamée sont « mortes » et comptent en négatif, tandis que toutes les cartes d'une autre couleur sont « vivantes » et vous rapportent des points.

### Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur attaque le premier pli en jouant une carte de sa main. Il peut jouer n'importe quelle carte de sa main. Tout au long de la partie, il n'y a jamais aucune restriction : n'importe quelle carte peut être jouée à tout moment.

La levée est gagnée par le joueur qui a joué la plus haute carte de la couleur entamée. Le joueur qui remporte le pli sépare devant lui les cartes « mortes » et les cartes « vivantes » (le cas échéant) et les place dans les piles appropriées. Un des joueurs de la paire stocke les cartes « mortes » devant lui, face cachée, et l'autre stocke les cartes « vivantes » devant lui, face visible. (ou vice versa.)

Le joueur qui remporté la levée attaque généralement pour la levée suivante, mais il y a une exception à cela, à savoir : si personne n'avait fourni la couleur demandée, l'entame pour la levée suivante passe à l'adversaire de droite de celui qui vient de remporter la levée. (Le joueur qui vient de remporter la levée joue donc en deuxième à la donne suivante).

## **Marque**

À la fin de la donne, chaque camp marque la valeur nominale totale de toutes ses cartes « vivantes » (les chiffres rapportent leur valeur nominale, Valet, Dame et Roi rapportent 10 points chacun, l'As rapporte 15 points), puis retire 1 point pour chaque carte « morte ».

## **Fin de la partie**

Jouez autant de donnes que nécessaire, jusqu'à ce qu'un camp atteigne ou dépasse l'objectif convenu, par exemple 500 points.

## **Remarques et conseils**

Lorsque votre partenaire gagne la levée, vous avez intérêt à jouer une carte haute d'une couleur autre, donc « vivante ».

Lorsqu'un adversaire gagne la levée, vous avez intérêt à jouer une carte intermédiaire de la couleur demandée, donc « morte ». Pas une carte trop haute, que vous pourrez utilement jouer sur une levée gagnée par votre partenaire, ni une carte trop basse, que vous pourrez fournir lors des levées gagnées par vos adversaires.

Si vous jouez en deuxième ou en troisième lors d'une levée à l'issue incertaine, il est souvent préférable de jouer une petite carte d'une couleur « vivante ». Gardez à l'esprit qu'une levée composée entièrement de cartes « mortes » vous fait perdre 4 points sans aucun gain.