

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)



# racko

Un jeu de cartes original pour 2-4 personnes à partir de 10 ans.

Jeux de Ravensburg N° **602 5 316 1**

Matériel : 60 cartes, 4 porte-cartes.

## **Présentation du jeu**

Les règles du Racko sont tellement simples que ce jeu offre toujours et pour tous les âges des parties intéressantes et même passionnantes. Sa ressemblance avec le Rami contribue au plaisir qu'offre cette nouvelle méthode de jeu.

Les cartes du Racko sont numérotées de 1 à 60. Les cartes placées au début du jeu sur les porte-cartes des joueurs se trouvent dans un ordre quelconque. Au cours du jeu ces cartes changeront sans cesse car, comme au Rami, il faudra en puiser de nouvelles dans un talon, tout en rejetant celles dont on ne veut pas. Le but du jeu est, par cet échange continu, de former une suite de cartes placées dans un ordre croissant, c.-à-d. que chaque carte doit avoir une valeur plus élevée que celle qui la précède.

## **Le gagnant**

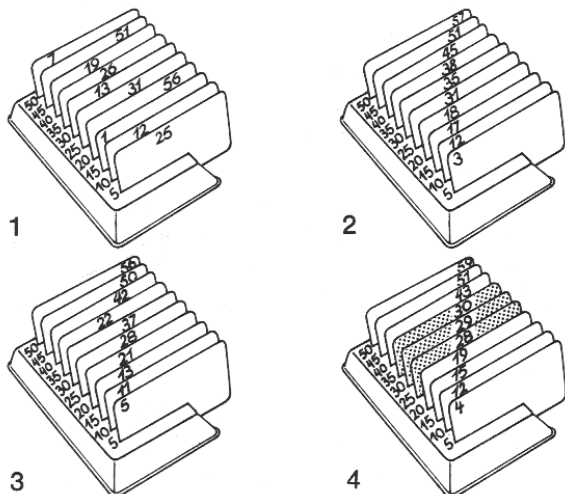
Celui qui, le premier, obtient une suite, a gagné la partie. Les points gagnés lors de différentes parties s'additionnent et permettent d'atteindre le but final.

## **Préparation du jeu**

Chaque joueur reçoit un porte-cartes. Les nombres de 5 à 50 se trouvant sur ce porte-cartes seront utilisés en fin de jeu pour le décompte des points.

Pour 4 joueurs les 60 cartes seront utilisées, pour 3 joueurs celles numérotées de 1 à 50, pour 2 joueurs celles de 1 à 40. Il faut maintenant savoir qui distribuera les cartes en premier. Chaque joueur prend alors une carte au hasard; celui qui tire la plus faible est le donneur. Il mélange bien toutes les cartes et en distribue 10 à chaque joueur. Chaque carte distribuée doit être alors immédiatement glissée dans une des fentes du porte-cartes en commençant par la fente 50, puis la 45, la 40, etc. Comme le montre le schéma 1, une ou plusieurs cartes ne trouvent alors pas leur place dans une suite.

Les cartes restantes sont posées, face cachée, au milieu de la table et forment le talon. La carte se trouvant sur le dessus du talon est retournée et posée, face visible sur la table. Cela sera la retourne.



### Marche du jeu

Il sera joué à tour de rôle. Le joueur placé à gauche du donneur commence. Il a alors le choix entre prendre la carte de la retourne ou puiser au talon. S'il prend la carte connue il est obligé de l'échanger contre une carte se trouvant sur son porte-cartes. S'il puise dans le talon, il peut échanger cette carte contre une de celles qu'il possède déjà, ou bien, si cette carte ne peut lui être utile, la poser directement sur la retourne. Lors d'un échange de cartes, le joueur doit replacer la carte tirée dans la fente de la carte jetée. **On ne peut en aucun cas changer la place des cartes se trouvant déjà sur le porte-cartes.** Dès que le joueur a jeté une carte, c'est au tour du suivant.

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs annonce Racko ; pour cela toutes les cartes se trouvant sur son porte-cartes doivent se suivre dans un ordre croissant, c'est à dire que chaque carte doit avoir une plus grande valeur que la carte qui la précède. Le schéma 2 montre une des nombreuses possibilités de Racko.

### Décompte des points

Le gagnant de la partie reçoit 75 points, c'est à dire 5 points par carte se trouvant sur son porte-cartes et 25 points de bonification parce qu'il a gagné. Les autres joueurs reçoivent 5 points par carte placée dans le bon ordre. Sont considérées comme valables les cartes comprises entre la fente 5 et la rupture de la suite. Le schéma 3 montre par exemple une suite de 6 cartes qui rapporte 30 points. Ensuite, parce que la carte 37 est placée dans la fente 30 et la 22 dans la 35, il y a rupture de suite. Les 4 dernières cartes se trouvant sur le porte-cartes ne rapportent donc pas de points même si elles sont placées dans un ordre correct. Il arrive parfois qu'un joueur ne reçoive que 5 points parce que la carte placée dans la fente 10 a une valeur moindre que celle de la fente 5, même si les 8 autres cartes forment une suite correcte.

## Fin du jeu

Les points obtenus au cours des différentes parties sont notés. Le but du jeu est d'atteindre les 500 points. Il faudra donc jouer plusieurs parties successives pour que l'un des joueurs atteigne (ou dépasse) ce but et soit ainsi déclaré gagnant. Si deux ou plusieurs joueurs passent les 500 points lors d'une même partie, le gagnant sera celui ayant totalisé le plus grand nombre de points.

## Racko pour 2 joueurs

A deux le Racko peut être joué suivant les règles fondamentales décrites ci-dessus, mais devient encore plus intéressant si l'on observe la règle suivante : un joueur ne peut annoncer Racko que lorsque, dans une suite complète et correcte, il est arrivé à placer une séquence de trois cartes au moins, c'est à dire que au moins 3 de ses cartes se suivent directement. Le schéma 4 montre une séquence de 3 cartes (les cartes 28, 29, 30).

## Jeu d'équipe

A 4 il est possible de jouer par équipe de 2. Les 2 joueurs de la même équipe se font face, de manière à ce qu'ils soient toujours séparés par un joueur adverse. On observe alors les règles données ci-dessus. En fin de partie les points obtenus par les deux joueurs d'une même équipe seront additionnés. La première équipe qui atteint ou dépasse les 500 points est la gagnante.

## Racko avec bonus

Le but de ce jeu est d'essayer de former, avant d'annoncer Racko, des séquences complètes de 3 à 6 cartes (voir schéma 4). Chacune de ces suites peut, selon son importance, rapporter de 50 à 400 points de bonus. Les règles du jeu sont les mêmes que celles du Racko ordinaire.

Ce jeu est rendu encore plus passionnant par le fait qu'il faille choisir, lorsque l'on possède une séquence, entre l'annonce du Racko ou l'attente d'une carte pouvant rallonger cette séquence et par là, rapporter plus de points. Seul le joueur annonçant Racko en premier obtient les points de bonus ; les autres joueurs reçoivent, comme au Racko ordinaire, 5 points par carte se trouvant dans une progression correcte, même s'ils ont dans leur jeu une suite de 3 cartes au moins.

Les points de bonus sont attribués de la façon suivante :

suite de	points	plus les 75 points de fin de partie
3 cartes	50	75 = 125
4 cartes	100	75 = 175
5 cartes	200	75 = 275
6 cartes (ou +)	400	75 = 475

Si le joueur qui annonce Racko possède plusieurs séquences sur son porte-cartes, **seule compte la séquence la plus longue**. Il est aussi tout à fait possible de jouer avec des jetons, ou de l'argent, qui remplacent alors les points marqués : le gagnant de la partie reçoit des jetons. Le joueur n'ayant aucune suite dans son jeu donne un jeton, celui qui possède une suite de 3 cartes donnera 2 jetons ; pour une suite de 4 cartes il sera donné 3 jetons, pour 5 cartes 5 et pour 6 cartes ou plus 9 jetons. Celui qui ne pourra plus payer est éliminé. Le gagnant du jeu est le joueur qui, après un nombre de parties donné, possède le plus grand nombre de jetons.

## **Racko Eclair**

Si l'on choisit cette version amusante du Racko, il faut le faire dès le début du jeu. Les cartes sont distribuées une par une, et placées immédiatement dans une des fentes du porte-cartes, mais le joueur peut choisir cette fente. Il s'agit donc d'essayer, dès le début du jeu, de placer ses cartes de manière à obtenir une séquence (progression allant de la plus petite valeur à la plus grande). Une fois placées les cartes n'ont plus le droit d'être touchées. Si l'un des joueurs obtient, à la fin de la distribution, une séquence, il peut immédiatement annoncer « Racko Eclair » et gagne ainsi la partie. Il reçoit alors 100 points. Si, après la distribution, aucun des joueurs n'a de séquence le jeu sera continué en suivant les règles du Racko ordinaire ou celtes du Racko avec bonus.