

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Ce que vous devez savoir si vous ne savez pas encore.

LES RÈGLES DU JEU POUR SOKRATES



SOKRATES



*Un jeu de cartes pour
2 à 4 joueurs à partir de 8 ans
Par Reiner Knizia .*



CE QU'IL FAUT POUR AVOIR DE BONNES CARTES

Matériel de jeu

En plus de de votre tête, vous avez besoin pour jouer de :

- cette règle et
- 54 cartes (trois fois avec les valeurs de 2 à 5 en rouge, jaune, vert et bleu et six fois la carte avec l'illustration de Socrate).



CE QUE SOCRATE A TOUJOURS SU

Idee du jeu

Celui qui croit savoir quelque chose ne sait rien de précis. Mais si vous avez un peu de chance, que vous pesez vos chances avec habileté et que vous êtes prêt à prendre des risques, vous pouvez gagner la plupart des cartes.

Mais les résultats ne sont pas toujours positifs. Comme le disait Socrate : « Je sais que je ne sais rien ! »



CE QUE VOUS DEVEZ AVOIR EN TÊTE

Mise en place

- Mélanger les cartes *.
- Chaque joueur reçoit trois cartes face cachée. Ce sont ses réserves. Si vous recevez des cartes avec l'image de Socrate, vous les retournez immédiatement et recevez de nouvelles cartes.
- Mélanger les cartes restantes (y compris les cartes Socrates éventuellement retournées). Placer les ensuite face cachées sur la table, de préférence en plusieurs rangées.
- Déterminer qui commence.

**Si vous voulez garder votre tête, lors de vos premières parties, jouez avec 10 cartes de moins. Lors du tri, assurez-vous que toutes les cartes de Socrate restent en jeu.*



CE QUE VOUS DEVEZ GARDER À L'ESPRIT

But du jeu

Chaque joueur essaye de gagner le plus grand nombre possible de cartes.

Celui qui a le plus de cartes à la fin gagne la partie.

Pour obtenir les cartes, on doit découvrir celles qui font une série parmi les cartes cachées. Une série est composée de deux ou trois cartes de même valeur.

Ou de cartes de la même couleur. La valeur d'une série est déterminée par les nombres sur les cartes. Ces nombres sont simplement additionnés.

Celui qui a de la chance découvre une carte de Socrate. Elle compte comme un Joker et vaut toujours deux points.



Cette série vaut 8 points



Celle-ci vaut 11 points



Celle-ci ne vaut rien



CE QU'IL SE PASSE

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs tours individuels. Un seul joueur peut découvrir des cartes à chaque tour. Et c'est celui qui a fait l'enchère la plus élevée : il y aura toujours une phase d'enchère au début du tour. Les joueurs annoncent à tour de rôle, dans le sens horaire, la valeur totale de la série de cartes qu'ils découvriront. Celui qui a déjà fait une enchère ne peut pas continuer à enchérir lors de ce tour.

Le joueur qui a gagné l'enchère peut maintenant retourner face visible un nombre illimité de cartes cachées. Il doit obtenir une série de cartes qui atteint au moins la valeur de son enchère. Si c'est le premier joueur à découvrir des cartes, il a besoin d'un peu de chance car personne ne sait encore où se trouvent les cartes. Mais si des cartes ont préalablement été révélées, il faut s'en souvenir. Deux choses peuvent se produire lors de la découverte :

1. Gain : Une série de cartes est révélée, qui atteint au moins la valeur annoncée. Une fois que vous l'avez fait, vous pouvez arrêter. Ou, si vous le souhaitez, vous continuez à révéler autant de cartes que vous le souhaitez qui correspondent à la série. Si vous terminez votre tour avec succès, vous récupérez toutes les cartes révélées et les mettez dans votre réserve. Vous faites ensuite une nouvelle enchère, ouvrant ainsi le tour suivant.

2. Perte : Une carte est révélée qui ne correspond pas à la série. Pas de chance ! Quiconque échoue à atteindre son enchère doit s'arrêter immédiatement. En guise de pénalité, vous devez également sacrifier n'importe quelle carte de votre réserve et la placer sur la table avec les cartes. Et face visible pour que tout le monde puisse la voir. Toutes les cartes révélées sont ensuite retournées. Puis, le joueur assis à sa gauche fait une nouvelle enchère pour commencer le tour suivant.



CE QU'IL NE FAUT PAS OUBLIER

Élimination

Comme vous ne pouvez gagner des cartes que si vous faites l'enchère la plus élevée, vous devriez prendre le risque de faire une enchère assez haute.

Mais celui qui risque trop, alors qu'il n'a plus de carte en réserve, et qu'il ne parvient pas à atteindre son enchère à cause de mauvaises cartes est éliminé et perd la partie.



CE QUI COMPTE VRAIMENT, CE QUI COMPTE À LA FIN

Fin du jeu

Lorsque toutes les cartes sont épuisées, la partie est terminée. Les valeurs des cartes n'ont plus d'importance. Chaque joueur compte simplement son nombre de cartes. Le joueur qui a le plus de cartes gagne.

Au fait, si vous jouez plusieurs parties d'affilée, en notant les résultats de chaque partie. Le joueur qui a eu le plus de cartes à la fin de toutes les parties gagne le tournoi.



CE QUE SOCRATE A RECONNU

À propos de sa vie et de son œuvre

Le philosophe Socrate vécut de 469 à 399 avant J.-C., avec son épouse acariâtre Xanthippe, à Athènes. Il s'est rendu compte très tôt que les gens ne peuvent être heureux que s'ils se connaissent. Il les a donc interrogés sur leurs actions et leurs actes afin de les amener à la connaissance d'eux-mêmes à travers leurs réponses. Avec humour et ironie, il a réussi à dénoncer de fausses connaissances et à montrer que personne ne sait rien avec certitude.

Sur le chemin de la connaissance de soi, disait Socrate, les gens sont aidés par leur voix intérieure. Seul celui qui se libère des choses extérieures de la vie et les suit parvient à la bonne connaissance - presque comme dans le jeu SOKRATES.

Avec ses découvertes, Socrate doutait non seulement des dieux, mais aussi des hommes politiques. Craignant de perdre leur pouvoir, ils le condamnèrent à mort par empoisonnement. Socrate respecta tellement la loi qu'il but la coupe.

Malheureusement, il n'a jamais rien écrit. Tout ce que nous savons aujourd'hui, nous le savons de ses élèves Platon et Xénophon. Et maintenant, vous le savez aussi.