

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



Stop it!

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
D'Alan R. Moon et d'Aaron Weissblum

Qui sera le plus rapide pour ramasser des cartes? Il ne s'agit pas de se débarrasser de ses cartes, mais de les ramasser rapidement parce qu'au moment où une carte "stop" apparaît, le joueur qui a le moins de cartes reçoit des points négatifs.

Contenu

150 cartes :

- à chaque fois 17 cartes rouges, jaunes, bleues, vertes, violettes, orange et marron
- 2 cartes «stop» par couleur
- 2 cartes «stop spécial»
- 15 cartes négatives avec à chaque fois 1 point négatif

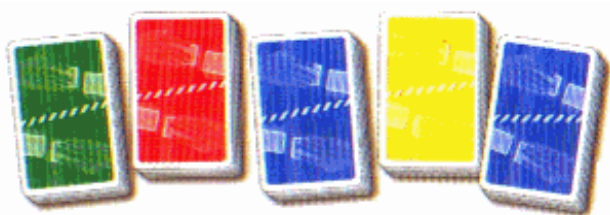


But du jeu - Pourquoi ramasser des cartes ?

Les joueurs essaient de recevoir le moins de points négatifs possible. Au moment où une carte «stop» apparaît, le joueur qui a le moins de cartes de la même couleur en main doit prendre une carte négative.

Préparatifs - Attendez-vous à tout !

Retirez les 15 cartes négatives et formez-en une pile que vous placerez sur la table. Ensuite, mélangez les cartes restantes et formez-en cinq talons qui devront avoir à peu près la même épaisseur. Posez ces talons au milieu de la table, avec les faces des cartes visibles, de manière à ce que tous les joueurs puissent facilement les atteindre.



Déroulement de la partie - Ramasser tout ce qu'on peut !

Le joueur qui a les bras les plus courts crie «Partez !». Tous les joueurs prennent alors simultanément et le plus vite possible des cartes. Mais attention la couleur des cartes est très importante ! Les joueurs doivent respecter les règles suivantes :

- On ne peut piocher que la première carte d'un talon.
- On ne peut utiliser qu'une seule main.
- Dans l'autre main, on tient les cartes qu'on a piochées - et on les classe par couleurs

Au moment où un joueur crie «stop it», tous les joueurs qui n'ont pas correctement classé leurs cartes reçoivent une carte négative. Et tous ceux qui laissent tomber une ou plusieurs cartes reçoivent également un point négatif.

Piocher des cartes - Pourquoi ?

Chaque couleur possède ses propres cartes «stop». Lorsque l'un des joueurs retourne une carte de ce type, tous les joueurs peuvent crier «stop it». On interrompt alors, tout de suite, la partie. Si un joueur vient de piocher une nouvelle carte, il peut la garder en main et la classer selon sa couleur. Mais ensuite, il faut compter les points.



Le calcul - Après le cri «stop it»

Les joueurs doivent tous montrer les cartes qu'ils ont en main. Celui qui a le moins de cartes de la couleur indiquée par la carte «stop» reçoit un point négatif. Si plusieurs joueurs se retrouvent avec le même nombre minimum de cartes, chacun d'entre eux reçoit une carte négative.

De plus, il faut vérifier que les cartes des autres joueurs sont dans le bon ordre.

Si quelqu'un n'a pas classé correctement ses cartes par couleurs (c'est à dire en mettant, dans sa main, toutes les cartes d'une même couleur les unes à côté des autres) le joueur reçoit un point négatif.



Une fois qu'un ou plusieurs joueurs ont été punis avec des cartes négatives, la carte «stop» est écartée. Le joueur qui avait crié «stop it» relance la partie en disant «Partez !» à haute voix. Tous les joueurs peuvent alors continuer à ramasser des cartes ... jusqu'à ce que quelqu'un crie à nouveau «stop it».

On peut aussi garder les cartes «stop» !

Si un joueur voit une carte «stop» sur l'une des cinq piles, il peut la prendre et la garder en main - cela implique, évidemment, qu'aucun joueur n'a été plus rapide que lui en criant «stop it». Ensuite, le joueur pourra présenter cette carte «stop» en la montrant aux autres joueurs et en criant «stop it», à un moment où les joueurs ramassent des cartes. Puis, il faudra compter les cartes qui correspondent à cette couleur (selon les règles décrites ci-dessus). Lorsque les joueurs comptent leurs cartes, les cartes «stop» ne comptent pas pour la couleur (ni pour les cartes de couleur, ni pour les cartes «stop spécial»).

Les cartes «stop spécial»

Si le jeu est interrompu à cause d'une carte «stop spécial», tous les joueurs comptent le nombre total de cartes qu'ils ont en main. Le joueur qui a le moins de cartes en main reçoit un point négatif. Si deux joueurs sont à égalité, ils reçoivent tous les deux des cartes négatives. Ensuite, la partie continue.



Fin de la partie - Qui a gagné ?

Au moment où un joueur reçoit la dernière carte négative, la partie prend fin. (Si à la fin de la partie, il n'y a pas assez de cartes négatives pour tous les joueurs qui doivent en recevoir une, les joueurs additionnent, tout simplement, les points négatifs à leurs cartes négatives.) Le joueur qui obtient le moins de points négatifs gagne la partie.

© 2003 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstr. 16
12359 Berlin, Made in Germany
www.schmidtspele.de

Cette règle originale a été mise en ligne en février 2004
par JeuxSoc – <http://jeuxsoc.free.fr>