



Règles du jeu

Chaque joueur est un aventurier à la recherche de pierres précieuses. Pour gagner, il faut avoir une bonne mémoire, un bon sens tactique et ... plus de chance que ses adversaires.

Contenu du jeu

- 1 paquet de 40 cartes composé de :



• 1 carte diamant (Bleue pâle)

• 3 cartes émeraude (Vertes)

• 9 cartes rubis (Rouges)

• 27 cartes saphir (Bleues)

- 1 paquet de pierres précieuses en plastique ou en carton (chaque pierre précieuse vaut un point)

But du jeu

Être le premier joueur (ou la première équipe) à gagner 11 pierres précieuses.

Nombre de joueurs

Ce jeu peut être joué à 2, 3 ou 4 joueurs. Dans le cas de 4 joueurs, il peut être joué en équipe à 2 contre 2 (voir variantes des règles ci-dessous).

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche est elle-même divisée en plusieurs tours.

Déroulement d'une manche

1. Le joueur le plus jeune est le premier donneur. Le donneur reste le même pendant toute la manche. Il mélange les cartes et distribue une par une **3 cartes faces cachées** à chaque joueur en commençant par le joueur situé à sa gauche. Il pose ensuite **4 cartes faces visibles** au milieu de la table. Ces 4 cartes sont les premières pierres précieuses à ramasser. Leur nombre va ensuite varier durant la partie. Chaque joueur prend les 3 cartes qui lui ont été distribuées sans les montrer aux autres joueurs. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à la gauche du donneur commence.

2. Il doit jouer une de ses cartes. Son but est de ramasser des pierres précieuses et il peut y arriver lorsqu'une de ses cartes est la somme exacte d'une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Ainsi, **avec un 7**, il peut prendre **un autre 7**, ou **un 4 et un 3**, ou **un 5 et un 2**, ou **deux 2 et un 3**, ou **trois 2 et un 1**, etc. Il prend la ou les cartes qu'il a ramassées et la carte qu'il a jouée pour les ramasser et les met toutes en tas faces cachées devant lui. Ces cartes lui appartiennent et seront utilisées pour compter ses points à la fin de la manche. Elles ne peuvent être jouées avant la manche suivante. S'il ne peut (ou ne veut) ramasser aucune carte, il doit jouer une de ses cartes qui n'est pas la somme exacte d'une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Il doit la

2

poser face visible au milieu de la table et cette carte fait maintenant partie des cartes qui peuvent être ramassées. C'est ensuite au joueur qui est à sa gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 3 cartes.

3. Si un joueur parvient à prendre toutes les cartes faces visibles se trouvant au milieu de la table, il doit crier "**SHOKOBA**" en les prenant. Il marque alors un point SHOKOBA et reçoit immédiatement une pierre précieuse. Le joueur qui doit jouer après lui n'ayant rien à ramasser devra obligatoirement poser une de ses cartes au milieu de la table.

4. Lorsque les joueurs n'ont plus de carte en main, le donneur distribue 3 nouvelles cartes à chaque joueur. Toutefois, il ne pose cette fois aucune carte au centre de la table. Le joueur à sa gauche continue la partie comme précédemment.

5. La manche se termine lorsqu'il n'y a plus de carte à distribuer. Le dernier joueur à avoir pris une ou plusieurs cartes ramasse aussi toutes les cartes restantes au milieu de la table, mais sans marquer de point SHOKOBA (sauf s'il parvient à prendre **exactement** la ou les cartes restantes)

6. À la fin de chaque manche, **un maximum de 5 pierres précieuses seront distribuées** comme suit :

- Une pierre précieuse à celui qui a ramassé la **carte diamant**
- Une pierre précieuse à celui qui a ramassé le **plus de cartes émeraudes**

3

- Une pierre précieuse à celui qui a ramassé le plus de cartes rubis
- Une pierre précieuse à celui qui a ramassé le plus de cartes saphir
- Une pierre précieuse à celui qui a ramassé le plus de cartes au total

Si 2 joueurs ou plus ont ramassé le plus de cartes dans une catégorie, la pierre précieuse de cette catégorie n'est pas distribuée.

Exemple: Une partie de 3 joueurs. : À la fin d'une manche, les 40 cartes ont été ramassées comme suit :

- Le **joueur A** a ramassé 1 diamant, 4 rubis, et 8 saphirs, soit un total de 13 cartes
- Le **joueur B** a ramassé 2 émeraudes, 1 rubis et 8 saphirs, soit un total de 11 cartes
- Le **joueur C** a ramassé 1 émeraude, 4 rubis et 11 saphirs, soit un total de 16 cartes
- Le point diamant va au **joueur A**
- Le point émeraude va au **joueur B**
- Le point rubis ne va à personne, les **joueurs A et C** se neutralisant avec 4 rubis chacun
- Le point saphir va au **joueur C**
- Le point total va au **joueur C** avec ses 16 cartes



4

Cette manche rapporte donc **2 pierres précieuses au joueur C, une au joueur A et une au joueur B**, ceci en plus des points SHOKOBA qu'ils ont chacun pu obtenir.

Toutes les pierres précieuses gagnées restent acquises jusqu'à la fin de la partie.

7. La partie se termine dès qu'un des joueurs (ou une des équipes) a accumulé au moins **11 pierres précieuses**. Sinon, il faut faire une nouvelle manche. Le nouveau donneur est celui qui est à la gauche du donneur précédent.

Variantes et cas particuliers

1. Parties plus longues : Si la majorité des joueurs le désire, le nombre de pierres précieuses requis pour gagner la partie peut être augmenté à 16 ou à 21, rendant ainsi les parties plus longues. La décision doit être prise avant le début de la partie.

2. Jeu en équipes : Le jeu à 4 joueurs est plus amusant lorsqu'il est joué en équipes 2 contre 2. Les joueurs doivent être placés de façon à ce que les joueurs d'une équipe soient séparés par les joueurs de l'autre équipe. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent se montrer leurs cartes respectives ni se faire des signes. Les cartes qu'ils ramassent pendant chaque manche et les pierres précieuses qu'ils gagnent pendant chaque partie appartiennent à l'équipe. La première équipe qui amasse 11 pierres précieuses (ou 16 ou 21 - voir ci-dessus) gagne la partie.

5

3. Erreur : Il peut arriver qu'un joueur pose une carte sans se rendre compte qu'il pouvait utiliser cette carte pour ramasser une ou plusieurs cartes. Dans ce cas, le joueur suivant peut le faire à sa place. Ce dernier s'approprie alors toutes les cartes que le joueur distrait aurait normalement ramassées et joue ensuite son propre tour.

4. Égalité : En cas d'égalité à l'issue d'une partie (**exemple :** 2 joueurs ont gagné chacun 12 pierres précieuses), une ou plusieurs manches additionnelles doivent être jouées seulement entre les joueurs égaux jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

5. Règles avancées :

• Un joueur ne peut ramasser plus d'une carte s'il existe une carte à prendre qui est de même valeur que la carte qu'il utilise pour ramasser (**exemple :** Un joueur qui doit jouer a en main un 2, un 6 et un 10. il y a 5 cartes à ramasser qui sont un 1, un 2, un 4, un 7 et un 10. En jouant avec la règle de base, il pourrait faire les choses suivantes :

- Choix numéro 1 : Prendre le 2 avec son 2
- Choix numéro 2 : Prendre le 2 et le 4 avec son 6
- Choix numéro 3 : Prendre le 1, le 2 et le 7 avec son 10
- Choix numéro 4 : Prendre le 10 avec son 10



Avec la règle avancée, le choix numéro 3 est interdit. S'il désire utiliser son 10,

6

le joueur est obligé de prendre d'abord le 10 qui est sur la table.

• Lorsque joué en équipes, 9 cartes sont distribuées à chaque joueur au début de chaque manche au lieu de 3 fois 3 cartes durant la manche.

Conseils pour améliorer vos chances de gagner

1. Se rappeler des cartes qui ont été déjà jouées pendant une manche, particulièrement les cartes diamant, émeraudes et rubis.

2. Il n'est pas nécessairement utile d'avoir la totalité d'une catégorie. La majorité suffit. Ainsi, la troisième émeraude n'apporte plus grand-chose au joueur qui en possède déjà deux. S'il a le choix entre prendre la troisième carte émeraude ou prendre une autre carte, il préférera probablement prendre une autre carte.

3. Lorsqu'on a le choix entre jouer une carte qui permet de ramasser ou une carte qui ne ramasse rien (et qu'on doit donc seulement poser), il peut être parfois judicieux de jouer la carte qu'on doit seulement poser. Il est effectivement risqué de laisser moins de 11 points à ramasser sur la table et de permettre ainsi à un adversaire de marquer peut être un point SHOKOBA.

4. La fin de la manche est importante car elle permet au dernier joueur qui ramasse une ou plusieurs cartes de prendre également toutes celles qui restent à prendre sur la table.

7