

Le SPOKER® est un jeu de figures réalisées à partir de cartes, qui se joue de 2 à 6 personnes. Ce jeu consiste à former et à entrecroiser des figures issues du jeu de Poker sur un plateau quadrillé. Elles rapportent chacune un certain nombre de points (voir tableau « les figures autorisées et leurs valeurs »).

FR

BUT DU JEU Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de points en fin de partie.

LES CASES BONUS Sur le plateau, les cases marquées d'une valeur permettent d'obtenir un BONUS de 5, 10, 15 ou 20 points. Ce BONUS est attribué seulement au joueur qui recouvre une telle case, et une seule fois par case.

LES COULEURS Dans le SPOKER®, il existe 5 couleurs. On appelle couleurs : le Carreau ♦, le Pique ♠, le Cœur ♥, le Trèfle ♣ et l'Étoile ★.

LA CINQUIÈME COULEUR (ÉTOILE ★) Chaque carte de la cinquième couleur (Étoile ★), au moment où elle est jouée (posée) et seulement à ce moment-là, multiplie par 2 le score réalisé (c'est-à-dire la valeur de la ou des figures réalisées avec elle en ajoutant éventuellement le bonus donné par les cases BONUS). (Voir exemples n°1, 2 et 3)

Attention : Une figure ne peut pas comporter plus de 3 cartes de la couleur Étoile.
De plus, il ne peut y avoir 2 couleurs identiques dans une paire, un brelan, un carré ou un Spoker.

LES FIGURES DU POKER Ces figures issues du poker sont détaillées en page 2.

LES JOKERS S'il possède un Joker, un joueur peut, quand c'est à son tour de jouer, l'utiliser en l'échangeant contre une carte déjà posée sur le plateau, mais il perd son tour. Le Joker prend alors la hauteur de la carte remplacée, mais pas obligatoirement sa couleur. Un Joker, une fois joué, ne peut pas être repris.

POUR COMMENCER LA PARTIE Enlever les cartes des planches et les mettre toutes dans un des sacs (ce sac devient la pioche) sauf la carte blanche Spoker qui doit être précieusement conservée pour remplacer éventuellement une carte perdue. Distribuer un aide-mémo par joueur.

Tirer au sort pour connaître le premier joueur et prendre chacun 5 cartes en main.

Le premier joueur forme une figure (soit verticalement, soit horizontalement) et la pose sur le plateau en utilisant la case centrale. Cette dernière lui donne un BONUS de 5 points. C'est alors au joueur situé à sa gauche de jouer.

Dans le cas où un joueur ne peut, ou ne souhaite pas jouer, il passe son tour et doit impérativement se défausser de 1 à 4 cartes puis piocher pour avoir de nouveau 5 cartes. Les cartes rejetées doivent être remises dans l'autre sac qui devient le sac de défausse. Lorsque le sac à pioche est vide, le sac de défausse devient la pioche.

Attention : Si la partie se joue à 2 joueurs, retirer 8 cartes au hasard sans les regarder.
Mettre ces cartes de côté et commencer à jouer.

AU COURS DE LA PARTIE Une fois la première figure posée, les joueurs suivants peuvent, pour réaliser leur propre figure :

- soit utiliser une carte déjà posée. (Voir exemple n°4)
- soit compléter une figure du plateau. (Voir exemple n°5)
- soit se coller parallèlement à une autre figure. (Voir exemple n°6)
- soit reprendre une partie d'une figure existante afin de créer une nouvelle figure, si ce qui reste de la partie non utilisée forme elle-même une figure. (Voir exemple n°7)

Attention : Toutes les figures ainsi créées doivent impérativement être répertoriées dans la liste des figures possibles. Les quintes, les quintes floch et les couleurs ne peuvent être complétés, rendant les cases situées aux extrémités de ces figures imprenables. (Voir exemple n°8). Par contre, toutes les autres figures peuvent être complétées dès l'instant où ces nouvelles figures sont répertoriées.

Lorsqu'un joueur abat ses 5 cartes d'un seul coup (Full, Suite, Quinte, Couleur, Spoker ou Quinte Floch) il bénéficie d'un BONUS de + 15 points (ce bonus peut être multiplié).

Lorsque la pioche est vide, c'est la défausse qui devient la pioche et inversement.

Attention : Il est interdit de poser plus de cinq cartes de la même hauteur l'une à côté de l'autre. (Voir exemple n°9).

EXEMPLE DE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE A 3 JOUEURS Voir en page 4.

LA FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher et que l'un des joueurs a placé toutes ses cartes sur le plateau ou lorsque tous les joueurs sont dans l'impossibilité de réaliser une figure.

Attention : A la fin de la partie, le score de chaque joueur est diminué de la valeur de ses cartes non placées. Bien sûr, chaque carte d'Étoile ★ restant, double, en plus de sa valeur, les points à soustraire.



EXEMPLES



CALCUL DES POINTS

- Un des joueurs doit tenir une feuille de scores tout au long de la partie.
- Le bonus inscrit dans une case BONUS est attribué au joueur qui la recouvre, et à lui seul.
- Chaque carte de la cinquième couleur (Étoile ★) multiplie par 2 le score réalisé (figure(s) dont elle fait partie + BONUS éventuel) et ce, au moment où elle est posée et seulement à ce moment-là.
- Lorsque plusieurs figures sont formées simultanément, chaque figure est comptabilisée.
- Lorsqu'un joueur abat ses 5 cartes d'un seul coup (Suite ou Quinte, Couleur, Spoker ou Quinte Floch) il bénéficie d'un BONUS de + 15 points.
- A la fin de la partie, le score de chaque joueur est diminué de la valeur de ses cartes non placées. Bien sûr, chaque carte d'Étoile ★ restante, double, en plus de sa valeur, les points à soustraire.

Valeur des cartes restant en fin de partie :

Joker = 20 pts	As = 11 pts	Roi, Dame, Valet et Dix = 10 pts	9 = 9 pts	8 = 8 pts	7 = 7 pts
----------------	-------------	----------------------------------	-----------	-----------	-----------

LES FIGURES AUTORISÉES ET LEURS VALEURS

FIGURES	DESCRIPTION DES FIGURES	POINTS
Paire	2 cartes semblables mais de couleurs différentes	2
Brelan	3 cartes semblables mais de couleurs différentes	3
Full	c'est un Brelan et une Paire	5
Suite ou Quinte	5 cartes qui se suivent mais qui n'ont pas toutes la même couleur	10
Couleur	5 cartes de même couleur	15
Carré	4 cartes semblables mais de couleurs différentes	15
Spoker	5 cartes semblables mais de couleurs différentes	25
Quinte Floch	5 cartes qui se suivent et qui ont toutes la même couleur	50

Toutes ces valeurs sont reportées sur chacune des 6 fiches mémo fournies avec le jeu. Elles y sont accompagnées d'exemples à titre uniquement indicatif.

LISTE DES ÉLÉMENTS CONTENUS DANS LE JEU

- **76 cartes**, dont 1 jeu de 8 cartes (du 7 à l'As en 5 couleurs), 1 jeu de 8 cartes (du 7 à l'As en 4 couleurs) et 4 jokers,
- **un plateau de jeu** de 13 cases sur 13 cases comprenant 5 cases Bonus 5, 4 cases Bonus 10, 4 cases Bonus 15 et 4 cases Bonus 20,
- **6 fiches mémo, 2 sacs, 1 stylo, 1 bloc note et une règle du jeu.**

EXEMPLE N°1



C'est un carré. Il vaut 15 points et comme il y a l'As ★, les points sont multipliés par 2. La valeur totale de cette figure est donc de 30 points ($15 \times 2 = 30$).

EXEMPLE N°2



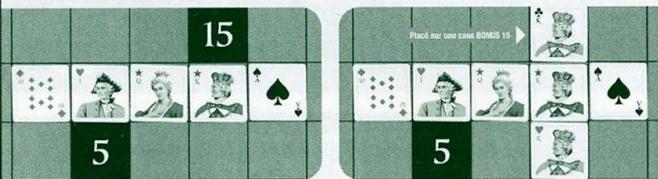
C'est une suite. Elle vaut 10 points et comme il y a la Dame ★ et le Roi ★, les points sont multipliés par 4 (2×2). La valeur totale de cette figure est donc de 40 points ($10 \times 4 = 40$). Si les 5 cartes sont posées d'un seul coup, il faut ajouter 15 points à la figure réalisée (en multipliant ces points de bonus).

EXEMPLE N°3



C'est une suite. Elle vaut 10 points et comme l'As ♠ est situé sur une case BONUS 15, sa valeur est en fait de 25 points ($10 + 15 = 25$). De plus, la Dame ★ et le Roi ★ multiplient ce score par 4 (2×2). La valeur totale de cette figure est donc de 100 points ($25 \times 4 = 100$).

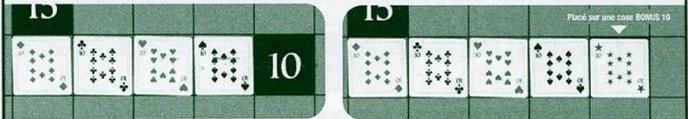
EXEMPLE N° 4



Cette suite (à gauche) a été disposée précédemment. Or, le joueur concerné possède un Roi ♣ et un Roi ♥ dans son jeu. Il lui est possible d'utiliser le Roi ★ déjà présent sur le plateau, pour réaliser une nouvelle figure.

Cette nouvelle figure (à droite) est un brelan. Elle vaut 3 points. Mais comme le Roi ♣ est situé sur une case BONUS 15, la valeur totale de cette figure est de 18 points (3 + 15 = 18).

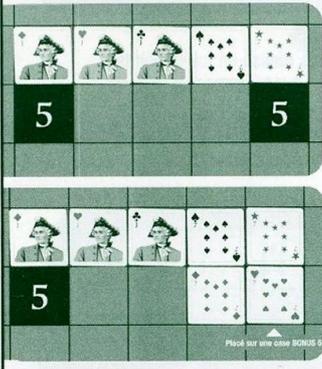
EXEMPLE N° 5



Ce carré (à gauche) a été disposé précédemment. Or, le joueur concerné possède un 10 ★ dans son jeu. Il lui est possible de compléter ce carré avec son 10 ★, afin de réaliser une nouvelle figure :

La figure ainsi créée (à droite) est un Spoker : il vaut 25 points mais comme le 10 ★ est situé sur une case BONUS 10, il fait un score de 35 points (25 + 10 = 35). De plus, le 10 ★ multiplie ce score par 2. La valeur totale de cette figure est donc de 70 points (35 x 2 = 70).

EXEMPLE N° 6



Ce full (à gauche) a été disposé précédemment. Or, le joueur concerné possède un 7 ♦ et un 7 ♥ dans son jeu. Il lui est possible de coller cette paire parallèlement au full pour réaliser un maximum de points (à droite).

La paire 7 ♦ + 7 ♥ vaut 2 points.

Mais ainsi disposée, elle crée 2 autres paires qui ajouteront à la valeur finale de cette figure :

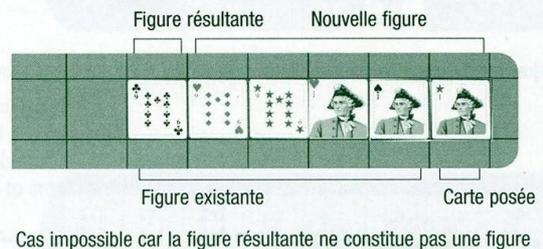
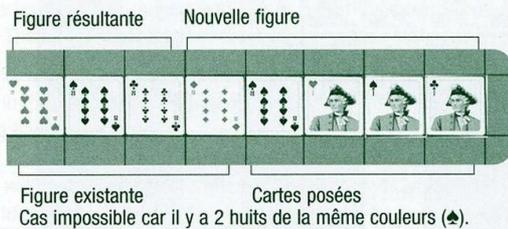
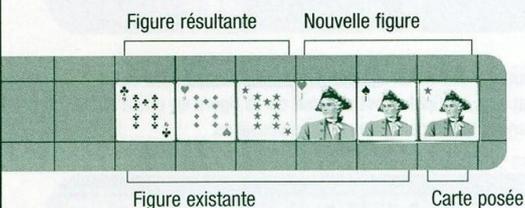
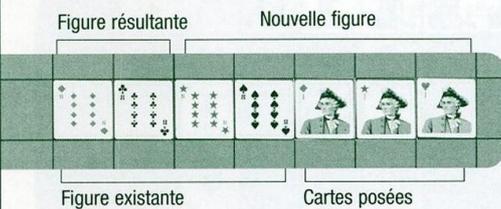
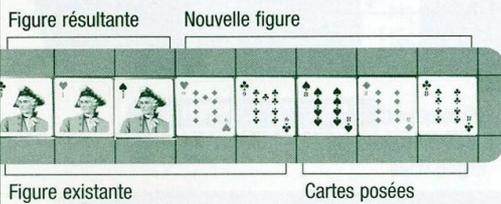
- la paire 7 ♣ + 7 ♦ vaut 2 points,
- la paire 7 ★ + 7 ♥ vaut 2 points.

De plus le joueur bénéficie de 5 points de bonus pour la case recouverte.

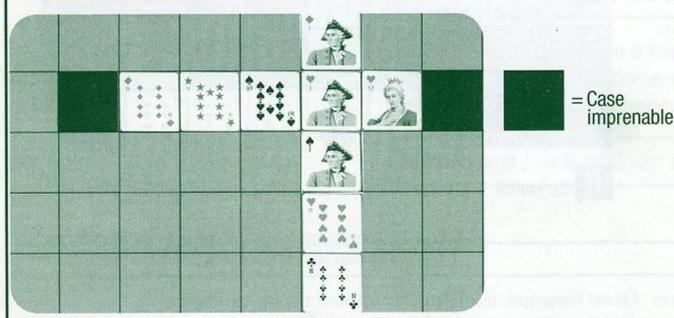
Collée parallèlement au full, cette figure est donc d'une valeur totale de 11 points (2 + 2 + 2 + 5).

Attention : Chaque carte d'Étoile ne multiplie le score par 2 qu'au moment où elle est jouée (posée), et seulement à ce moment-là.

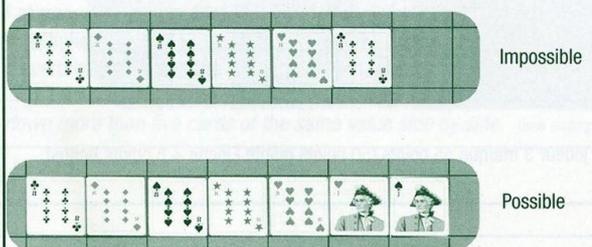
EXEMPLE N° 7



EXEMPLE N° 8



EXEMPLE N° 9



Exemples de déroulement d'une partie à 3 joueurs



1 La partie débute au centre du plateau.



2 Le joueur 1 marque 7 points (2 points paire + 5 points Bonus).



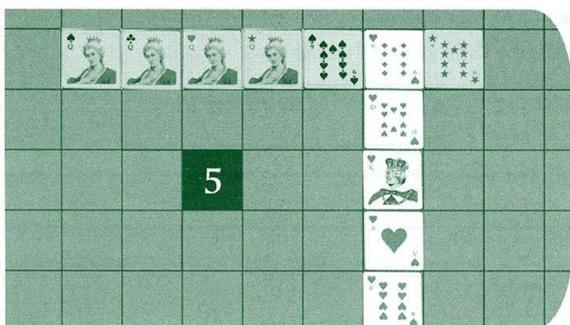
3 Le joueur 2 marque 3 points (Brelan).



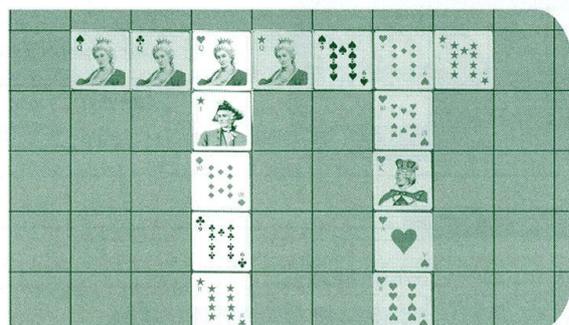
4 Le joueur 3 marque 30 points (carré x 2 (D★ posée) = 30 points).



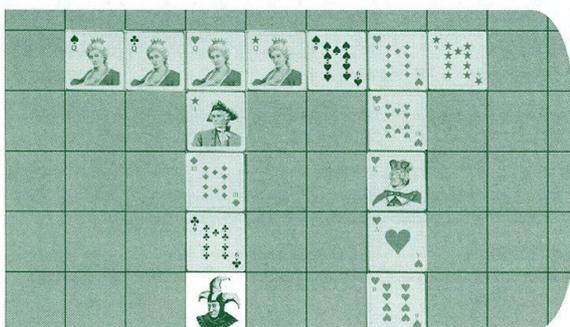
5 Le joueur 1 marque 30 points. Il a réalisé un full (5 points) et a recouvert la case de bonus 10 (10 points) soit un total de 15 points multiplié par 2 ; une carte ★ étant posée (le 9 ★), ce qui fait un total de 30 points. Le full est autorisé car la figure en gris (paire) fait partie des figures possibles.



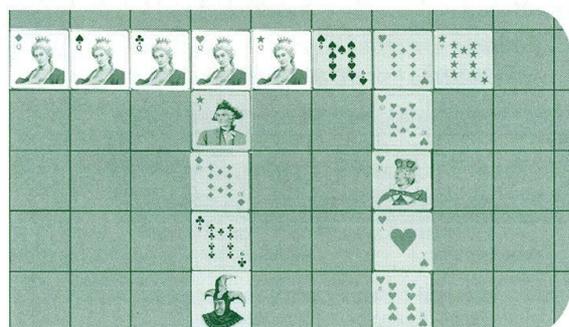
6 Le joueur 2 marque 15 points (couleur).



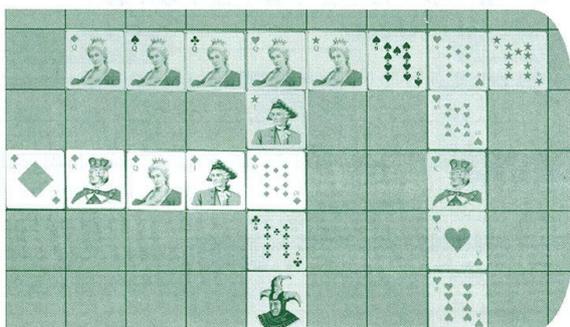
7 Le joueur 3 marque 60 points (suite 10 points + Bonus 5 points = 15 points \Rightarrow 15 x 4 (8 ★ et V★ posées) = 60 points).



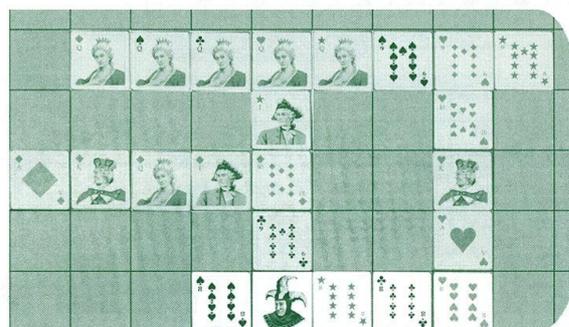
8 Le joueur 1 échange un joker contre le 8 ★.



9 Le joueur 2 réalise un Spoker (25 points) en posant la dame de carreau. Le Spoker est autorisé car la figure en gris à sa droite (brelan de 9) fait partie des figures possibles.



10 Le joueur 3 marque 55 points (50 points quinte Floche + 5 points Bonus).



11 Le joueur 1 marque 50 points (25 points Spoker x 2 (8★ posée)).