

RÈGLES

DU

JEU



Retrouvez les en vidéo !





RÈGLES

Présentation

Ce jeu se joue de 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans (cf. les règles pour novices, p. 54), pour des parties d'environ 20 minutes.

Le jeu se compose de 102 cartes uniques réparties en 6 familles de 16 cartes et 6 cartes spéciales.

En plus de cela, il y a 6 cartes d'aide de jeu incluses.

Objectif

Terminer la partie avec le moins de points possible pour devenir Le Stratheós.

Il est possible d'avoir un nombre de points négatif.



Mise en place



Le joueur le plus jeune, le donneur, commence par distribuer six cartes face cachée devant chaque joueur, puis une carte face visible qui amorce la défausse. Le tas des cartes restantes composant la pioche, est posé face cachée, à côté de la défausse.

C'est le joueur situé à gauche du donneur qui entamera la partie, le jeu se déroulant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit regarder trois de ses cartes, les mémoriser et les reposer à leur place initiale, face cachée.

N.B. : Avis aux tricheurs, il est interdit de trier ses cartes ou de les regarder une fois la partie commencée, sous peine de devoir insérer dans son jeu une carte supplémentaire.

À vos mémoires, c'est parti !



Quand c'est à votre tour de jouer, tirez la première carte de la pioche ou de la défausse sans la montrer à vos adversaires. Quatre choix s'offrent à vous. Attention, soyez stratégique !

1. Si cette carte ne vous intéresse pas, défaussez la.



3. Si la carte que vous avez tirée de la pioche possède un « pouvoir », vous pouvez choisir de l'utiliser ou simplement de jouer la carte normalement.

Si vous décidez d'activer ce pouvoir, vous pouvez l'utiliser, mais la carte doit être défaussée après son utilisation !



2. Si cette carte a une valeur intéressante, vous pouvez l'échanger avec une carte de votre jeu en la mettant face cachée, pensez à la mémoriser ! (La carte échangée est défaussée.)



4. Vous pouvez échanger la carte tirée contre une combinaison spécifique DÉJÀ PRÉSENTE DANS VOTRE JEU. Celle-ci doit être annoncée au préalable sans erreur de votre part, sous peine de conserver l'ensemble des cartes dont celle tirée (Cf. Les combinaisons possibles p.52).

Si vous ne faites aucune erreur, vous défaussez la combinaison contre la carte tirée (c'est un échange, plusieurs cartes contre une). Lorsque vous défaussez une combinaison, c'est la dernière carte retournée qui sera posée sur le dessus de la défausse.

N.B. : Les suites doivent être annoncées et retournées dans l'ordre croissant !



Votre tour est presque terminé !

Attention, certaines cartes possèdent un dernier « cadeau » appelé « passif ». Celui-ci s'active à la fin du tour en cours. Toutefois, seule la dernière carte défaussée est concernée. **Un seul passif par tour sera appliqué.**

Si vous avez défaussé une carte -1, un malus dit de défausse s'active. Ce malus s'applique au joueur ayant défaussé ou fait défausser la carte -1 (grâce au pouvoir d'une autre carte par exemple).

Au suivant !

La main passe donc maintenant à votre voisin dans le sens du tour de jeu. Celui-ci continue ainsi de place en place, jusqu'à ce que ce soit de nouveau à votre tour de jouer. Moment où vous devrez appliquer les règles de la page précédente. Et ainsi jusqu'à la fin de la partie.

COMMENT GAGNER ?

Si vous pensez posséder moins de points que vos adversaires, ne piochez pas de carte et annoncez le fameux « Stratheós » !

Un dernier tour commence alors. Attention, les passifs ne s'activent plus. Tous les coups sont permis pour devenir Le Stratheós ! Lorsque c'est de nouveau votre tour de jouer, la partie est terminée. On compte alors les points, celui qui a le score le plus bas s'empare de la victoire ! Le vainqueur sera le premier à jouer à la prochaine partie.

En cas d'égalité à la fin du jeu, le joueur ayant le moins de cartes l'emporte. Si deux joueurs ont le même nombre de cartes, c'est celui qui possède la carte la plus faible qui gagne la partie. Dans le cas, fort peu probable, où les deux ont le même nombre de cartes et la même plus petite carte (ex un -1), alors, le joueur ayant annoncé « Stratheós », perd.

Dans ce dernier cas, si l'égalité concerne deux joueurs qui n'ont pas annoncé « Stratheós », il y a match nul et le joueur le plus jeune de la table sera le premier à jouer la partie suivante éventuelle. Il prendra alors toutes les cartes, les battra et les redistribuera comme nous l'avons indiqué en première page.

Exemple de carte -1
Il en existe 3



Emplacement du passif.
Il en existe 6 différents.



COMPRENDRE LES CARTES

Carte figure



Nom de la carte
(uniquement sur les cartes figure).

Passif de la carte au centre des deux cotés de la carte :
chaque famille dispose d'un passif qui s'applique à la fin du tour.

Cf. les passifs et éléments p.51.

Famille de la carte dans les coins en haut à droite et à gauche de chaque cartes
(Ici famille de la Terre sur la carte de gauche et famille de la Glace sur la carte de droite).

Valeur de la carte.

Actif de la carte.

Dénomination de la figure.

Carte numéro



Les effets passifs et actifs apparaissent seulement sur les cartes figures et ne peuvent être utilisés que depuis les cartes où il sont mentionnés.



LES PASSIFS ET LES ÉLÉMENTS



Passif de la foudre :

Le prochain joueur :
Tirez et jouez votre tour
avec la dernière carte
de la pioche.



Passif du feu :

Défaussez la première
carte de la pioche.



Passif de la terre :

Sautez le tour du
prochain joueur.



Passif de l'eau :

Coupez/Mélangez la
pioche.



Passif de glace :

Rejouez.



Passif de l'air :

Changez le sens du
tour de jeu.

Il existe 6 familles bien distinctes possédant 6 passifs.
Vous retrouverez toujours les passifs au même endroit sur la carte.

Mémoriser les passifs de vos cartes vous permettra d'en tirer avantages en réalisant des combinaisons offrant des bonus (cf. Flush, p. 55), ou en ayant la possibilité de rejouer grâce au passif de glace par exemple.



LES COMBINAISONS POSSIBLES



Le brelan : trois cartes de même valeur
(ex : 8 de feu, 8 de terre, 8 d'eau).



Le penta : cinq cartes de même valeur
(ex : 8 de feu, 8 de terre, 8 d'eau, 8 de glace, 8 de air).



La suite : à partir de 3 cartes qui se suivent
(ex : 10 de feu, 11 de terre, 12 d'air...).

La paire : deux cartes de même valeur
(ex : 8 de feu, 8 de terre).



Le carré : quatre cartes de même valeur
(ex : 8 de feu, 8 de terre, 8 d'eau, 8 de glace).



L'hexa : six cartes de même valeur
(ex : 8 de feu, 8 de terre, 8 d'eau, 8 de glace, 8 d'air, 8 de foudre).



Le FullHouse : une paire plus un brelan
(ex : 14 d'air, 14 de feu, 14 de terre, 8 de feu, 8 de terre,).

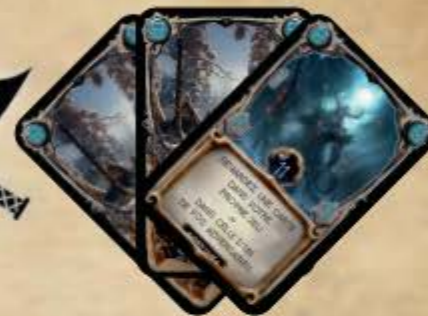


CAS SPÉCIFIQUES



Si vous **protégez** une carte par le pouvoir de Skadi (16 de glace), cette carte est aussi **protégée** des malus des cartes -1.

Par exemple, dans le cas où un joueur défausse Ragnarok (-1), il est censé échanger son jeu avec le joueur dans le sens du tour. Si un des deux joueurs a une ou plusieurs cartes **protégées** par le 16 de glace, il n'échange que les cartes **NON protégées** avec son voisin qui en échange le même nombre (le joueur qui n'a **PAS** défaussé le -1, **décide** des cartes échangées par le joueur qui n'a pas protégé de cartes).



Si un joueur est sous l'emprise du malus de Gaïa (16 de terre), l'empêchant de récupérer une carte dans la défausse, celui-ci passe au-dessus des bonus de Flush (cf. flush, p. 55).

Par exemple, si un joueur est sous l'emprise du malus de Gaïa et qu'il défausse une flush de 4 ou 5 cartes, il ne pourra pas choisir de carte dans la défausse, uniquement dans la pioche.

Dans ce même cas, si le joueur défausse une flush de 3 cartes, il ne pourra pas bénéficier du bonus de flush de cette combinaison.



JOUER EN DUEL (2 JOUEURS)

Pour jouer à deux, rien de plus simple !

Appliquez les règles classiques **SANS** utiliser **les passifs**.

Les parties seront bien **plus rapides** et la fourberie sera votre plus grande alliée pour gagner la partie !

JOUER AVEC LES ENFANTS OU LES NOVICES

Dans ce cas, on peut simplifier encore !

Appliquez les règles classiques **SANS** utiliser **les règles inscrites sur les cartes figures et cartes spéciales** (effet actif).

Vous pouvez jouer **avec les passifs** (pictogrammes) ou non, selon votre convenance ou votre niveau.



COMBINAISON DES GRANDS STRATHEOS ! (POUR LES JOUEURS INITIÉS)

La Flush : une suite de cartes de la même famille. Le joueur qui défausse une Flush gagne un tour bonus avec une carte de son choix :



Exemple d'une flush
de 3 cartes



Flush de 3 cartes : Le joueur choisit dans la défausse la carte de son choix (**hormis les cartes 0 et -1 dites spéciales et les cartes 16 dites divinités**) et il peut la jouer normalement, pouvoir actif inclus.



Flush de 4 cartes : le joueur peut récupérer une carte de son choix de la défausse **OU** de la pioche (**hormis les cartes 0 et -1 dites spéciales et les cartes 16 dites divinités**) et il peut la jouer normalement, pouvoir actif inclus.



Flush de 5 cartes : le joueur peut récupérer une carte de son choix de la défausse ou de la pioche sans restriction et il peut la jouer normalement, pouvoir actif inclus.



Flush de 6 cartes : à partir des flush de 6 cartes, le joueur n'a plus de tours bonus, il gagne directement la partie.



Flush de 7 cartes ou plus : le joueur gagne la partie et commence la partie suivante avec un nombre de cartes inférieur à 6.

Flush de 7 : il commence avec 5 cartes.

Flush de 8 : avec 4 cartes.

Flush de 9 : avec 3 cartes, etc.

