

Règles du jeu de carte Swoop

Accessoire: 2 jeux de cartes sans les jokers pour 4 à 6 personnes

La distribution:

- Pour commencer, on mélange les 2 jeux de cartes, et on place toutes les cartes à l'envers sur la table.
- Chacun des joueurs pige 4 cartes qu'il place devant lui, une à côté de l'autre à l'envers, sans les regarder.
- Chacun des joueurs pige ensuite 4 cartes, qu'il place face visible par-dessus les cartes à l'envers.
- On finit en pigeant 7 cartes qu'on garde dans nos mains.
- Le jeu se termine quand un joueur atteint 200 pts et le gagnant est celui qui a le plus bas pointage.

Valeur des cartes:

1-2-3-4-5-6-7-8-9 = valeur numérique

10 = 20 points

Valet, Dame et Roi = 10 points

Déroulement du jeu:

Pour commencer la partie, on désigne un joueur qui va piger une carte dans la pile de cartes restante et la placer au centre de la table, face visible. Le joueur à sa gauche débute la manche. Pour les manches suivantes, c'est au joueur qui a commencé, de tourner une carte pour le joueur à sa gauche ...et ainsi de suite...jusqu'à la fin de la partie.

Règles:

A notre tour de jeu, on doit obligatoirement placer sur la carte visible au centre de la table, une ou plusieurs cartes, égales à sa valeur, ou inférieure. On peut choisir les cartes de notre main, celles face visible, ou à l'envers devant nous. Le joueur qui n'arrive pas à placer une ou plusieurs cartes égale ou inférieure à la carte déjà posée au centre, doit quand même placer de 1 à 3 cartes sur le jeu, et ramasser toutes les cartes accumulées au centre de la table, qu'il place dans sa main.

EX: la carte sur la table est un 7, le 1er joueur décide de jouer un 6 qu'il a dans sa main et un 6 visible sur ses cartes devant lui.

Attention: on ne doit jamais retourner les cartes qui sont à l'envers devant nous, sauf quand on décide de les jouer, ce qui fait qu'on ne connaît jamais la valeur de ces cartes.

Quand un joueur place 4 cartes ou plus d'une même valeur incluant la carte au centre de la table, cela s'appelle un SWOOP. Quand un SWOOP est réalisé, le joueur défausse toutes les cartes sur la table et il peut commencer le tour avec une ou plusieurs de ses cartes, qu'elles soient dans sa main, devant lui face visible ou à l'envers. La carte de valeur 10, nous permet de défausser toutes les cartes sur la table à tout moment (donc joué individuellement).

Fin de la manche:

La manche s'arrête quand un joueur réussit à se débarrasser de toutes ses cartes. Les autres joueurs comptent alors les points de toutes leurs cartes et une nouvelle manche débute.