

Comment ça marche ?

Le Swaks est un jeu de défausse. Le but est d'être le premier joueur à avoir joué toutes ses cartes.

On peut jouer à partir de 2 joueurs. Idéalement on joue à au moins 3 joueurs.

C'est quoi les cartes ?

Les **cartes famille** se définissent par leur famille et leur numéro.

Il y a 4 familles : Poule - Mouton - Cochon - Vache.

Les familles se suivent dans l'ordre : Poule - Mouton - Cochon - Vache et forment un cycle : la famille Poule suit la famille Vache, et ainsi de suite.



Dans chaque famille, les cartes vont de 1 à 5. Chaque carte est en double.

L'ordre des cartes est défini par la famille puis par le numéro.

Ainsi :

- la carte "4 de Poule" est supérieure à la carte "2 de Poule"
- la carte "1 de Mouton" est supérieure à la carte "4 de Poule" (car la famille Mouton suit la famille Poule)
- la carte "2 de Poule" est supérieure à la carte "4 de Vache" (car la famille Poule suit la famille Vache)

Dans chaque famille, il y a également une carte joker qui peut remplacer n'importe quelle carte (numéro) de la même famille.

Swaks

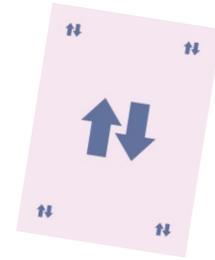
Cartes spéciales

Carte "Upside down"

Le sens initial du jeu est "up".

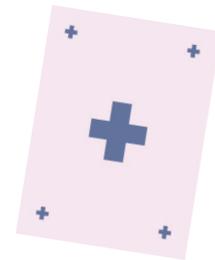
La carte "Upside down" a pour effet de changer la direction du jeu (vers le haut ou vers le bas).

Le joueur qui joue la carte doit obligatoirement annoncer la nouvelle direction du jeu, en disant "up" ou "down".



Carte "Boost"

La carte "Boost" a pour effet de sauter une famille dans l'enchaînement des cartes (dans le sens up ou down).



Comment on joue ?

Les joueurs jouent à tour de rôle, toujours dans le sens chronologique (sens des aiguilles d'une montre).

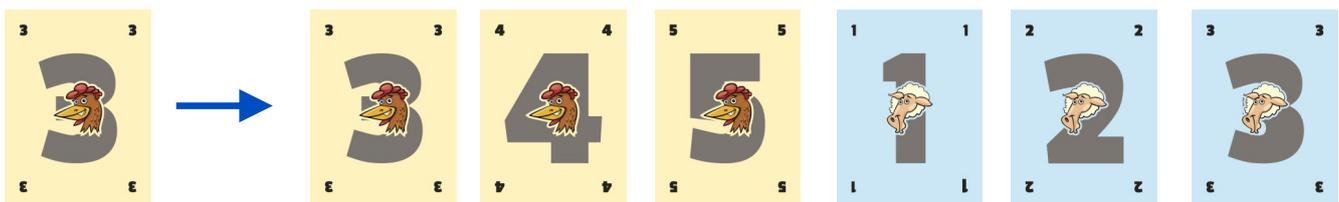
Le jeu peut se jouer en mode croissant (ou « up ») ou décroissant (ou « down »).

Au début de chaque manche, on joue en mode croissant.

Quand c'est son tour, le joueur doit jouer en fonction de la carte qui vient d'être jouée.

En mode croissant (« up »), sur la carte précédente, le joueur peut jouer toute carte entre la carte qui suit vient celle qui d'être jouée et la carte de même numéro de la famille suivante.

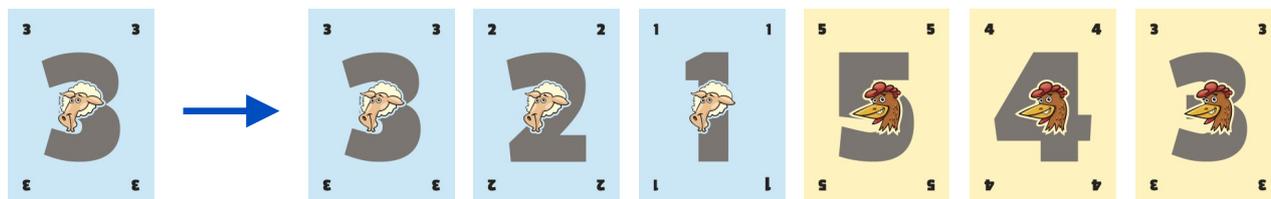
Par exemple, sur un 3 de Poule, on peut jouer du 3 de Poule au 3 de Mouton :



Swaks

Les règles s'inversent en mode décroissant (« down »).

Par exemple, sur un 3 de Mouton, on peut jouer du 3 de Mouton au 3 de Poule, donc une des cartes suivantes : 3, 2, 1 de Mouton, 5, 4, 3 de Poule.



Quand c'est son tour, un joueur peut jouer :

- une carte famille (y compris une carte Joker)
- une carte spéciale
- une carte famille et une carte spéciale (en même temps)
- une combinaison (voir « Combinaisons » plus bas)

La carte joker d'une famille vaut une carte 1-2-3-4-5 de cette famille. Quand un joueur joue une carte joker, il doit indiquer le niveau de la carte quand il la joue et les joueurs suivants doivent se baser sur ce niveau. Par exemple, si un joueur joue une carte joker Poule en disant 3, le joueur suivant doit enchaîner sur un 3 de Poule.

Si un joueur a une carte identique à celle qui vient d'être jouée et que ce n'est pas à son tour de jouer, il peut jouer cette carte, à condition de jouer avant le joueur qui devait jouer (sauf si il n'y a que deux joueurs).

Si un joueur ne peut pas jouer ou se trompe dans une des règles, il se prend deux cartes et passe son tour.

Le joueur doit jouer en maximum 5 secondes. S'il commence à hésiter, n'importe quel joueur peut compter de 1 à 5 (éventuellement en lui rappelant le décompte avec les doigts de la main). S'il n'a pas pu jouer dans les temps, il perd son tour et prend 2 cartes.

Swaks

Combinaisons

Les combinaisons doivent être jouées en suivant les règles d'enchaînement des cartes, en se basant sur la dernière carte de la combinaison.

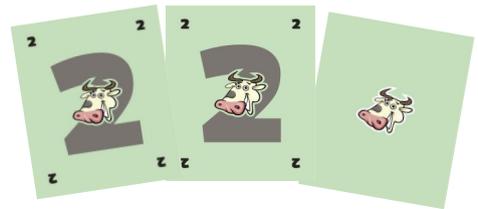
Quand un joueur joue une combinaison, les autres joueurs doivent en pénalité prendre chacun dans la pioche autant de cartes qu'il y a de cartes dans la combinaison. Par exemple, si un joueur joue une combinaison de 4 cartes, les autres joueurs doivent chacun piocher 4 cartes.

Le fait de jouer une combinaison a pour effet de décaler le cours du jeu d'une famille pour le joueur suivant.

Les combinaisons possibles sont :

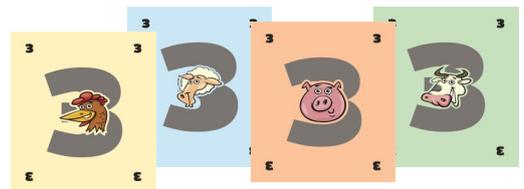
Triple

2 cartes identiques (famille et numéro) plus le joker de la même famille
Pénalité pour les autres joueurs : 3 cartes



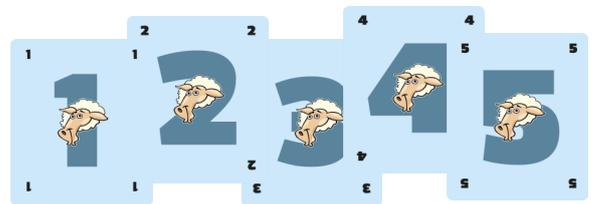
Carré

4 cartes de même numéro des 4 familles (avec une carte Joker max)
Pénalité pour les autres joueurs : 4 cartes



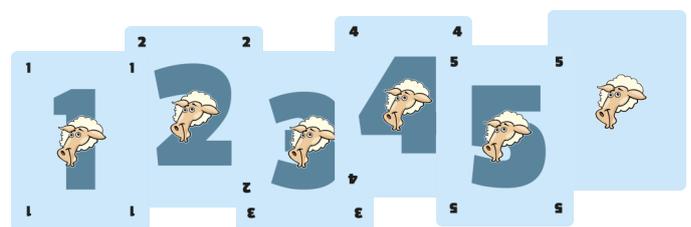
Suite

Cartes de 1 à 5 d'une famille (avec un Joker max)
Pénalité pour les autres joueurs : 5 cartes



Suite royale

Cartes 1 à 5 d'une famille
+ le joker de la famille
Pénalité pour les autres joueurs : 6 cartes



Déroulement du jeu

Préparation du jeu :

Nombre de cartes spéciales utilisées en fonction du nombre de joueurs :

- jusqu'à 4 joueurs, on ne garde dans le jeu que 6 cartes Boost et 4 cartes Upside Down.
- à partir de 4 joueurs, on garde dans le jeu les 8 cartes Boost et 6 cartes Upside Down.

Le jeu est organisé en manches.

En début de chaque manche, les joueurs reçoivent 12 cartes chacun.

On bat les cartes entre chaque manche.

Le premier joueur qui se défait de toutes ses cartes gagne la manche.

La dernière carte jouée doit être une carte famille normale.

Quand un joueur n'a plus qu'une carte en main, il doit dire « Swaks ».

S'il oublie de le dire et si un autre joueur dit "Swaks" (en le montrant du doigt) avant que le joueur suivant ait joué, il se prend 4 cartes.

Quand un joueur n'a plus qu'une carte en main et qu'il n'arrive pas à jouer, il se prend 4 cartes.

Le joueur qui gagne une manche gagne un point et prend une carte point.

Les joueurs peuvent décider au début de la partie quel est l'objectif pour gagner la partie : 3, 5, 10 points par exemple.

Après une manche, les joueurs gardent leurs cartes et reçoivent le complément pour avoir 12 cartes.