

# Loba

Il s'agit d'un jeu pour 3 à 5 personnes. La durée est moyenne, un jeu se jouant en 6 mènes.

## 1 Matériel

Deux jeux de **54 cartes**.

## 2 Distribution

Le donneur distribue **11 cartes** à chaque joueur, une par une.

Il dépose le reste des cartes en une pile qui formera la **pioche**.

La première carte de la *pioche* est retournée et placée à côté ; ceci constituera l'amorce de la pile de **défausse**.

## 3 Déroulement

À chaque tour, le joueur tire une carte, soit du sommet de la *pioche*, soit du sommet de la pile de *défausse*.

Il doit pour finir son tour se *défausser* d'une carte.

Il n'est pas possible de passer, chaque joueur doit tirer puis se défaire d'une carte à chaque tour.

## 4 But

### 4.1 But à chaque mène

Chaque joueur doit d'abord composer les *combinaisons* correspondant à la **mène** qui est en cours.

Chaque *mène* nécessite de composer une liste spécifique de *combinaisons* (décrites à la section 5). La première *dépose* doit satisfaire cette liste. Elle ne doit pas comporter de *combinaison* supplémentaire.

Chaque joueur qui a effectué sa première *dépose* doit ensuite chercher à **se débarasser de toutes ses cartes**, en complétant les *combinaisons* existantes (indifféremment les siennes ou celles des autres joueurs). Ceci ne peut pas se faire dans le même tour que la *dépose*, seulement au fil des tours suivants, le jeu se poursuivant.

La *mène* se termine lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte en main.

### 4.2 But final

Le gagnant est le joueur qui a le moins de points à la fin des 6 mènes.

## 5 Combinaisons

Combinaisons à réaliser par mène :

mène	combinaisons	taille de la dépose
1	deux <b>brelans</b>	6 cartes
2	un <b>brelan</b> + une <b>quarte</b>	7 cartes
3	deux <b>quartes</b>	8 cartes
4	trois <b>brelans</b>	9 cartes
5	deux <b>brelans</b> + une <b>quarte</b>	10 cartes
6	un <b>brelan</b> + deux <b>quartes</b>	11 cartes

**brelan** : 3 cartes de même hauteur (2 peuvent être de même couleur)

**quarte** : suite de 4 cartes de hauteurs successives dans la même couleur

## 6 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes est le suivant :

**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As**

Pour les suites, on ne boucle pas (~~Roi, As~~/1, 2).

**Les 4 Jokers servent à remplacer n'importe quelle carte** mais il ne peut pas y en avoir plus d'un par *combinaison*.

- Les cartes **de 1 à 10** valent le nombre de points inscrit sur la carte,
- les **figures** valent **de 11 à 13 points**,
- et les **Jokers** valent **25 points**.

Ces valeurs n'interviennent qu'en fin de mène, pour le compte des pénalités.

## 7 Précisions

### 7.1 Première dépose

On peut poser un *sextuple* (6 cartes de même hauteur) et le compter comme deux *brelans*.

Ceci peut être utile, si le joueur désire que les *combinaisons* qu'il dépose soient moins ouvertes aux ajouts ultérieurs.

Seules les *combinaisons* correspondant à la *mène* en cours peuvent être déposées lors de la première *dépose*.

Mais au cours des tours suivants, le joueur qui a déjà déposé pourra déposer d'autres *brelans* ou *quartes* s'il le désire.

## 7.2 Ajouts

Tout joueur qui a déjà effectué sa première *dépose* peut compléter les *combinaisons* déjà posées (par lui-même ou ses adversaires, une *combinaison* posée n'appartenant plus à personne), par une des 2 actions suivantes :

- continuer une suite (*quarte* → *quinte* → *sixième* → ...),
- rajouter des cartes de même hauteur à un n-uple (*brelan* → *carré* → *quintuple* → ...).

Les *Jokers* ne peuvent pas être repris en main, mais il y a un cas où ils peuvent être décalés : lorsqu'une suite est terminée à une extrémité par un *Joker*, alors on peut ajouter la carte correspondante à la place du *Joker*, et on **décale le *Joker***, celui-ci prenant la place de la carte suivante.

Un joueur qui effectue sa première *dépose* ne peut pas faire d'ajouts dans le même tour.

## 7.3 Suites

Les suites doivent être de la même couleur.

Variante : les suites peuvent être multicolores.

## 8 Fin de mène

Elle intervient quand un joueur a déposé toutes ses cartes.

NB : un *Joker* peut être joué comme dernière carte, ce n'est pas un cas particulier.

## 9 Compte des points et marque

Il s'agit d'un compte de pénalités, le gagnant étant celui qui au final marquera le moins de points.

Le compte des points ne se fait que sur les cartes restant en main des joueurs (la valeur des combinaisons posées n'entre pas en compte).

Le joueur qui a déposé toutes ses cartes marque 0 points. Seuls les perdants voient leur score augmenter de la valeur des cartes qui leur restent en main.