



Regles du jeu

Chaque joueur est un aventurier à la recherche de pierres précieuses. Pour gagner, il faut avoir une bonne mémoire, un bon sens tactique et ... plus de chance que ses adversaires.

Contenu du jeu

- 1 paquet de 40 cartes composé de :



- 1 paquet de pierres précieuses en plastique ou en carton (chaque pierre précieuse vaut un point)

But du jeu

Être le premier joueur (ou la première équipe) à gagner 11 pierres précieuses.

Nombre de joueurs

Ce jeu peut être joué à 2, 3 ou 4 joueurs. Dans le cas de 4 joueurs, il peut être joué en équipe à 2 contre 2 (voir variantes des règles ci-dessous).

This game can be played by 2 or 3 players playing individually, or 4 players either individually or in two teams of 2. When played in teams, the partners sit

Number of players

To be the first player (or the first team) to win 11 points, represented by the plastic gemstones.

Goal of the game

- 1 bag of plastic or cardboard gemstones (each one is worth one point)



Content of the game

Each player is an adventurer looking for precious stones! To win, you must have a good memory, good tactical skills and ... more luck than your opponents.

Rules of the game

1. Kim's objective is to collect one or more of the cards on the table. To do so, she must play a card which is either exactly equal to a card on the table, or to another 7, or a 4 and a 3, or two 2s and a 3, or any other combination adding up to 7. Kim takes the card(s) she has collected as well as the card she has played, and keeps them all face down in front of her. They must be kept separate from her hand - she cannot play these cards later in the round. Rather, they will be counted towards her score at the end of the round.

2. The youngest player deals first. The dealer remains the same throughout the whole round. The dealer shuffles the cards and deals 3 cards face down to each player. The dealer then flips 4 more cards face up in the center of the table. The player on the left of the dealer begins and play proceeds clockwise. Let's call the first player Kim:

Round sequence

The game is played in several rounds, and each round consists of several turns. The turn ends when all players have played all the cards in their hands. They will then be dealt more cards and the round will continue. When the deck runs out, the round ends and is scored.

Game sequence

Opposite one another and cannot communicate. Each partner has their own hand of cards, but combines their collected cards and points.

Déroulement de la partie

La partie se joue en plusieurs manches. Chaque manche est elle-même divisée en plusieurs tours.

Déroulement d'une manche

1. Le joueur le plus jeune est le premier donneur. Le donneur reste le même pendant toute la manche. Il mélange les cartes et distribue une par une **3 cartes faces cachées** à chaque joueur en commençant par le joueur situé à sa gauche. Il pose ensuite **4 cartes faces visibles** au milieu de la table. Ces 4 cartes sont les premières pierres précieuses à ramasser. Leur nombre va ensuite varier durant la partie. Chaque joueur prend les 3 cartes qui lui ont été distribuées sans les montrer aux autres joueurs. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à la gauche du donneur commence.

2. Il doit jouer une de ses cartes. Son but est de ramasser des pierres précieuses et il peut y arriver lorsqu'une de ses cartes est la somme exacte d'une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Ainsi, **avec un 7**, il peut prendre **un autre 7, ou un 4 et un 3, ou un 5 et un 2, ou deux 2 et un 3, ou trois 2 et un 1, etc.** Il prend la ou les cartes qu'il a ramassées et la carte qu'il a jouée pour les ramasser et les met toutes en tas faces cachées devant lui. Ces cartes lui appartiennent et seront utilisées pour compter ses points à la fin de la manche. Elles ne peuvent être jouées avant la manche suivante. S'il ne peut (ou ne veut) ramasser aucune carte, il doit jouer une de ses cartes qui n'est pas la somme exacte d'une ou de plusieurs cartes se trouvant sur la table. Il doit la

poser face visible au milieu de la table et cette carte fait maintenant partie des cartes qui peuvent être ramassées. C'est ensuite au joueur qui est à sa gauche de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses 3 cartes.

3. Si un joueur parvient à prendre toutes les cartes faces visibles se trouvant au milieu de la table, il doit crier "**SHOKOBA**" en les prenant. Il marque alors un point SHOKOBA et reçoit immédiatement une pierre précieuse. Le joueur qui doit jouer après lui n'ayant rien à ramasser devra obligatoirement poser une de ses cartes au milieu de la table.

4. Lorsque les joueurs n'ont plus de carte en main, le donneur distribue 3 nouvelles cartes à chaque joueur. Toutefois, il ne pose cette fois aucune carte au centre de la table. Le joueur à sa gauche continue la partie comme précédemment.

5. La manche se termine lorsqu'il n'y a plus de carte à distribuer. Le dernier joueur à avoir pris une ou plusieurs cartes ramasse aussi toutes les cartes restantes au milieu de la table, mais sans marquer de point SHOKOBA (sauf s'il parvient à prendre **exactement** la ou les cartes restantes)

6. À la fin de chaque manche, un maximum de 5 pierres précieuses seront distribuées comme suit :

- **Une pierre précieuse** à celui qui a ramassé **la carte diamant**
- **Une pierre précieuse** à celui qui a ramassé **le plus de cartes émeraudes**

• **D'une gemstone** pour la personne qui a ramassé **le plus de cartes émeraudes**

• **D'une gemstone** pour la personne qui a ramassé **la carte diamant**

At the end of each round, up to 5 gemstones will be handed out, as follows:

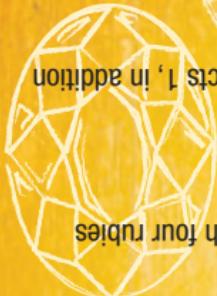
collected by the card played).

6. The round ends when there are no more cards to deal. The last player to have collected a card also picks up all the cards remaining in the middle of the table, but without scoring a SHOKOBA point (unless all cards were exactly collected by the card played).

5. When all players have played all the cards in their hands, the dealer deals three new cards to everyone. No new face-up cards are dealt to the middle of the table. Kim starts again and the game continues as before.

4. If Kim manages to take the last face up card(s) on the table, she must shout "SHOKOBA", as she takes them. She then scores one SHOKOBA point and has nothing to collect, they will have to put down one of their cards in the middle of the table.

3. On Kim's turn, she must play a card, whether or not she can (or wants to) collect any cards. If the card played matches the value of a single card or the sum of several cards, those cards must be collected. If her card does not match the values or sums of any cards on the table, it remains in the centre of the table with the other cards and can later be collected by any player.



Kim has gathered 1 diamond, 4 rubies, and 8 sapphires, for a total of 13 cards
John has gathered 2 emeralds, 1 ruby, and 8 sapphires, for a total of 11 cards
Pat has gathered 1 emerald, 4 rubies, and 11 sapphires, for a total of 16 cards

Example: A game with 3 players. At the end of a round, the 40 cards have been gathered as follows:

If 2 or more players are tied for a category, no one gets the gemstone.

- One gemstone for the person who picked up **the most cards in total**
- One gemstone for the person who picked up **the most sapphire cards**
- One gemstone for the person who picked up **the most ruby cards**

All gemstones earned are kept until the end of the game.

Pat thus collects 2 gemstones, **Kim** collects 1 and **John** collects 1, in addition to any **SHOKOBIA** points they may have received.

- The total cards point goes to **Pat** with 16 cards

- The sapphire point goes to **Pat**

- The ruby point goes to no one, as **Kim** and **Pat** are tied with four rubies

- The emerald point goes to **John**

- The diamond point goes to **Kim**

- **Une pierre précieuse** à celui qui a ramassé **le plus de cartes rubis**
 - **Une pierre précieuse** à celui qui a ramassé **le plus de cartes saphir**
 - **Une pierre précieuse** à celui qui a ramassé **le plus de cartes au total**
- Si 2 joueurs ou plus ont ramassé le plus de cartes dans une catégorie, la pierre précieuse de cette catégorie n'est pas distribuée.

Exemple: Une partie de 3 joueurs. : À la fin d'une manche, les 40 cartes ont été ramassées comme suit :

- **Le joueur A** a ramassé 1 diamant, 4 rubis, et 8 saphirs, soit un total de 13 cartes
- **Le joueur B** a ramassé 2 émeraudes, 1 rubis et 8 saphirs, soit un total de 11 cartes
- **Le joueur C** a ramassé 1 émeraude, 4 rubis et 11 saphirs, soit un total de 16 cartes
- Le point diamant va au **joueur A**
- Le point émeraude va au **joueur B**
- Le point rubis ne va à personne, les **joueurs A et C** se neutralisant avec 4 rubis chacun
- Le point saphir va au **joueur C**
- Le point total va au **joueur C** avec ses 16 cartes



Cette manche rapporte donc **2 pierres précieuses au joueur C, une au joueur A et une au joueur B**, ceci en plus des points SHOKOBA qu'ils ont chacun pu obtenir.

Toutes les pierres précieuses gagnées restent acquises jusqu'à la fin de la partie.

7. La partie se termine dès qu'un des joueurs (ou une des équipes) a accumulé au moins **11 pierres** précieuses. Sinon, il faut faire une nouvelle manche. Le nouveau donneur est celui qui est à la gauche du donneur précédent.

Variantes et cas particuliers

1. Parties plus longues : Si la majorité des joueurs le désire, le nombre de pierres précieuses requis pour gagner la partie peut être augmenté à 16 ou à 21, rendant ainsi les parties plus longues. La décision doit être prise avant le début de la partie.

2. Jeu en équipes : Le jeu à 4 joueurs est plus amusant lorsqu'il est joué en équipes 2 contre 2. Les joueurs doivent être placés de façon à ce que les joueurs d'une équipe soient séparés par les joueurs de l'autre équipe. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent se montrer leurs cartes respectives ni se faire des signes. Les cartes qu'ils ramassent pendant chaque manche et les pierres précieuses qu'ils gagnent pendant chaque partie appartiennent à l'équipe. La première équipe qui amasse 11 pierres précieuses (ou 16 ou 21 - voir ci-dessus) gagne la partie.

- if the card played matches a card on the table exactly, that card must be collected - the player cannot choose to capture multiple other cards instead,

4. Advanced rules (optional):

3. **Tie:** In case of a tie at the end of a game (for example: 2 players have each won 12 precious stones), one or more additional rounds must be played only between the players who are tied, until there is a winner.

2. **Error:** It may happen that a player throws a card down without realizing the absent-minded player can do so in his place. This player thus takes all the cards that he could have used that card to pick up one or more cards. In this case, the next player would normally have picked up, and then plays his own turn.

1. **Longer games:** If the majority of players agree, the number of precious stones required to win the game can be increased to 16 or 21, making the games longer. The decision must be made before the beginning of the game.

Variations and particular cases

- The game ends as soon as one of the players (or one of the teams) has gathered at least 11 gemstones. If two players surpass 11 gemstones simultaneously, the one with more gemstones wins. Otherwise, the deal passes to the left and a new round is dealt in the same manner as the first. In our example, Kim would be the new dealer.
- Usually, the one with more gemstones wins. Otherwise, the deal passes to the left and a new round is dealt in the same manner as the first. In our example, Kim would be the new dealer.



1. Try to remember which cards have already been played during a round, particularly the diamond, emerald, and ruby cards.
2. There is no advantage to taking further cards in a category once it is certain who will have the majority. Thus, if one player already has two emeralds, you would prefer to take another card rather than the last emerald if you had a choice.
3. It is not always correct to collect a card when you can do so. Leaving cards with lower than 11 total value on the table potentially allows the next player to collect them all and score a SHOKOBA point.
4. End-of-round planning is crucial, because the last player to collect a card gets the remaining cards for free.

Tips to improve your chances of winning

- When played in teams, 9 cards are dealt 3 times during each round. Each round instead of 3 cards dealt at the beginning of each round.
- Player does not have a choice - they must take the 9.
- Under the basic rules, by playing a 9, a player could choose to take either the 9 on the table, OR the 5 and the 4. With this optional rule, the table are 9, 5 and 4. Even if their total adds up to the card they played. **Example:** The cards on the table are 9, 5 and 4. Under the basic rules, by playing a 9, a player could choose even if their total adds up to the card they played.

3. Erreur : Il peut arriver qu'un joueur pose une carte sans se rendre compte qu'il pouvait utiliser cette carte pour ramasser une ou plusieurs cartes. Dans ce cas, le joueur suivant peut le faire à sa place. Ce dernier s'approprie alors toutes les cartes que le joueur distrait aurait normalement ramassées et joue ensuite son propre tour.

4. Égalité : En cas d'égalité à l'issue d'une partie (**exemple :** 2 joueurs ont gagné chacun 12 pierres précieuses), une ou plusieurs manches additionnelles doivent être jouées seulement entre les joueurs égaux jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

5. Règles avancées :

- Un joueur ne peut ramasser plus d'une carte s'il existe une carte à prendre qui est de même valeur que la carte qu'il utilise pour ramasser (**exemple :** Un joueur qui doit jouer a en main un 2, un 6 et un 10. il y a 5 cartes à ramasser qui sont un 1, un 2, un 4, un 7 et un 10. En jouant avec la règle de base, il pourrait faire les choses suivantes :

- Choix numéro 1 : Prendre le 2 avec son 2
- Choix numéro 2 : Prendre le 2 et le 4 avec son 6
- Choix numéro 3 : Prendre le 1, le 2 et le 7 avec son 10
- Choix numéro 4 : Prendre le 10 avec son 10

Avec la règle avancée, le choix numéro 3 est interdit. S'il désire utiliser son 10,



le joueur est obligé de prendre d'abord le 10 qui est sur la table.

- Lorsque joué en équipes, 9 cartes sont distribuées à chaque joueur au début de chaque manche au lieu de 3 fois 3 cartes durant la manche.

Conseils pour améliorer vos chances de gagner

1. Se rappeler des cartes qui ont été déjà jouées pendant une manche, particulièrement les cartes diamant, émeraudes et rubis.

2. Il n'est pas nécessairement utile d'avoir la totalité d'une catégorie. La majorité suffit. Ainsi, la troisième émeraude n'apporte plus grand-chose au joueur qui en possède déjà deux. S'il a le choix entre prendre la troisième carte émeraude ou prendre une autre carte, il préférera probablement prendre une autre carte.

3. Lorsqu'on a le choix entre jouer une carte qui permet de ramasser ou une carte qui ne ramasse rien (et qu'on doit donc seulement poser), il peut être parfois judicieux de jouer la carte qu'on doit seulement poser. Il est effectivement risqué de laisser moins de 11 points à ramasser sur la table et de permettre ainsi à un adversaire de marquer peut être un point SHOKOBA.

4. La fin de la manche est importante car elle permet au dernier joueur qui ramasse une ou plusieurs cartes de prendre également toutes celles qui restent à prendre sur la table.



MJ GAMES

www.mjgames.ca

un jeu de : Michael Ferch

design, illustrations : Janique Crépeau

Fabriqué en Chine

Made in China

Graphic design, illustrations: Janique Crépeau

A game by: Michael Ferch

www.mjgames.ca

MJ GAMES

