

# RÈGLES DU JEU

## NOMBRE DE JOUEURS

2 à 8 joueurs, ou en équipe

## PRÉPARATIFS

### Nombre de cartes à distribuer : 52

Lorsqu'on joue à 2 joueurs :

On remet 5 cartes aux deux premiers tours, 4 cartes aux quatre tours suivants.

Lorsqu'on joue à 3 joueurs :

On remet 5 cartes au premier tour, 4 cartes aux trois tours suivants et on élimine la dernière carte.

Lorsqu'on joue à 4 joueurs :

On remet 5 cartes au premier tour, 4 cartes aux deux tours suivants et on mêle à nouveau les cartes pour continuer la partie.

Lorsqu'on joue à 6 joueurs :

On remet 4 cartes aux deux premiers tours et on mêle les cartes à nouveau pour continuer la partie. Si vous le désirez, utiliser deux jeux de cartes. Et remettre 5 cartes au premier tour et 4 cartes aux trois tours suivants et on mêle les cartes à nouveau pour continuer la partie.

### Nombre de cartes à distribuer : 104

Lorsqu'on joue à 8 joueurs :

Utiliser deux cartes, et remettre 5 cartes au premier tour et 4 cartes aux deux tours suivants et on mêle les cartes à nouveau pour continuer la partie.

## VALEUR DES CARTES

L'as : Permet de débiter ou d'avancer d'un espace en tout temps.

Le roi : Permet de débiter ou d'avancer de 13 espaces en tout temps.

La dame : Permet d'avancer de 12 espaces.

Le valet : Permet d'avancer de 11 espaces.

Cartes de 2 à 10 : Permettent d'avancer selon la valeur de la carte.

## LE BUT DU JEU

Faire un tour complet du jeu en débutant sur l'espace "18" "Départ" afin de réussir à placer ses 4 billes sur la case "Maison" (voir illustration) numérotée 1.2.3.4. qui se trouve devant chaque joueur.

## POUR DÉBUTER LA PARTIE

Le joueur doit avoir dans sa main, un as ou un roi. Si un joueur ne possède ni l'un ni l'autre, il doit placer ses cartes au centre du plateau de jeu et attendre que les cartes soient distribuées à nouveau.

## DÉPLACEMENT DES BILLES

Si la bille d'un joueur s'arrête sur un espace déjà occupé, il retire la bille en place et la dépose dans la case "Repos" du joueur, selon la couleur (voir illustration et note sur la case "Repos"). Lorsqu'un joueur a plus d'une bille sur le plateau de jeu, il peut avancer celle qu'il désire. Sur le parcours, un joueur peut sauter par-dessus ses propres billes et celles des autres joueurs à l'exception de celles qui se trouvent dans la zone protégée (case "Maison" numérotée 1. 2. 3. 4.).

### \* À propos de la case "Repos"

Située à la gauche de chaque joueur, on y place les billes de sa couleur en attendant de les jouer. La flèche indique l'endroit du "Départ" (voir illustration).

## RACCOURCIS

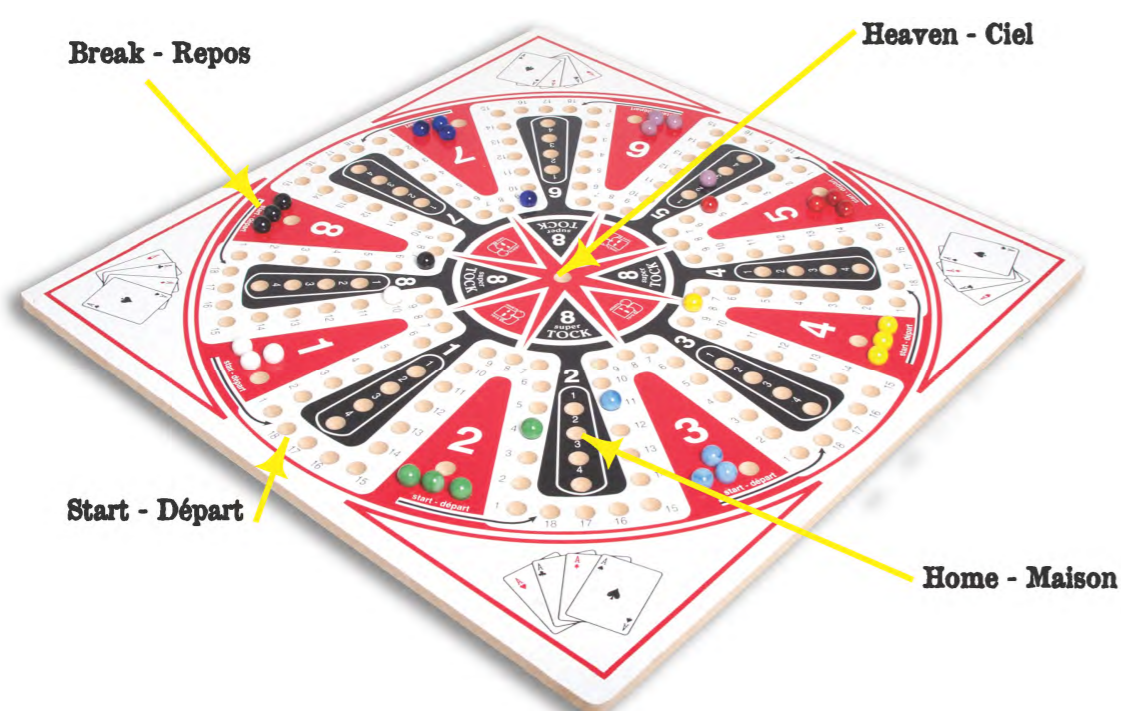
Lorsque la bille d'un joueur s'arrête sur un chiffre "8", il a le choix d'aller au "Ciel" (voir illustration) à l'aide d'un as, d'un dix ou d'un roi. Du "Ciel", il est possible de retourner sur un "8", peu importe lequel, à la condition d'avoir un as, un dix ou un roi. Si la bille d'un adversaire se trouve sur l'une des positions "8" ou "Ciel", la règle mentionnée au paragraphe "Déplacement des billes" s'applique.

## RÈGLE STRATÉGIQUE POUR ACCROÎTRE LE DÉFI

1. Avec un 4, on recule toujours de 4 espaces.
2. Avec un 10, on échange une bille avec l'adversaire de son choix. Ceci permet d'avancer plus rapidement.
3. Avec un valet, le joueur de gauche élimine une carte et passe son tour.

## LORSQU'ON JOUE EN ÉQUIPE 2 CONTRE 2, 3 CONTRE 3 OU 4 CONTRE 4

Lorsqu'un joueur a réussi à placer toutes ses billes dans la case "Maison", il peut aider son ou ses partenaires à jouer les siennes dans le but de gagner la partie.



• Made in Canada.

Colors and contents may vary from illustration.

Please retain this information for future reference.

Conforms to: ASTM F963-03 & D4236.

• Fabriqué au Canada.

Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.

Prière de garder cette information pour toute référence ultérieure. Conforme à : ASTM F963-03 & D4236.



# GAMES RULES

## NUMBER OF PLAYERS

2 to 8 players or in teams

## SET-UP FOR PLAY

### Number of card to be dealt : 52

When the game is played by 2 players :

5 cards are dealt on the two first turns, 4 cards on each of the four following turns.

When the game is played by 3 players :

5 cards are dealt on the first turn, 4 cards on each of the 3 following turns and the last cards is discarded.

When the game is played by 4 players :

5 cards are dealt on the first turn, 4 cards on each of the following turns. And then, the cards are shuffled once more to continue the play.

When the game is played by 6 players :

4 cards are dealt on each of the two first turns, and then, the cards are shuffled once more to continue to play. You can also play with two decks of cards, dealing 5 cards on the first turn and 4 on the next three turns, then the cards are shuffled once more to continue to play.

### Number of cards to be dealt : 104

When the game is played by 8 players :

Play with two decks of cards, dealing 5 cards on the first turn and 4 on the next two turns, then the cards are shuffled once more to continue to play.

## VALUE OF THE CARDS

The Ace : Allows to start or to move forward one space at any time.

The King : Allows to start or to move forward 13 spaces at any time.

The Queen : Allows to move forward 12 spaces.

The Jack : Allows to move forward 11 spaces.

Cards from 2 to 10 : Allows to move forward according to the value of the card.

## OBJECT OF THE GAME

Make a complete round of the game board by starting on the space marked "18" (Start), in order to succeed in placing your 4 marbles on the space called "home" (see illustration) which is numbered 1. 2. 3. 4., and in front of every player.

## THE PLAY

The player must have in his hand an Ace or a King. If a player does not have any of these 2 cards, he must place his cards in the centre of the game board and wait for the next deal.

## MOVING THE MARBLES

If one player's marble stops on an occupied space, he must take away the marble from that space and place it in the space marked "Break" (See illustration and note on the space marked "Break") according to the colour of the marble removed. When a player has more than one marble on the game board, he can move the one of his choice. On the track, a player can jump over his own marbles and the ones belonging to the other players, except for those that are in the protected zone called "home" numbered 1.2.3.4.

### \*Concerning the space marked "Break"

This is the space to the left of each player, where the marbles are placed waiting to be played. The arrow indicates the starting point (see illustration).

## SHORTCUTS

When his marble stops on an "8", and with the help of an Ace, a 10 or a King, the player has the right to go to "Heaven" (see illustration). From "Heaven", it is possible to return to any "8" if you have an Ace, a 10 or a King. If an opponent's marble stops on one of the "8" or "Heaven", the rule mentioned in the paragraph "Moving the marbles" is applicable.

## ADVANCED RULES FOR A GREATER CHALLENGE

1. With a 4, one always goes back 4 spaces.
2. With a 10, one exchanges a marble with the opponent of his choice; this allows the player to advance faster.
3. With a Jack, the player to the left discards one card and skips his turn.

## WHEN PLAYING AS A TEAM 2 AGAINST 2, 3 AGAINST 3 OR 4 AGAINST 4

When a player has succeeded in placing all of his marbles in the space marked "home", he can help his partner or partners to play his marbles in order to win the game.

SIZE OF GAME BOARD / DIMENSIONS DU PLATEAU DE JEU  
22" x22" / 56 cm x 56cm

## CONTENTS :

- 1 wooden Super tock game board
- 32 marbles of 8 different colors.
- Requires 2 decks of cards (not included)

## CONTENU :

- 1 plateau de jeu en bois Super tock
- 32 billes de 8 couleurs différents.
- Nécessite deux jeux de cartes (non inclus)

**RUSTIK**  
WOODEN GAMES - JEUX DE BOIS



Made in Canada/ Fabriqué au Canada

Design by / Créé par :

Bojeux

7760 Grenache

Montréal, Canada H1J 1C3

bojeux.com BOJEUX