

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# SOVANGO

Un jeu de Jean-Pierre Jouve © Jeux Jou'e

## PRÉSENTATION

Le jeu de cartes SOVANGO se joue

- en individuel à 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs.
- en équipes à 4 ou 6 joueurs .

Le jeu comporte 36 cartes : il y a 9 hauteurs dans chacune des 4 couleurs.

La hiérarchie des hauteurs, dans l'ordre décroissant est : lion, tigre, panthère, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

Le lion l'emporte sur le tigre, le tigre sur la panthère, la panthère sur le 5 ... Le lion, le tigre, la panthère sont les cartes hautes, les autres sont les cartes basses.

## OBJECTIF

### Le contrat.

Une partie de SOVANGO se joue sur un contrat fixé en nombre de points.

- Le contrat est de 100 points, sauf à 2 joueurs où il est de 200 points.

Dès qu'un joueur ou une équipe atteint ou dépasse le contrat, la partie s'arrête : le gagnant est celui (ou celle) qui a réalisé le moins de points.

Afin de raccourcir ou de rallonger les parties, les joueurs peuvent choisir de fixer un autre contrat (50 points, 150 points...).

### La couleur-franchise.

Il existe une couleur-franchise changeante qui permet, dans certaines conditions, de ne pas remporter le pli.

Si dans un tour, l'un des joueurs pose un zéro d'une couleur donnée, cette couleur devient la couleur-franchise à partir du tour suivant et jusqu'à ce qu'un zéro d'une autre couleur soit posé.

Si dans un tour, plusieurs zéros sont posés, c'est le dernier zéro qui va donner la couleur-franchise au tour suivant.

## DISTRIBUTION

- Chaque joueur tire une carte de jeu celui qui a la plus basse commencera à jouer.
- Distribuer, une à une et à parité, les 36 cartes du SOVANGO.

### Remarques

- à 2 joueurs, on ne distribue que la moitié des cartes ; après chaque pli, on distribue une carte à chaque joueur.
- à 5 joueurs, une carte reste cachée sur le tapis à la fin de la distribution.

## PREMIER TOUR

Le joueur qui commence pose la carte de son choix.

Le joueur suivant doit poser une carte de la couleur demandée. S'il ne peut le faire, il pose une carte d'une autre couleur.

Cependant, un joueur peut s'excuser en jouant un zéro de n'importe quelle couleur.

### Qui remporte le 1<sup>er</sup> pli ?

- c'est le joueur qui a posé la carte de niveau le plus élevé (quelle que soit la couleur).
- en cas d'égalité de hauteurs, c'est le dernier des joueurs ayant posé sa carte qui remporte le pli.

Le joueur qui a remporté le 1<sup>er</sup> pli commence à jouer au 2<sup>e</sup> tour.

## DEUXIEME TOUR

- si au 1er tour, aucun zéro n'a été posé, le 2e tour se joue comme le 1er il n'y a pas de couleur-franchise.
- si au 1er tour un zéro d'une couleur donnée a été posé, à partir du 2e tour cette couleur devient couleur-franchise; elle le restera jusqu'à ce qu'un nouveau zéro soit posé. Un joueur doit poser soit de la couleur demandée soit de la couleur-franchise. S'il ne le peut pas, il pose une carte d'une autre couleur.

Il peut cependant s'excuser en posant un zéro, dont la couleur deviendra la nouvelle franchise au tour suivant.

## LEVÉE DU 2<sup>E</sup> PLI

### Qui remporte le 2e pli ?

- s'il n'y a pas de couleur-franchise, c'est comme au 1er tour.
- s'il y a une couleur-franchise et si toutes les cartes posées sont de cette couleur, c'est la carte de niveau le plus élevé.
- s'il y a une couleur franchise et si des cartes posées ne sont pas de cette couleur, c'est la carte la plus élevée en dehors de la couleur-franchise. Dans ce cas, la couleur-franchise permet de ne pas remporter le pli.

*Remarque :*

*en cas d'égalité de hauteurs, on procède comme au 1<sup>er</sup> tour.*

## DÉCOMPTE DES POINTS

### Tours suivants.

On procède comme au second tour. Dès qu'un nouveau zéro est posé, sa couleur devient la franchise au tour suivant.

### Découverte.

Les plis remportés restent visibles : les cartes sont rangées «faces visibles ».

### Décompte des points.

A la fin de chaque ronde (quand toutes les cartes ont été jouées), on compte les points de la façon suivante :

- chaque pli remporté compte 2 points, sauf le dernier qui compte 4 points.
- chaque carte haute figurant dans les plis remportés compte 1 point.

## FIN DE LA PARTIE

### Rondes suivantes.

Le joueur qui a commencé à la 1<sup>ère</sup> ronde, distribue les cartes à la 2<sup>e</sup> ronde; le suivant commencera à jouer...

### Fin de la partie.

Dès qu'un joueur (ou une équipe) atteint ou dépasse le contrat (100 points, 200 points...), la partie s'arrête : le gagnant (ou la gagnante) est celui (ou celle) qui a réalisé le moins de points.

---

La société JEUX JOU'E édite aussi les jeux : SWIMO, TRIVOLI, REFLECTO, VERSO-CROISES.

Découvrez-les sur le site : [www.jeuxjoue.fr](http://www.jeuxjoue.fr)