

3..2...1...0

Jeu de Okey



Le 1^{er} Janvier 2008 à Finike

Traduction des règles
issues du site
www.pagat.com

Par Jannik et Michel
www.aquarellia.com

- ☐ Introduction – équipement, joueurs et objectifs
- ☐ Distribution des jetons et détermination du Joker
- ☐ Jeu
- ☐ Scores
- ☐ Variations

Introduction – équipement et joueurs

Okey est un jeu populaire turc de la famille du Rammy, composé de 106 jetons de bois. Les jetons sont numérotés de 1 à 13, en impression de différentes couleurs. Il y a 8 jetons de chaque numéro : deux rouges, deux jaunes, deux verts et deux noirs. Deux jetons supplémentaires sans chiffres ♣ sont appelés « faux jockers » (en turc : « sahte okey »). Le dos des jetons est uniforme afin que les jetons face contre table ou dans le jeu d'un autre joueur soient tous identiques.

Un dé est utilisé pour la distribution des jetons.

Okey est joué la plupart du temps par quatre joueurs, il est toutefois possible d'y jouer à deux ou trois joueurs.

Tout le jeu est joué dans le sens anti-horlogique.

Durant le jeu, chaque joueur possède 14 jetons. L'objectif, en piochant et éliminant des jetons, est d'être le premier à former une main qui consiste soit en séries de valeur égale, soit en séries de chiffres consécutifs de même couleur.



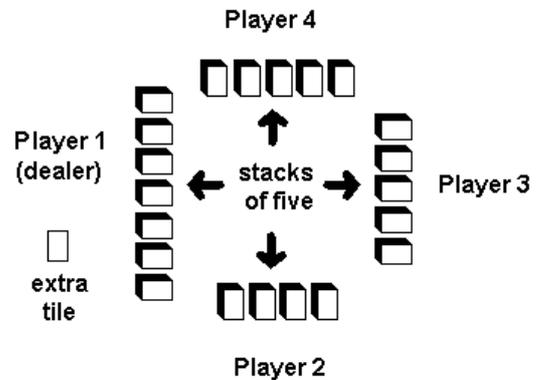
Distribution des jetons et détermination du Joker

Le premier distributeur est choisi de façon arbitraire. Après chaque partie, le distributeur (dealer) suivant est celui placé à la droite du précédent.

Les 106 jetons sont placés face cachée sur la table et bien mélangés. Les joueurs (players) les placent ensuite en 21 piles de cinq jetons, face cachée. Un jeton est en surplus, il est temporairement conservé par le distributeur. Les piles sont alignées devant les joueurs, plus ou moins comme ceci :

Il n'y a pas de règle précise pour le nombre de piles devant chaque joueur. Il est cependant recommandé de disposer au moins six piles devant le distributeur, mais cela n'induit aucune différence au jeu.

Le distributeur lance ensuite deux fois le dé. Le résultat du premier lancé sélectionne une des piles en face du distributeur, en commençant le décompte de gauche à droite. Le distributeur place le jeton solitaire restant au sommet de la pile sélectionnée. Si le chiffre lancé est supérieur au nombre de piles en face du distributeur, le décompte continue en utilisant les piles face au joueur à la droite du distributeur. La pile sélectionnée contient maintenant six jetons.

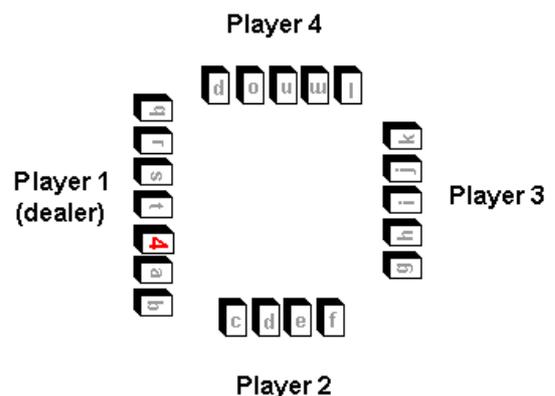


Le second jeté de dé détermine un des jetons de la pile sélectionnée, en comptant à partir du bas de la pile. Le jeton sélectionné est retiré de la pile et placé face visible au sommet de celle-ci. Si le jeton sélectionné est le faux joker (❖), il est réintégré à la pile sélectionnée et le dé est jeté à nouveau jusqu'à la sélection d'un jeton chiffré.

Ce jeton chiffré détermine le « **joker** » (*okey*) de la partie. Le Joker est le jeton de la même couleur et d'un numéro supérieur au jeton visible. Par exemple, si le jeton visible est le 4 rouge, ce sont les 5 rouges qui seront les jokers.

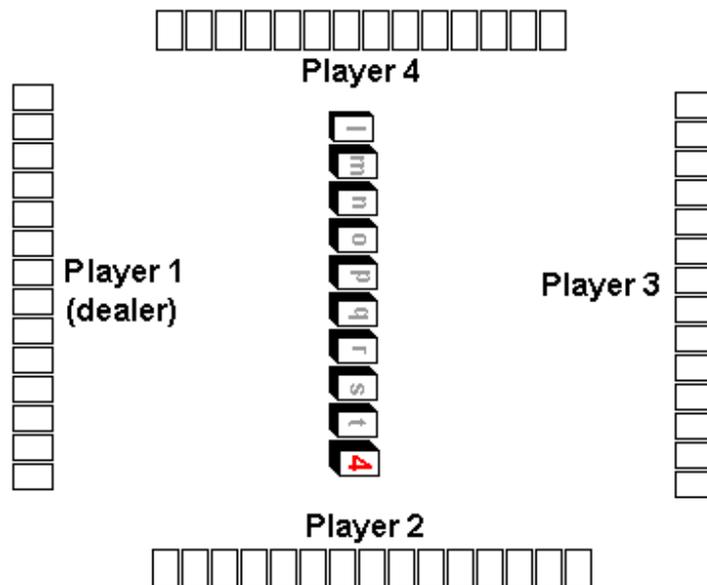
Ensuite les piles de jetons sont distribuées aux joueurs. Le joueur à la droite du distributeur recevra 15 jetons et les autres 14 chacun. Le joueur à la droite du distributeur reçoit la pile de droite qui suit la pile sélectionnée avec le jeton face visible, le joueur en face du distributeur reçoit la pile suivante et ainsi de suite autour de la table dans le sens anti-horlogique, jusqu'à ce que chaque joueur ait deux piles (10 jetons). Ensuite, le joueur à la droite du distributeur reçoit toute la pile suivante, mais le joueur assis en face du distributeur reçoit seulement les 4 jetons de la pile suivante. Le joueur à la gauche du distributeur reçoit le dernier jeton de cette pile et les 3 jetons supérieurs de la pile suivante. Finalement, le distributeur prend les deux derniers jetons de cette pile et 2 jetons de la pile suivante.

Dans le diagramme ci-contre, le distributeur a jeté le dé et obtenu un 5. Il a placé le jeton excédentaire sur le sommet de la 5^{ème} pile [u] à partir de la gauche. Le second jeté de dé montre un 2. Le joueur prend donc le 2^{ème} jeton de cette pile à partir du bas et le place sur le sommet de la pile face montrée. C'est un 4 rouge, le 5 rouge sera le joker de cette partie. Le joueur 2 prend ensuite la pile [a], le joueur 3 la pile [b], le joueur 4 [c], le joueur 1 [d], le joueur 2 [e], le joueur 3 [f], le joueur 4 [g], le joueur 1 [h] et le joueur 2 [i]. Le joueur 3 prend ensuite les 4 jetons supérieurs dans la pile [j], le joueur 4 le



dernier jeton de la pile [j] et trois jetons de la pile [k], le joueur 1 deux jetons de la pile «[k] et deux de la pile [l].

Chaque joueur arrange ses jetons dans son jeu de façon à ce que les autres joueurs ne puissent les voir. Un présentoir en bois est généralement utilisé à cette fin. Les jetons supplémentaires sont alignés au centre pour être pêchés durant le jeu. Ils sont placés au centre de la table sans en perturber l'ordre et sans les regarder.



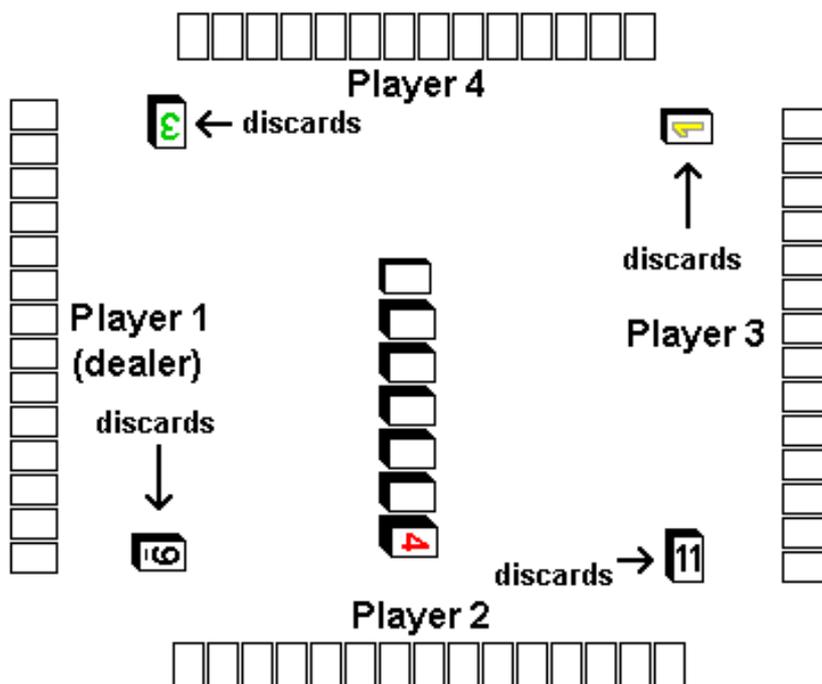
Jeu

Avant le début du jeu, si un joueur possède le jeton identique au jeton face visible sur la pile des 6 jetons, le joueur peut montrer son jeton et gagne un point.

Ensuite, le joueur à la droite du distributeur commence à jouer en éliminant (discards) un de ses jetons, face visible. A son tour, chaque joueur peut soit prendre le jeton que vient d'éliminer le joueur précédent, soit piocher le jeton suivant dans la pile au centre de la table, puis éliminer un de ses jetons. Le jeu continue dans le sens anti-horlogique, jusqu'à ce qu'un joueur forme une main gagnante et l'expose pour clore le jeu.

Les jetons éliminés sont placés en un tas à la droite du joueur qui les élimine, seul le jeton le plus récent du tas est visible.

En règle générale, il vous est permis de regarder tous les jetons éliminés de la pile à votre droite (les jetons que vous avez vous-même éliminés) et à votre gauche (les jetons que vous auriez pu prendre), mais vous ne pouvez voir que les jetons supérieurs des deux piles de l'autre côté de la table.



L'objectif du jeu est de rassembler des ensembles ou des suites.

- Un **ensemble** consiste en trois jetons (*üçlü*) ou quatre jetons (*dörtlü*) de même chiffre et de **différentes couleurs**. (un 7 noir et deux 7 rouges ne forment donc pas un ensemble valable).
- Une **suite** (*el*) consiste en une série de trois jetons ou plus, de valeur consécutive et de même couleur. Le 1 peut être utilisé comme le plus bas d'une série, avant le 2, ou comme le plus élevé, au-dessus du 13, mais pas les deux en même temps. Les suites 1-2-3 vert ou 12-13-1 jaune sont donc valides, mais pas 13-1-2 noir.

Une main gagnante consiste en 14 jetons rassemblés en suites et/ou ensembles – par exemple 2 ensembles de 3 et de 4 jetons, ou une suite de 6 jetons plus une suite de 4 jetons, plus un ensemble de 4. Aucun jeton ne peut être utilisé pour former plus d'une combinaison en même temps.

Une autre main gagnante consiste en sept paires. Chaque paire consiste en 2 jetons identiques (par exemple deux 9 noirs). Deux jetons de même numéro et de couleur différente ne constituent pas une paire car la couleur doit être identique.

Si vous possédez une main gagnante, vous pouvez clore le jeu en exposant vos 14 jetons après élimination du 15^{ième}. En dehors des jetons éliminés et du jeton face visible au sommet de la pile de 6 jetons, aucun autre jeton ne peut être exposé avant l'exposition d'une main gagnante : aucun ensemble ou suite n'est exposé durant le jeu.

Les jetons sont toujours puisés du sommet de la pile suivante au centre de la table. Lorsqu'il ne reste plus que la pile de 6 jetons, le jeton exposé est retiré du sommet de la pile et les autres 5 jetons sont puisés dans l'ordre. Le jeton exposé ne peut jamais être puisé. Lorsqu'il n'y a plus de jeton au centre en dehors du jeton exposé, si le joueur suivant ne désire pas prendre le jeton éliminé par le joueur précédent, le jeu est terminé faute de jeton.

Comme dit précédemment, les deux jetons de même couleur et d'un numéro supérieur au jeton face visible sont les **Jokers**. Ces jetons peuvent être utilisés pour représenter n'importe quel autre jeton, pour compléter une suite ou un ensemble. Par exemple, si le 4 rouge est face visible, les 5 rouges sont les jokers. Une suite {6 vert, 5 rouge, 5 rouge, 9 vert} sera correcte, les jokers remplaçant les 7 et 8 verts. Un ensemble de {10 jaune, 10 noir et 5 rouge} utilise le 5 rouge pour remplacer un 10 vert par exemple.

Pour former une main de 7 paires, le joker peut être utilisé pour former n'importe quelle paire.

Les deux faux jokers – les jetons sans chiffre – représentent le jeton joker. Dans l'exemple précité, si le joker est le 5 rouge, {Rouge 4, faux joker ♣, 6 rouge} est une suite, et {5 noir, 5 vert, 5 jaune, faux joker ♣} est un ensemble.

[Les nouveaux joueurs pourraient s'étonner de l'intérêt d'utiliser des jetons différents comme jokers pour chaque jeu. Logiquement, l'utilisation des faux jokers comme vrai joker semble identique. Une raison possible à cette variation est que des jetons peuvent être abîmés et donc que leur face cachée peut être reconnaissable par les joueurs avertis et leur donner un avantage. Si à chaque jeu des jetons différents sont utilisés comme joker, la reconnaissance du dos des jokers devient plus difficile.]

Si vous possédez une main gagnante d'ensembles et de suites en utilisant au moins un joker, vous n'êtes pas obligé de l'exposer immédiatement. Si vous le désirez, vous pouvez continuer la partie en essayant de constituer une main gagnante **plus** un joker. Si vous arrivez à clôturer un jeu en éliminant un joker et exposant une main gagnante de 14 jetons, votre gain vaut deux fois plus que le gain classique. Notez qu'en continuant à jouer au lieu d'exposer votre gain ordinaire,

vous prenez le risque qu'un autre joueur termine le jeu avant vous. Et dans ce cas, votre main gagnante n'a plus aucune valeur.

Score

Chaque joueur commence le jeu avec 20 points.

Il perd des points à chaque fois qu'un autre joueur gagne un jeu, de la façon suivante :

Quand un joueur gagne un jeu ordinaire, chacun des autres joueurs perd **2 points**

Quand un joueur gagne un jeu en éliminant un joker, chacun des autres joueurs perd **4 points**

Quand un joueur gagne avec 7 paires, chacun des autres joueurs perd **4 points**

De plus, si au début du jeu un joueur montre le jeton similaire à celui retourné face visible sur la pile des 6 jetons, chacun des autres joueurs perd **1 point**. Cela s'appelle *gösterme* (montrer), et ne peut être effectué qu'avant que le premier joueur ne joue son premier jeton.

Si le jeu se termine sans qu'aucun joueur n'expose de main gagnante (parce qu'il n'y a plus de jeton disponible et que le joueur à qui c'est le tour de jouer ne peut gagner en utilisant le jeton précédent éliminé), alors, il n'y a pas de score.

Le jeu continue jusqu'à ce que le résultat d'un des joueurs atteigne zéro ou moins. Les deux joueurs qui obtiennent le plus haut score à ce moment-là sont les gagnants, les deux scores les plus bas sont perdants.



Variations

Certains jeux consistent à éliminer le joueur qui a atteint zéro ou moins, les autres joueurs continuent à jouer.

Certaines règles considèrent les deux joueurs assis face à face comme partenaires. Dans la pratique, les partenaires ne peuvent s'aider l'un l'autre (sauf en trichant !). Dans ce cas, chaque équipe commence la partie avec 20 points et quand un joueur expose une main gagnante, l'équipe opposée perd 2 ou 4 points comme d'habitude. Si un joueur montre le jeton correspondant au jeton exposé, l'autre équipe perd un point.

Certains joueurs utilisent le jeton exposé comme dernier jeton à être pioché du centre, quand tous les autres ont été piochés.

Certains doublent le score si un joueur gagne un jeu en exposant des jetons d'une seule couleur : les autres joueurs perdent 4 points si le joueur présente un jeu ordinaire, 8 points si le jeton éliminé est un joker. Certains autres joueurs acceptent ce double score uniquement dans le cas de jetons rouges, ou noirs.

