

## JEU X de CARTES

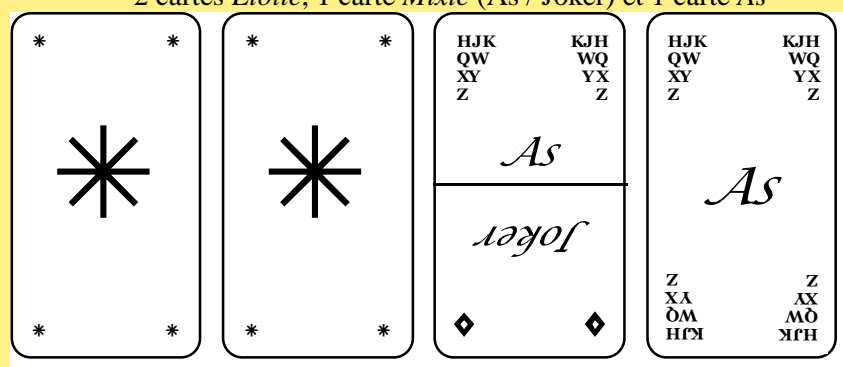
# Stolon

- La boîte de jeux de Cartes *STOLON* comprend 4 jeux :
- 2 jeux conviviaux, simples : le Stolon **Clam** et le Stolon **Plis**,
  - 2 jeux de réflexion : le Stolon **Contrat** et le Stolon **Sets**.

### LES CARTES DES JEUX *STOLON*

Grâce à leurs cartes *spéciales* tout à fait originales, les jeux de cartes *STOLON*, jeux de lettres avec des cartes, **renouvellent complètement le genre**. Ces cartes *spéciales* se groupent par 4 :

2 cartes *Etoile* \*, 1 carte *Mixte* (As / Joker) et 1 carte *As*



La carte *As* remplace, au choix du joueur, chacune des 8 lettres rares : H, J, K, Q, W, X, Y, Z.

La carte *Mixte* joue, au choix du joueur, le rôle d'*As* ou celui de *Joker*, joker remplaçant n'importe quelle lettre de l'alphabet.

Les 2 cartes *Etoile* \* permettent de scinder les mots. Elle sont surtout utilisées dans les jeux de Stolon *Contrat* et de Stolon *Sets*.

Chaque jeu de cartes comprend aussi 54 cartes alphabétiques (18 lettres A,B,C,...et V réparties notamment selon leur fréquence d'utilisation). H, J, K, Q, W, X, Y et Z sont incluses par les cartes *As*.

### LE *STOLON CLAM*

**But** du *STOLON CLAM* : trouver rapidement, mais au moment opportun, des mots à partir de cartes exposées.

#### ► **Déroulement**

On enlève d'abord du jeu les 4 cartes *Etoile* \* pour ne garder que les 2 *As* qu'on expose sur la table et les 2 *Mixtes* (jokers) qu'on mélange à la pioche. L'ordre des joueurs est l'ordre horaire, après tirage (s) alphabétique (s).

Le 1<sup>e</sup> joueur, *meneur* pour le 1<sup>e</sup> tour, expose sur la table, à côté des 2 *As*, trois (3) lettres (cartes alphabétiques), l'une après l'autre à 2 secondes d'intervalle, face bien visible. Chacun réfléchit à un mot possible sans toucher aux cartes exposées. Le joueur qui a le plus vite trouvé un mot, le *clame*

distinctement (mais pas trop fort). Les autres joueurs peuvent aussi *clamer* un mot, s'il est différent des précédents et s'il contient au moins autant de lettres.

Aux tours suivants, on procède comme au 1<sup>e</sup> tour : après une durée déterminée, le 2<sup>e</sup> joueur tire et expose 1 lettre supplémentaire (la 4<sup>e</sup> lettre), puis au tour suivant le 3<sup>e</sup> joueur expose la 5<sup>e</sup> lettre, et ainsi de suite jusqu'à un total de 8 lettres (+ les 2 As exposés en permanence) et à chaque tour on *clame*, si on le souhaite, un mot qui doit **contenir au moins le même nombre de lettres** que ceux des tours précédents. Tour après tour, les mots à deviner deviennent de plus en plus longs donc de plus en plus difficiles à trouver pour ceux qui ont tardé à *clamer* un mot... mais, en contrepartie, les gains sont d'autant plus importants.

Attention : ceux qui ont *clamé* un mot exact **ne peuvent plus ni jouer ni parler durant le reste de la partie**. Il ne faut donc pas *clamer* trop tôt le mot qu'on a trouvé. Si le mot est faux, ils peuvent continuer.

N.B. : La durée de réflexion peut être augmentée à proportion du nombre de cartes sur la table (ex : de 1-2 minutes aux premiers tours à 2-3 aux derniers tours).

Le *meneur* du tour (le 1<sup>e</sup> joueur puis celui qui a exposé la lettre supplémentaire) est l'arbitre pour le tour. Il s'occupe de bien repérer le premier à avoir *clamé* un mot, charge tel ou tel de vérifier sur le dictionnaire si nécessaire, et marque les points et les mots annoncés.

#### ► Barème

- un mot *clamé* rapporte, s'il est juste, autant de points que de lettres le composant.
- s'il est faux (inexistant, mal orthographié,...), il pénalise d'autant de points. On n'a droit qu'à 1 seule erreur par partie.
- si un joueur souffle un mot, vrai ou faux, s'il gêne les autres, etc. , il est pénalisé de 15 points.
- les joueurs ayant *clamé* leur mot en même temps, voient, chacun, celui-ci pris en compte.

D'autres règles et options agrémentent le jeu.

#### ► Exemple de partie (à 5 joueurs)

Le 1<sup>e</sup> joueur expose : A,V,P. Personne ne *clame* (le mot VA ne rapportant que 2 points). Le 2<sup>e</sup> joueur tire et expose E. On peut former PAVE et PAYE (4 points) mais les joueurs préfèrent attendre mieux. Le 3<sup>e</sup> joueur tire et expose S. Un joueur *clame* PAVES (5 lettres), gagne 5 points et un second joueur *clame* PAYES (avec une carte As pour Y), différent de PAVES donc pris en compte : 5 points. Ces 2 joueurs doivent se retirer de la partie mais continuent de distribuer la lettre supplémentaire leur tour venu.

Un 3<sup>e</sup> joueur *clame* EPATES qui n'est pas bon car il n'y a pas 2 E sur la table : il est pénalisé de 6 points mais peut continuer la partie

Le 4<sup>e</sup> joueur expose T : le joueur pénalisé *clame* TAPES (5 lettres et différent, donc bon). Le 5<sup>e</sup> joueur expose U. Personne ne parle. Le 1<sup>e</sup> joueur expose la dernière lettre S. Un joueur *clame* TAUPES (6 points).

Joueurs <i>Lettres</i>	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
A,V,P					
+ E					
+ S		PAVES	PAYES		<del>EPATES</del>
+ T					TAPES
+ U					
+ S				TAUPES	
Points	0	5	5	6	- 6+5=-1



Ce jeu ludique, car tous sont réunis côte à côte, car chacun est arbitre à tour de rôle, demande agilité, patience et sens tactique. Trouver les mots et attendre le bon moment pour les *clamer* n'est pas si facile que cela.

Remarque : on peut doubler le score des plus jeunes pour atténuer leur 'handicap' et les intéresser à cet exercice didactique.

## LE STOLON PLIS

But du **STOLON PLIS** : gagner le plus de points possible en prévoyant et réalisant des plis ou des mots.

#### ► Valeur des lettres

- les voyelles l'emportent sur les consonnes (ex : U l'emporte sur B, D, C, ... V). Rappel : Y est 1 voyelle.
- l'ordre alphabétique prime (A l'emporte sur E, I, O, U, Y / B sur C, D... / C sur D,F,G,...), etc.
- si plusieurs lettres identiques sont sur la table, la première posée l'emporte.
- on appelle mot-2 : un mot de 2 lettres, mot-3 un mot de 3 lettres, mot-4 un mot de 4 lettres, etc.

► **Déroulement** : on enlève d'abord du jeu les 4 cartes *Etoile* \* pour ne garder que les 2 As et les 2 *Mixtes* qu'on mélange à la pioche. L'ordre des joueurs pour commencer un tour est l'ordre horaire, après tirage (s) alphabétique (s).

Au début d'un tour, chaque joueur annonce combien de plis ou de mots (mots-2, mots-3...), il pense faire. On note chaque annonce sur la feuille de match. Ensuite, le 1<sup>e</sup> joueur pose 1 carte sur la table, puis le 2<sup>e</sup> joueur, puis le 3<sup>e</sup> joueur, etc. celui qui a la plus forte lettre gagne et ramasse le pli qu'il garde. C'est aussi lui qui démarre au pli suivant. On procède ainsi jusqu'à épuisement des lettres en main (fin du tour). Chacun s'efforce ensuite de former un mot avec chacun des plis annoncés et réalisés. Puis on marque le résultat sur la feuille de match et on re-mélange les cartes pour le prochain tour.

Au 1<sup>e</sup> tour, on distribue 1 lettre à chaque joueur ; au 2<sup>e</sup> tour, 2 lettres, etc. jusqu'à 10 lettres (soit 10 tours par partie).

► **Barème** :

- un pli annoncé et réalisé vaut 15 points + 2 points par lettre du mot qu'on réussit à réaliser avec les cartes du pli.
- un pli annoncé et non réalisé vaut - 15 points.
- un pli réalisé mais non annoncé vaut aussi - 15 points.
- un mot-2 annoncé et réalisé vaut 20 points, un mot-3 : 30 points, un mot-4 : 40 points, etc.
- un mot-2 annoncé et non réalisé vaut -20 points, un mot-3 annoncé et non réalisé : - 30 points, un mot-4 idem ci-dessus : - 40 etc.
- 2 plis *unis* donnent droit à 1 bonus de 10 points (voir plus loin).
- on ne peut former qu'un seul mot par pli ou par plis *unis* ou par *doublet* (voir plus loin).

► **Autres règles**

■ Il y a autant de lettres dans chaque pli que de joueurs (ex : à 3 joueurs, les plis sont tous de 3 lettres). Mais on peut aussi :

- *unir* 2 plis consécutifs (réalisés l'un à la suite de l'autre),
- *doubler* à partir du 4<sup>e</sup> tour (4 cartes à chacun) : c'est-à-dire jouer 2 cartes superposées l'une sur l'autre, la face visible donnant la valeur de cette paire de cartes. C'est celui qui commence un pli qui décide de *doubler*, les autres joueurs devant pareillement poser 2 cartes. Les joueurs peuvent ainsi se défausser de cartes.
- Remarque : on peut avec l'habitude n'annoncer que des mots et non des plis, car un pli a de bonnes chances de permettre au moins un mot-2

► **Exemples de début de partie (à 3 joueurs)**

1 <sup>e</sup> tour	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
1 <sup>e</sup> Lettre :	A	E	U
Plis annoncés	/	1 pli	/
Mots annoncés	1 mot-2	/	/

Le joueur n° 1 commence et l'emporte avec A. formant AU mot-2, il gagne 20 points. Le joueur n° 2 n'a pas réalisé le pli annoncé : - 15 points.

Résultat	+ 20	-15	0
----------	------	-----	---

....

2 <sup>e</sup> tour	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
2 Lettres :	B,I	E,D	T,L
Plis annoncés	/	1 pli	/
Mots annoncés	/	/	/

Le joueur n° 2 commence avec D, n°3 pose T et n°1 gagne avec B ou I. Il choisit de poser I. Il a réalisé un pli non annoncé, soit - 15 points. Etant gagnant, il commence le 2<sup>e</sup> pli avec B, n°2 : E et n°3 : L. Le n° 2 gagne le second pli et forme le mot BEL, soit 15 + 3x2 = 21.

Résultat	- 15	+ 21	0
<i>cumul</i>	+ 5	+ 6	0

....

3 <sup>e</sup> tour	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
3 Lettres :	E,E,S	D,E,B	P,A,M
Plis annoncés	1 pli	/	/

Mots annoncés	1 mot-2	1 mot-2	1 mot-3
Le joueur n° 3 commence avec A, n°1 : S, n°2 : D. Le n°3 gagne le pli (A,S,D) et rejoue M, n°1 : E, n°2 : B. Le n°1 gagne le pli (M,E,B) et rejoue E, n°2 : E, n°3 : P. Le joueur n°1 gagne ce pli (E,E,P) qui ne lui rapporte rien d'autre car pas de mot possible. Avec le 1 <sup>e</sup> pli il forme : ME, mot-2. le n°3 ne forme aucun mot-3 avec A,S,D : il a tenté et perdu. N°2 : 0 pli donc 0 mot-2.			
Résultat	15 + 20	-20	- 30
<i>cumul</i>	+ 40	-14	- 30

<b>4e tour</b>	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
4 Lettres :	N,S,F,I	N,C,E,E	A,L,O,E
Plis annoncés	/	1 pli	/
Mots annoncés	/	1 mot-4	1 mot-4 et 1 mot-2

Le joueur n° 1 : F, n°2 : C, n°3 : E et gagne le pli (F,C,E) et rejoue un *doublement* AO avec A dessus, n°1 : SI, n°2 : NE. Grâce à A, le n°3 gagne le doublet (AOSINE) et rejoue L, n°1 : N, n°2 : E qui gagne le pli. Le joueur n°3 forme mot-5 : SAINÉ avec son doublet et CE mot-2 avec son 1<sup>e</sup> pli. Le joueur n°2 voulait réaliser 1 mot-4 avec 2 plis *unis*. Il ne forme qu'un pli annoncé.

Résultat	0	+15 - 40 = - 25	40 + 20=60
<i>cumul</i>	+ 40	- 39	+ 30

Et ainsi de suite jusqu'au 10<sup>e</sup> tour (10 lettres).



Un jeu de lettres familial, simple et reposant, où chacun, petit et grand, a sa chance.

## LE STOLON CONTRAT

Les 2 jeux de STOLON **Contrat** et STOLON **Sets** utilisent pleinement les 2 cartes *Etoile* \* qui donnent l'occasion de scinder les mots, les 'plaçant' ainsi sous un nouvel éclairage. Le simple mot SECABLE peut, par exemple, se transformer en SE\*ÇA\*BLÉ.

**But** du STOLON **CONTRAT** : réaliser les 4 combinaisons de mots proposées au contrat, appelées *stolons*, en marquant le plus de points possible.

► **Déroulement** : l'ordre des joueurs est l'ordre horaire, après tirage (s) alphabétique (s).

Au 1<sup>e</sup> tour, le joueur n° 1 prend un jeu de 4 cartes *spéciales* (1 *As*, 1 *Mixte* et 2 *Etoiles*) et pioche **6** cartes alphabétiques qu'il expose afin que chacun les note sur sa feuille de match.

Tous les joueurs commencent à réfléchir à une des 4 combinaisons ou *stolons* de leur choix. Au bout d'une durée déterminée fixée à l'avance (en général de 2 à 3 minutes), le 1<sup>e</sup> joueur transmet les cartes au joueur suivant, en les mélangeant, et ainsi de suite pour tous les joueurs. A la fin du tour, chaque joueur peut inscrire sur sa feuille le *stolon* réalisé ou le garder en réserve.

Au 2<sup>e</sup> tour, le 2<sup>e</sup> joueur tire de la pioche 1 nouvelle lettre (carte alphabétique) qu'il ajoute aux 6 premières après l'avoir l'exposée afin que chacun la note. Comme au 1<sup>e</sup> tour, après la durée déterminée, les cartes (les cartes alphabétiques et les 4 *spéciales*) passent d'un joueur à l'autre.

On ajoute une lettre à chaque tour jusqu'à 9 lettres, soit au total 4 tours par partie (6, 7, 8, 9 lettres). A la fin de chaque partie, les joueurs inscrivent rapidement leurs *stolons* sur la feuille de match. On compare les réalisations *stolon* par *stolon*, puis on compte les points. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points. Ceux qui ont rempli le *contrat* en réalisant les 4 *stolons* gagnent un supplément de 100 points.

Jouez si possible autant de parties que de joueurs.

► Les 4 *stolons* (combinaisons) du *contrat* sont les *Alterné*, *Twwhykx*, *Anagre* et *Insert*.

1. L'**ALTERNÉ** : mot où alternent voyelles et consonnes (ex : NATUREL). N.B. : Y est une voyelle.

2. Le **TWHYKX** : mot contenant les 2 cartes *As* (1 *As* et 1 *Mixte* côté *As*). (ex : JEUX, CHAQUE).

N.B. : aucun mot formé d'un Z final de conjugaison (comme JOUEZZ ou HUEZZ) n'est permis.

3. L'**ANAGRE** : mot ayant une anagramme, Ex. : ÂTRE et RATÉ / CALA et LAÇA.

Les accents ne sont pas pris en compte et C ≡ Ç.

4. L'**INSERT** : mot formé de 2 mots l'un inséré dans l'autre (total : 3 mots par *Insert*).

Ex. LA\*QUE\*S (QUE inséré dans LAS, le tout formant LAQUES). La séparation entre les mots de l'*Insert* est matérialisée par 2 cartes *Etoile* \*.

Ex. d'INSERTS : LO\*QUE\*T (où QUE inséré dans LOT forme LOQUET), C\*ROUTE\*E (ROUTE inséré dans CE donne CROUTÉE), CHE\*MI\*NE (MI inséré dans CHÊNE : CHEMINE), A\*BOUT\*IR (BOUT dans AIR : ABOUTIR), MA\*LE\*S (LE dans MAS : MÂLES), etc., etc.

- La réalisation d'un *Entier*, mot utilisant les 9 lettres en jeu (ex : PARTITION), rapporte un bonus de 110 points.
- Un *stolon* peut inclure les 4 cartes *spéciales*. Ex : L(A)\*QUE\*S, avec le *Joker* pour A et l'As pour Q.

Des règles complémentaires agrémentent le jeu. Les gains dépendent du nombre de cartes du *stolon* réalisé (sauf *Joker et Etoiles*) et du type de *stolon*.

### ► Exemple de partie à 2 joueurs

1 <sup>e</sup> partie (4 tours : 6,7,8,9 lettres)		joueur : n° 1	Score total : 314 points
LETTRES : E , U , N, M, E, T + D + S + I	<i>ALTERNÉ</i> (alternance de voyelles et c.) M (I) N U T E S Score : 65 points	<i>TWHYKX</i> (1 mot avec As + Mixte As) E N <u>J</u> E U <u>X</u> Score : 84 points	
<i>INSERT</i> (ex : LI*AN*E, AN dans LIE). M I * N U * T E S Score : 100 points	<i>ANAGRE</i> (mot ayant 1 anagramme) E T U I S / S U I T E Score : 65 points	<i>ENTIER</i> (mot utilisant les 9 lettres) / Bonus : 0	
1 <sup>e</sup> partie (4 tours : 6,7,8,9 lettres)		joueur : n° 2	Score total : 316 points
LETTRES : E , U , N, M, E, T + D + S + I	<i>ALTERNÉ</i> (alternance de voyelles et c.) M (I) N U T E Score : .. 40 points	<i>TWHYKX</i> (1 mot avec As + Mixte As) <u>J</u> E U <u>X</u> Score : 61 points	
<i>INSERT</i> (ex : LI*AN*E, AN dans LIE). D E * M U N I E * S Score : 130 points	<i>ANAGRE</i> (mot ayant 1 anagramme) U N I T E S / S U I N T E Score : 85 points	<i>ENTIER</i> (mot utilisant les 9 lettres) / Bonus : 0	

N.B. : ici les lettres formées par 1 As sont soulignées, celles formées par 1 *Joker* sont mises entre parenthèses.

## LE STOLON SETS

But du *STOLON SETS* : gagner le plus de points possible en formant des mots ou, mieux, des combinaisons de mots appelées *stolons*.

► **Déroulement** : l'ordre des joueurs est l'ordre horaire, après tirage (s) alphabétique (s).

Au 1<sup>e</sup> tour, le joueur n° 1 prend un jeu de 4 cartes *spéciales* (1 *As*, 1 *Mixte* et 2 *Etoiles*) et pioche 6 cartes alphabétiques qu'il expose afin que chacun les note, comme lui, sur son brouillon.

Le joueur n° 1 garde seul les cartes en main et décide, s'il le souhaite, de l'arrêt de ce tour avant la durée déterminée. A la fin du tour, les autres joueurs entourent leur réalisation sur leur brouillon et posent leur crayon. Ils peuvent annoncer 'score' s'ils estiment avoir réalisé le meilleur score. Ils gagnent même s'ils sont ex æquo au score du tour ou perdent 30 points selon le résultat. Le joueur n° 1 présente sa réalisation. On inscrit les scores correspondants sur la feuille de match et on compare les réalisations.

Au 2<sup>e</sup> tour, le 2<sup>e</sup> joueur tire de la pioche 1 nouvelle lettre (carte alphabétique) qu'il ajoute aux 6 premières après l'avoir l'exposée afin que chacun la note. Puis on procède comme au 1<sup>e</sup> tour.

Et ainsi jusqu'à 9 lettres. Un *set* comprend 4 tours (6, 7, 8, 9 lettres). A la fin de chaque *set*, on compte le total des points. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points. Jouez si possible autant de *sets* que de joueurs.

► **Les 6 stolons** (combinaisons) :

1. Le *DUO* : 2 mots utilisant toutes les lettres (ou cartes alphabétiques) en jeu, ex : JURA+VOTE avec, en jeu, les 7 lettres : U,R,A,V,O,T,E (ici J par un *As* est en plus).

2. L'*ENTIER* : 1 seul mot utilisant toutes les lettres en jeu, ex : PARTIRA avec A,P,R,T,I,R,A.

3. L'*ALTERNÉ* : mot où alternent voyelles et consonnes (ex : NATUREL). N.B. : Y est une voyelle.

4. Le *TWHYKX* : mot contenant les 2 cartes *As* (1 *As* et 1 *Mixte* côté *As*). (ex : JEUX, CHAQUE).

N.B. : aucun mot formé d'un Z final de conjugaison (comme JOUEZ ou HUEZ) n'est permis.

5. L'*ANAGRE* : mot ayant 1 anagramme de plus de 3 lettres, Ex. : ÂTRE-RATÉ, CALA-LAÇA. Les accents ne sont pas pris en compte et C ≡ Ç.

6. L'**INSERT** : mot formé de 2 mots l'un inséré dans l'autre (total : 3 mots par *Insert*).

LA\*QUE\*S (QUE inséré dans LAS, le tout formant LAQUES). Le mot intérieur (ici QUE) est compté 2 fois. La séparation entre les mots de l'*Insert* est matérialisée par 2 cartes *Etoile* \*.

Un *stolon* peut inclure les 4 cartes *spéciales*. Ex : L(A)\*QUE\*S, avec le *Joker* pour A et l'*As* pour Q.

Des règles complémentaires agrémentent le jeu. Les gains dépendent du nombre de cartes du *stolon* réalisé (sauf *Joker et Etoiles*) et du type de *stolon*.

Lors de parties de *Stolon Contrat* et de *Stolon Sets* avec des **jeunes**, il est possible, pour simplifier, d'interdire certains *stolons* (*Insert, Anagre, ...*).

## Bonnes parties de Cartes STOLON

**Association A\*STOLON,**  
64, rue Bretonneau, 37540 – SAINT-CYR / Loire

Pour un renseignement et des questions sur les jeux ou pour donner vos avis et suggestions : [contact@jeux-stolon.fr](mailto:contact@jeux-stolon.fr)  
[www.jeux-stolon.fr](http://www.jeux-stolon.fr)

STOLON ® : marque déposée, jeux protégés, inventés par M. Dominique LELIEVRE.