

Loba

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Être le premier à vider sa main en formant des combinaisons.

MISE EN PLACE

- 2 à 4 joueurs individuels.
- Utilisez deux jeux plus des jokers.
- Distribuez 9 cartes par joueur, retournez une carte pour débiter le talon de défausse.

SCORE

- Les cartes restantes comptent comme points de pénalité.
- Le total de points de pénalité le plus faible après toutes les manches gagne.

Conseil: Posez vos combinaisons tôt et utilisez les jokers avec sagesse pour éviter les lourdes pénalités.

À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou le talon de défausse.
- Posez des combinaisons ou ajoutez des cartes aux combinaisons existantes.
- Défaussez une carte pour terminer votre tour.

Loba est un jeu de rami argentin populaire joué avec deux jeux de cartes et comportant des cartes sauvages. Les joueurs forment des combinaisons de brelans et de suites, cherchant à être les premiers à vider leur main sur plusieurs manches aux exigences croissantes.

Objectif

Poser des combinaisons valides et être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes. Minimiser les points de pénalité des cartes restant en main lorsqu'un autre joueur finit.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs, chacun pour soi.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes plus 4 jokers (108 cartes au total). Les jokers sont des cartes sauvages et peuvent remplacer n'importe quelle carte.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 9 cartes. Le reste forme la pioche, une carte étant retournée pour commencer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piochez une carte dans la pioche ou prenez la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Étape 2** : Formez et posez des combinaisons : brelans de trois ou quatre cartes du même rang, ou suites d'au moins trois cartes consécutives de la même couleur.
3. **Étape 3** : Après avoir posé vos premières combinaisons, vous pouvez ajouter des cartes à n'importe quelle combinaison sur la table, y compris celles d'autres joueurs.
4. **Étape 4** : Défaussez une carte pour terminer votre tour. La manche se termine lorsqu'un joueur vide sa main.

Décompte des points

- Les cartes restant en main comptent comme pénalités : cartes numériques à leur valeur faciale, figures 10 points, As 15 points et jokers 25 points.
- Le joueur ayant le moins de points de pénalité après toutes les manches gagne.

Variantes

- **Loba avec contrats** : Chaque manche exige un schéma de combinaison précis avant de pouvoir poser des cartes, à la manière du Carioca.
- **Loba de Mas** : Les joueurs reçoivent davantage de cartes à chaque manche, augmentant progressivement le défi.

Conseils et stratégies

- Utilisez les jokers stratégiquement pour compléter des combinaisons, mais n'oubliez pas qu'ils rapportent beaucoup de points de pénalité s'ils restent en main.
- Observez ce que vos adversaires défaussent pour savoir quelles cartes il est sans risque de jeter.
- Essayez de poser des combinaisons le plus tôt possible afin de commencer à compléter les combinaisons existantes.

Conseils et stratégie

Posez vos combinaisons rapidement sur la table afin de pouvoir compléter n'importe quelle combinaison en jeu. Ne gardez les jokers que s'ils complètent immédiatement une combinaison.

Poser ses combinaisons tôt offre la flexibilité de se défaire de cartes sur n'importe quelle combinaison en jeu. Attendre trop longtemps pour la main parfaite se retourne généralement contre soi.