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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

SHIT!

de Reinhard Staupe

Un jeu de cartes de plusieurs couleurs pour 2 8 6 joueurs, à partir de 8 ans.

Durée de la partie: 10 à 20 minutes

Contenu: 50 cartes (dans 5 couleurs - Bleu, Rouge, Vert, Jaune, Violet - numérotées à chaque fois de 1 à 10)
6 cartes SHIT!
Règle du jeu (10 cartes)

Sens et but :
Une carte (de départ) est prise du tas et retournée. Ensuite, chaque joueur dépose une de ses cartes, couverte. A présent, on retourne aussi ces cartes. Seul le joueur dont le nombre de la carte retournée est le plus proche de celui de la carte déposée au milieu gagne des points.
Plus l'écart entre le nombre de la carte de départ et celui de la plus proche est grand et plus on peut remporter de points.
Celui qui, le premier, a pu atteindre 120 points (150 points lorsqu'il n'y a que deux joueurs) a gagné la partie.

Ordre des cartes :
La spirale de couleurs au milieu des cartes indique l'ordre des couleurs dans le sens des aiguilles d'une montre : Bleu-Rouge-Vert-Jaune-Violet, ensuite de nouveau Bleu - Rouge - Vert ... etc.

De plus, des valeurs de l à 10 sont attribuées à chaque couleur. C'est pourquoi on y trouve obligatoirement l'ordre suivant : 1 à 10 Bleu, 1 à 10 Rouge, 1 à 10 Vert, 1 à 10 Jaune, 1 à 10 Violet...
Après le 10 Violet, cela continue avec le 1 Bleu.

Ecarts entre deux cartes :
Comme il y a exactement 10 cartes de chaque couleur, la comptabilité est également simple. Ainsi, l'écart entre le 2 Bleu et le 2 Rouge, ou entre le 5 Vert et le 5 Jaune, par exemple, est à chaque fois de 10 points.

= 10 points

= 10 points

On reconnait sans problème des écarts plus petits:
du 3 Jaune au 8 Jaune, on a un écart de 5 points ;

= 5points

du 9 Bleu au 3 Rouge, il y a 4 points.

= 4 points

Il est préférable de compter les plus grands écarts par tranches de 10.
Quel est, par exemple, l'écart entre le 4 Jaune et le 7 Bleu?
► du 4 Jaune au 4 Violet = 10

= 10 points

► du 4 Jaune au 4 Bleu = 20

= 20 points

par conséquent, l'écart entre le 4 Jaune et le 7 Bleu = 23

= 23 points

On peut compter tous les autres écarts selon ce schéma (l'écart le plus grand possible entre deux cartes est de 49 points).

Préparation :

- prendre du papier et un crayon
- chaque joueur reçoit 1 carte SHIT ! (on n'aura plus besoin des cartes qui restent éventuellement et on les mettra de côté)
- mélanger toutes les cartes numérotées
- en distribuer 4 à chaque joueur
- à présent, chacun prend ses 5 cartes en main (1 carte SHIT! et 4 cartes numérotées)
- les cartes numérotées qui restent sont posées sur la table en tas couvert.

Déroulement du jeu :

- un joueur au choix retourne la première carte du tas
- maintenant, chaque joueur dépose devant lui une des cartes qu'il a dans la main, de telle façon qu'elle reste couverte.
  N'oubliez pas : seul le joueur dont le nombre de la carte déposée est le plus proche de celui de la carte du milieu gagne des points
- dès que tous les joueurs ont déposé une carte couverte devant eux, celles-ci sont retournées

- maintenant, on regarde quelle carte est la plus proche de celle qui se trouve au milieu. Le joueur concerné reçoit le nombre de points correspondant à l'écart entre les deux cartes. Par exemple: au milieu se trouve 9 Rouge. La carte la plus proche est le 5 Jaune. L'écart entre les deux est de 16 points. Le joueur reçoit 16 points que la personne désignée pour la comptabilité note

◀▶

= 16 points

- toutes les cartes qui ont déjà servi, y compris celles du tas du milieu, sont mises de côté. On n'en a plus besoin pour le moment. Cela signifie que l'on ne récupère pas les cartes numérotées qu'on a déjà déposées, peu importe que l'on ait remporté des points avec ou non
- chaque joueur qui a déposé une carte SHIT! la reprend et a en plus le droit d'en tirer une du tas (toutes les cartes SHIT! restent donc en possession des joueurs pendant toute la durée du jeu. Si l'on a déposé une carte SHIT!, on ne peut pas remporter de points, mais on peut, par contre, tirer des cartes)

= pas de points, mais pioche de carte.

- dans la façon de jouer décrite ci-dessus, on joue une partie après l'autre: la première carte du tas est retournée, chacun dépose une carte couverte.... etc.
- si l'on a entièrement épuisé le tas au milieu de la table, on mélange toutes les cartes qui ont été mises de côté et on les replace au milieu pour qu'elles servent de nouveau tas.

Fin du jeu :
Le vainqueur est celui qui a atteint, le premier, 120 points (150 lorsqu'il n'y a que deux joueurs).

Amusez-vous bien !

ADLUNG Spiele
Küferstr. 40/1 -D-71686 Remseck a. N.
Tél. 1949 7146/4 40 05 -Fax 1949 7146/4 40 06
© Copyright 1996

- Texte intégral de la règle originale -