

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# PEPPER – PIMENT

## LE JEU DE CARTES QUI NE MANQUE PAS DE PIMENT

C'est une curieuse assemblée qui s'est réunie autour de la table du coin, dans le vieux bar "La Cucaracha". Gringos mal rasés, Mexicanos rusés et Pistoleros en sueur tentent leur chance aux cartes. Et tous ont le même but : ne ramasser aucune carte et surtout pas une carte Piment ! Mais seul celui qui restera vigilant jusqu'à la dernière carte, aura une chance de gagner à ce jeu qui ne manque pas de piquant.

Le vainqueur est celui qui marque le moins de points de piments à la fin de la partie.

### Contenu

102 cartes numérotées en six couleurs (avec des valeurs de 2 à 18)

6 cartes Piment (de valeur 1)

### Préparation de la partie

#### Trier les cartes

Selon le nombre de joueurs, on utilise les cartes suivantes :

Nombre de joueurs	Nombre de couleurs	Valeur des cartes
3	4	1 - 9
4	4	1 - 12
5	5	1 - 12
6	6	1 - 12
7	6	1 - 14
8	6	1 - 16
9	6	1 - 18

#### Distribuer toutes les cartes

Mettez de côté les cartes qui ne servent pas, mélangez les cartes restantes et distribuez les régulièrement aux joueurs. Chaque joueur reçoit donc 12 cartes en main et peut trier celles-ci par couleur et par valeur.

#### Étaler les cartes Piment

Les cartes « 1 » ont une fonction particulière, on appelle ces cartes les « Piments » et elles sont particulièrement piquantes ! Personne ne souhaitera en posséder devant lui à la fin de la partie, car elles font perdre des points.

Les joueurs qui ont reçu des cartes Piment lors de la distribution les posent visibles devant eux sur la table.

### Déroulement de la partie

#### Jouer une carte

Le plus jeune joueur commence et joue une carte. Puis, chacun doit jouer à son tour une carte, dans le sens horaire.

#### Une carte de la main ou une carte Piment

Le principe fondamental est le suivant :

- chacun peut jouer une carte de sa main ou un Piment se trouvant devant lui.

#### Les joueurs doivent suivre, et sinon défausser

- chaque joueur doit fournir une carte de la couleur demandée. Cependant, cette obligation ne concerne pas la carte Piment : un joueur peut fournir un Piment de la couleur demandée, mais n'y est pas obligé (même s'il n'a plus de carte de la couleur demandée).

Un joueur qui ne peut pas fournir peut défausser n'importe quelle carte. Il peut parfaitement défausser une carte Piment se trouvant devant lui !

#### Le pli est remporté par la plus forte carte de la couleur demandée.

Celui qui a posé la plus forte carte de la couleur demandée doit prendre le pli. S'il contient des cartes Piment, il les étale visibles devant lui. Le reste des cartes est placé sur sa pile de pli, face cachée. C'est le joueur qui a remporté le pli qui commence le pli suivant en jouant une première carte de son choix.

### Fin de la partie

#### La partie est terminée quand un joueur n'a plus de carte en main.

- La partie s'arrête à la fin du pli où un joueur a joué la dernière carte de sa main. Les joueurs qui auraient encore des cartes en main les ajoutent aux cartes de leurs plis.

#### Comptes :

##### 2 points négatifs par carte Piment

##### 1 point négatif par carte de la même couleur qu'un Piment

- Chaque joueur compte ses points : un Piment coûte 2 points ; en outre, un joueur perd encore un point par carte ordinaire de la même couleur que son Piment trouvée dans ses plis.

Un joueur qui n'a reçu aucun Piment ne perd donc aucun point !

Une partie compte cinq manches. Le joueur avec le total le moins élevé est la gagnant !

Auteurs : Michael Kiesling, Wolfgang Kramer

Illustration : Götz Wiedenroth

© 1998 FX Schmid

Postfach 1860

D-88188 Ravensburg

No. 27122.1