

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





© 1999

by Winning Moves

<http://www.winning-moves.de>

RIFFIFI

Un jeu de cartes de Stefan Dorra
Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.



Traduction française
par Jocade

<http://www.jocade.net>

Matériel

- 60 jetons
- 40 cartes (8 dans chacune des 5 couleurs du jeu)
- 1 carte Officier
- 1 livret de règles

Mise en place

Les 60 jetons sont mis au centre de la table. La carte Officier n'est pas nécessaire (elle n'est employée que dans la variante). Les 40 cartes sont battues et distribuées faces cachées.

- A 5 joueurs, chacun reçoit 8 cartes.
- A 4 joueurs, chaque joueur reçoit 10 cartes.
- A 3 joueurs, chaque joueur reçoit 12 cartes et les 4 dernières ne sont pas employées.

Toutes les cartes distribuées sont prises en main par les joueurs. Si un joueur reçoit au moins 5 cartes de même couleur, il y a fausse donne. Toutes les cartes sont alors reprises, mélangées et redistribuées.

Le jeu

Jouer les cartes

Le jeu commence. Le joueur à gauche du donneur choisit une carte et la joue devant lui face visible. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue de la même façon une de ses cartes. Mais, attention, il ne peut y avoir qu'une seule carte de chaque couleur visible sur la table en même temps. Si un joueur joue une carte dont la couleur correspond à une carte déjà jouée, la carte de plus forte valeur est retournée sur place face cachée.

Exemple : Le Mexicain joue un 5 bleu. Max le menteur joue un 7 jaune. Lulu la Nantaise joue un 2 bleu. Le Mexicain doit retourner son 5 bleu immédiatement. Une fois la carte retournée, La Môme Isabelle peut jouer.

Partager le butin

Les joueurs gagnent des jetons dont la couleur et le nombre correspondent à la carte qu'ils ont jouée. Ainsi, un joueur qui a joué un 4 rouge prend 4 jetons rouges.

On ne prend pas les jetons au moment où la carte est jouée, mais seulement après que tout le monde ait joué une carte, lorsque son tour revient, et uniquement si on a pas été contraint de retourner sa carte pendant ce tour de jeu.

- Quand le tour revient à un joueur et que ce dernier a une carte posée face visible devant lui, il prend le butin correspondant et le met devant lui.
- Si le joueur a été obligé de retourner sa carte, il ne reçoit rien.

Quel que soit sa situation, le joueur continue la partie en jouant une nouvelle carte, face visible, par dessus la précédente.

Exemple : Le Mexicain joue le 4 rouge. Max le menteur joue le 8 vert. Lulu la Nantaise joue le 6 vert. Donc, Max se doit de retourner son 8 vert. La Môme Isabelle joue un 3 vert et Lulu la Nantaise doit retourner son 6 vert. C'est au tour du Mexicain. il prend 4 jetons rouges, retourne sa carte et en joue une autre. C'est alors à Max le menteur de jouer...

Jouer les cartes (II)

Lors de son tour de jeu, il est obligatoire de jouer une carte. Il n'est pas permis de passer son tour !

D'habitude, on essaie de jouer une carte qui obligera un autre joueur à retourner sa carte. Cependant, il peut aussi arriver que le joueur doive retourner la carte qu'il vient juste de jouer. Si un joueur joue un 7 rouge, mais qu'il y a déjà un 4 rouge en jeu, le joueur doit immédiatement retourner le 7 rouge qu'il vient de poser. Dans ce cas, il est permis de retourner immédiatement la carte sans la montrer aux autres joueurs.

Partager le butin (II)

Si après quelques tours de table, les jetons au centre de la table sont presque tous distribués, les joueurs doivent se voler les uns les autres. Supposons qu'un joueur doive prendre 7 jetons d'une couleur mais qu'il n'en reste plus que 2 au milieu de la table - il prend alors les 2 du centre et prend les 5 qui manquent au joueur qui en a le plus. En cas d'égalité, le joueur pioche le plus équitablement possible dans la réserve des ex æquo.

Exemple : Le Mexicain doit prendre 7 jetons rouges. Au milieu de la table, il n'y a plus de jetons rouge. Max le menteur a 6 jetons rouges ; Lulu la Nantaise et La Môme Isabelle en ont chacune 3. Le Mexicain prend donc les 6 jetons rouges de Max et 1 jeton à Lulu la Nantaise ou à La môme Isabelle, au choix.

Si un joueur doit prendre 5 jetons verts, mais qu'il possède déjà 10 jetons verts, il peut seulement prendre les 2 derniers jetons verts.

Fin du jeu est vainqueur

Le jeu est fini quand toutes les cartes ont été jouées et tous les jetons correspondantes pris. Chaque joueur compte le nombre de jetons amassés. On note le score de chacun. Les jetons sont remis au centre de la table, les cartes sont mélangées et distribuées pour une nouvelle manche. On joue autant de manche qu'il y a de joueurs. Le vainqueur est le joueur qui a amassé le plus de jetons au fil de toutes les manches.

Variantes

L'officier

Pour une partie à 4 ou 5, on retire du jeu une carte de valeur "1" de n'importe quel couleur. Pour une partie à 3, on retire du jeu les 5 cartes "1". La carte Officier est ajoutée au paquet. Lors du jeu, le joueur qui pose l'Officier peut retourner la carte adverse de son choix. La carte Officier est alors elle aussi retournée.

Chances égales

Lors de la première manche, les cartes sont mélangées et distribuées normalement. Par contre, lors des manches suivantes, chaque joueur passe son paquet à son voisin de gauche. Ainsi, les joueurs auront tous la chance de jouer avec le même jeu.

Comptage des points

Chaque joueur tient le compte du nombre de captures pour chaque couleur de jeton. Dès qu'un joueur a obtenu au moins 7 jetons d'une couleur, il fait une coche sur cette couleur en question. Un joueur qui prend moins de 7 jetons ne gagne pas de coche, mais il peut quand même chercher à en prendre pour empêcher les autres joueurs d'en avoir. Le gagnant est le joueur qui réussit à faire une coche pour chacune des 5 couleurs.

