

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Das Super-Blatt (Le super tabloïde)\*

un jeu de cartes de Sid Sackson , FX SCHMID 1992

Pour 2 à 4 joueurs de 12 à 99 ans

\* (tabloïde = journal de petit format)

Les journaux vivent de scandales en tout genre : sexe et crime, sports et affaires...réaliser les meilleurs scoops aux meilleurs moments !

## MATERIEL :

- 1- 54 cartes de scoop avec 4 catégories :
  - sexe (15)
  - crime (14)
  - sport (13)
  - business (12)

les cartes de scoop sont des histoires qui apparaissent dans le tabloïde d'un joueur. Certaines de ces cartes sont marquées avec une petite flèche indiquant que ces scoops peuvent être volés par d'autres joueurs. D'autres cartes de scoops sont indiquées EXTRA et permettent de piocher une carte supplémentaire.

- 2- 4 cartes 'tendance' indiquant le nombre de points qu'un joueur marque en étant majoritaire dans chaque catégorie de scoop durant un tour. Une différente carte « tendance » est utilisée à chaque tour pour simuler les modes qui changent si vite.
- 3- prendre aussi papier et crayon pour marquer les scores

## PREPARATION :

Mélanger les cartes scoop, prendre les 18 premières cartes et les arranger en 4 colonnes de 6, 5, 4 et 3 comme indiqué sur la page 1 des règles allemandes ; les cartes restantes sont mises de côté pour les tours ultérieurs. Elles seront toutes utilisées pour les 3 tours.

Mélanger les 4 cartes 'tendance' et retourner celle du haut face visible : ce seront les tendances du moment (du tour).

Le joueur le plus jeune commence puis on tourne dans le sens horaire.

Une fois le premier tour terminé, on fera un second puis un troisième tour. Une nouvelle carte 'tendance' sera piochée, une de ces cartes ne sera pas utilisée. Le second tour démarre par le joueur situé à gauche du joueur ayant commencé le premier tour, SAUF si la dernière carte prise dans le tour précédent était un EXTRA, dans ce cas c'est le joueur ayant pris la carte EXTRA qui commencera.

## LE JEU :

A leur tour, les joueurs doivent prendre une des 4 premières cartes des 4 colonnes dans le tableau central , les joueurs feront 4 paquets de cartes classées par catégorie (scoop) et placés de manière que chacun puisse voir la carte dernièrement jouée : voir schéma page 2 des règles allemandes. Il est ainsi facile de voir pour chaque joueur combien il a de scoops pour chaque catégorie.

**Cartes de scoop spéciales :** 1- cartes EXTRA = prendre une carte « extra ». s'il y a une autre carte de la même catégorie au début d'une des 4 colonnes (après que la carte extra ait été enlevée) le joueur peut la prendre. Le joueur ne peut prendre qu'une des 4 cartes visibles et bien sûr que sur le tableau central et pas sur un autre joueur. On peut prendre une carte EXTRA même s'il n'a aucune carte supplémentaire à récupérer. La carte EXTRA compte comme une carte de scoop. Si un joueur prend une carte extra en tant que carte déjà supplémentaire il l'a traite comme un scoop normal et ne repioche pas de troisième carte !

2- cartes scoop marquées avec une flèche = permet de voler une carte de même catégorie par flèche chez un joueur. Il peut y avoir de 1 à 4 flèches. Toutes les cartes doivent être volées chez le même joueur. Si le joueur volé a moins de cartes que le nombre indiqué par la carte 'flèches', il n'est volé que du nombre de cartes qu'il possède . La carte 'flèche' compte comme une carte de scoop. Si un joueur vole une carte scoop 'flèche' à un autre joueur, il la considère comme une carte scoop normale et ne vole personne.

**LE DECOMPTE DES POINTS :** un tour s'arrête dès qu'un joueur a pris la dernière carte du tableau central. Ce joueur a l'autorisation cependant de voler toute carte indiquée par une carte 'flèche' avant que le tour soit officiellement terminé. Si c'est une carte EXTRA qui est tirée en dernier, le joueur bien sûr ne peut pas piocher de carte supplémentaire, par contre il aura le droit de commencer au tour suivant.

Chaque joueur totalise le nombre de scoops qu'il a dans chaque catégorie ; la carte 'tendance' montre le nombre de points marqué par les joueurs avec le total le plus élevé dans une catégorie et par ceux qui arrivent second. A noter cependant que si 2 ou davantage de joueurs sont à égalité pour la place de premier ou celle de second, leurs points ne sont pas comptabilisés et c'est le joueur arrivant juste derrière qui les marque à leur place.

Les points sont notés ; le joueur avec le plus de points après 3 tours est vainqueur. Les cartes de scoop acquises au premier tour restent pour le second et de même pour le troisième ; ainsi le nombre total de scoops par joueur grossit de tour en tour.

## VARIANTES :

1/ on peut compter double les points pour le troisième tour, cela rend la fin du jeu plus captivante.

2/ Dans le jeu pour 2 joueurs, on peut convenir qu'un joueur qui a au moins deux fois plus de cartes dans une catégorie que son adversaire reçoit les points pour la 1ère et 2ème place. Ainsi certaines cartes scoop deviennent plus attrayantes.