

Cri du Rat Égyptien

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Remporter toutes les cartes en frappant la pile sur les combinaisons valides.

MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- Distribuez toutes les cartes également.
- Les joueurs tiennent leurs piles face cachée.

SCORE

- Le joueur avec toutes les cartes gagne.
- Frapper à tort = donner 2 cartes à chaque joueur.
- Un joueur sans cartes est éliminé sauf s'il peut frapper.

Conseil: Gardez la main légèrement au-dessus de la pile pour frapper plus vite.

À VOTRE TOUR

- À tour de rôle, retournez la carte du dessus sur la pile centrale.
- Frappez la pile lors d'une paire, d'un sandwich (même rang séparé par une carte) ou d'une séquence.
- Le premier à frapper remporte toutes les cartes de la pile.

L'objectif de l'*Egyptian Ratscrew* est de remporter toutes les cartes du jeu en tapant sur la pile lorsque certaines combinaisons de cartes apparaissent.

Mise en place

1. Réunissez au moins deux joueurs.
2. Utilisez un jeu standard de 52 cartes.
3. Mélangez le jeu soigneusement.
4. Distribuez la totalité du jeu de manière égale entre tous les joueurs. Certains joueurs peuvent avoir une carte de plus que d'autres, ce qui est acceptable.

Déroulement du jeu

1. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. À votre tour, retournez la carte du dessus de votre pile sur la pile centrale, face visible.
3. **Défi de figure** : Lorsqu'un joueur joue une figure ou un As, le joueur suivant doit jouer un certain nombre de cartes pour produire une autre figure ou un As : **As** = 4 chances, **Roi** = 3 chances, **Dame** = 2 chances, **Valet** = 1 chance. S'il réussit, le défi est transmis au joueur suivant. S'il échoue, le joueur qui a joué la dernière figure ou le dernier As remporte la pile.
4. **Conditions pour taper** : N'importe quel joueur peut taper sur la pile lorsque ces combinaisons apparaissent : **Double** (deux cartes consécutives de même rang), **Sandwich** (deux cartes de même rang avec une carte différente entre elles), **Haut-bas** (la carte jouée correspond à la carte du bas de la pile), **Dizaine** (deux cartes consécutives dont la somme fait 10).
5. Le premier joueur à taper sur une combinaison valide remporte toutes les cartes de la pile centrale.
6. Si un joueur tape à tort, il doit donner une ou plusieurs cartes qui sont placées sous la pile.
7. Si un joueur n'a plus de cartes, il peut revenir dans le jeu en tapant sur une combinaison valide.
8. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté toutes les cartes.

Règles supplémentaires

- **Pas de triche** : Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes de leur pile avant de les jouer.
- **Tapes consécutives** : Si plusieurs conditions de tape valides se produisent à la suite, un joueur peut taper pour chaque condition.
- **Variante** : Les joueurs peuvent convenir de règles supplémentaires ou de variantes pour rendre le jeu plus intéressant, comme l'ajout de conditions de tape spécifiques ou de pénalités pour certaines actions.

Victoire

Le joueur qui récupère toutes les cartes du jeu est le gagnant de l'Egyptian Ratscrew.

Conseils et stratégie

Restez concentré et entraînez-vous à reconnaître rapidement les combinaisons valides.

Mémo­risez la séquence récente de cartes pour anticiper les combinaisons à venir.