

Pesten

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier joueur à jouer toutes les cartes de sa main.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes (avec jokers en option) pour 2 à 8 joueurs.
- Distribuez 7 cartes à chacun ; placez le reste en pioche.
- Retournez la carte du dessus face visible pour commencer le talon de défausse.

SCORE

- Cartes numériques : valeur nominale en points de pénalité.
- Figures : 10 points. As : 15 points. Jokers : 20 points.

Conseil: Gardez les cartes d'action pour quand les adversaires sont sur le point de gagner afin de perturber leurs derniers tours.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte correspondant à la couleur ou à la valeur du dessus du talon de défausse.
- Piochez une carte si vous ne pouvez pas jouer.
- Cartes d'action : les 2 font piocher 2, les 8 passent le tour, les Valets inversent, les As changent la couleur.
- Cumulez les 2 pour transférer la pénalité de pioche au joueur suivant.

Pesten est la version néerlandaise du Crazy Eights ou du Mau-Mau, un jeu de vide-main au rythme soutenu où les joueurs courent pour vider leurs mains en faisant correspondre la couleur ou la valeur de la carte précédemment jouée. Les cartes d'action spéciales ajoutent chaos et stratégie à chaque manche.

Objectif

Être le premier joueur à jouer toutes les cartes de sa main. Le gagnant marque des points basés sur les cartes restant dans les mains des adversaires.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes, avec des jokers en option.
3. **Distribution** : Distribuez 7 cartes à chaque joueur. Placez le reste du jeu face cachée en pioche et retournez la carte du dessus face visible pour commencer le talon de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Jouer des cartes** : À votre tour, jouez une carte qui correspond à la couleur ou à la valeur de la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Piocher** : Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte dans la pioche. Si la carte piochée est jouable, vous pouvez la jouer immédiatement.
3. **Cartes d'action** : Certaines cartes ont des effets spéciaux. Les 2 forcent le joueur suivant à piocher 2 cartes. Les 8 passent le tour du joueur suivant. Les Valets inversent le sens du jeu. Les As vous permettent de changer la couleur.
4. **Cumul** : Si un 2 est joué, le joueur suivant peut jouer un autre 2 pour transmettre la pénalité de pioche, augmentant le total des cartes à piocher.

Décompte des points

- **Cartes numériques** : Valeur nominale en points de pénalité.
- **Figures** : 10 points chacune.
- **As** : 15 points chacun.
- **Jokers (si utilisés)** : 20 points chacun.

Variantes

- **Pesten avec jokers** : Les jokers agissent comme des super jokers qui peuvent être joués sur n'importe quelle carte et forcent le joueur suivant à piocher 5 cartes.
- **Pesten rapide** : Les joueurs ne prennent pas de tours mais jouent simultanément dès qu'ils ont une carte valide.

Conseils et stratégies

- Gardez vos cartes d'action pour les moments défensifs lorsque les adversaires sont sur le point de gagner.
- Conservez les As pour quand vous devez changer vers une couleur où vous avez plusieurs cartes jouables.
- Mémorisez les couleurs avec lesquelles les adversaires semblent avoir des difficultés et essayez de diriger le jeu vers ces couleurs.

Conseils et stratégie

Le timing de vos cartes d'action est essentiel. Utiliser une carte de passage ou d'inversion lorsqu'un adversaire est sur le point de sortir peut vous sauver de la défaite lors de la manche.

Lorsque vous êtes sur le point de vider votre main, vos adversaires vous cibleront avec des cartes de pioche et de passage. Gardez une carte d'action défensive en réserve pour protéger votre position de vainqueur.