

# Pif Paf

2-8 joueurs

108 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à former 9 cartes en brelans et suites valides, puis se défausser pour gagner.

## MISE EN PLACE

- 2 à 8 joueurs utilisent deux jeux standards plus des jokers.
- Distribuer 9 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes forment la pioche ; la carte du dessus démarre le talon de défausse.

## SCORE

- Le vainqueur marque zéro point de pénalité.
- Les autres marquent des pénalités égales à la valeur nominale de leurs cartes non appariées.
- Les jokers entraînent une forte pénalité lorsqu'ils restent non appariés.

Conseil: Complétez une combinaison dès le début pour réduire le risque de pénalités si quelqu'un ferme avant vous.

## À VOTRE TOUR

- Piocher une carte de la pioche ou du talon de défausse.
- Organiser la main en brelans (même rang) ou suites (couleur identique consécutive).
- Se défausser d'une carte pour terminer son tour.
- Déclarer Pif Paf quand les 9 cartes forment des combinaisons valides.

Pif Paf est un jeu de cartes de style rami brésilien au rythme soutenu où les joueurs cherchent à former toute leur main en combinaisons valides. Connu pour ses manches rapides et ses règles simples, c'est un jeu de famille très populaire dans tout le Brésil.

## Objectif

Être le premier joueur à ranger toutes les cartes de sa main en combinaisons valides de brelans (trois ou quatre cartes de même rang) et de suites (trois cartes ou plus consécutives de même couleur), puis fermer en se défaussant de sa dernière carte.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux de 52 cartes standards plus des jokers.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 9 cartes.
4. **Pioche et défausse** : Les cartes restantes forment la pioche. La carte du dessus démarre le talon de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Pioche** : À votre tour, piochez une carte de la pioche ou prenez la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Organisation** : Arrangez votre main en combinaisons de brelans et de suites.
3. **Défausse** : Terminez votre tour en vous défaussant d'une carte.
4. **Fermeture** : Lorsque les 9 cartes forment des combinaisons valides et qu'il vous reste une carte à défausser, déclarez « Pif Paf » et remportez la manche.

## Décompte des points

- **Vainqueur** : Marque zéro point de pénalité.
- **Autres joueurs** : Marquent des points de pénalité égaux à la valeur nominale des cartes non appariées dans leur main.
- **Jokers** : Comptent comme une forte pénalité lorsqu'ils restent non appariés.

## Variantes

- **Pif Paf avec achat** : Les joueurs peuvent « acheter » une carte du talon de défausse hors de leur tour, ajoutant des points de pénalité pour chaque achat.
- **Pif Paf rapide** : Mains réduites pour des manches encore plus courtes.

## Conseils et stratégies

---

- Privilégiez la formation d'une combinaison complète dès le début pour réduire le risque de pénalités si quelqu'un d'autre ferme avant vous.
- Méfiez-vous de garder les jokers trop longtemps. Aussi flexibles soient-ils, ils entraînent de lourdes pénalités si la manche se termine avant que vous ayez terminé.

## Conseils et stratégie

---

La rapidité prime sur la perfection. Verrouillez vos combinaisons tôt et fermez vite plutôt que d'attendre une disposition idéale de la main.

Observez ce que vos adversaires défaussent pour éviter de leur donner les cartes dont ils ont besoin. Si quelqu'un se défausse d'une couleur que vous collectez, il n'en a probablement pas besoin — profitez-en.