

Prendre le Bus

3-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Deviner correctement les propriétés des cartes pour éviter de boire. Ne soyez pas le joueur qui prend le bus.

MISE EN PLACE

- 3 à 8 joueurs avec un jeu standard de 52 cartes.
- Pas de distribution initiale. Les joueurs devinent depuis la pioche. Tout le monde doit avoir un verre.

SCORE

- La manche pyramide assigne des gorgées par rangée (1 à 5).
- Le plus grand perdant prend le bus (retourne des cartes jusqu'à ce qu'aucune figure n'apparaisse).

Conseil: Utilisez la probabilité : pariez plus haut pour les cartes basses et plus bas pour les cartes hautes.

À VOTRE TOUR

- Manche 1 : Devinez rouge/noir (mauvais = 1 gorgée).
- Manche 2 : Devinez haut/bas (mauvais = 2 gorgées).
- Manche 3 : Devinez dedans/dehors (mauvais = 3 gorgées).
- Manche 4 : Devinez la couleur (mauvais = 4 gorgées).

Prendre le Bus est un jeu à boire et de fête populaire où les joueurs devinent les propriétés des cartes piochées dans le jeu. Un mauvais choix signifie boire. Le jeu comporte plusieurs manches de devinettes de plus en plus précises, et le joueur qui a le plus souvent tort doit « prendre le bus » dans une manche de pénalité finale.

Objectif

Deviner correctement les propriétés des cartes lors de plusieurs manches pour éviter les pénalités de boisson. Le joueur ayant le plus de mauvaises réponses doit « prendre le bus » lors d'une manche de pénalité finale.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Pas de distribution initiale. Les cartes sont piochées dans le jeu pendant la partie. Chaque joueur doit avoir un verre.

Manche 1

1. **Rouge ou Noir** : Chaque joueur devine si la prochaine carte piochée sera rouge ou noire. Mauvaise réponse = 1 gorgée.
2. **Haut ou Bas** : Devinez si la prochaine carte sera plus haute ou plus basse que votre première carte. Mauvais = 2 gorgées.
3. **Dedans ou Dehors** : Devinez si la valeur de la prochaine carte se situe entre ou en dehors de vos deux premières cartes. Mauvais = 3 gorgées.
4. **Deviner la couleur** : Devinez la couleur de votre prochaine carte. Mauvais = 4 gorgées.

Manche Pyramide

1. **Construire la pyramide** : Disposez des cartes en forme de pyramide (rangées de 5-4-3-2-1) face cachée.
2. **Retourner les cartes** : En commençant par la rangée du bas, retournez les cartes une à une.
3. **Correspondance et assignation** : Si une carte retournée correspond à la valeur d'une carte en main d'un joueur, ce joueur peut assigner des gorgées aux autres. Rangée du bas = 1 gorgée, deuxième rangée = 2, et ainsi de suite jusqu'à 5.
4. **Bluff** : Les joueurs peuvent bluffer en prétendant avoir une carte correspondante. Les autres peuvent appeler le bluff.

Le Trajet en Bus

1. **Le perdant monte** : Le joueur avec le plus de cartes restantes (ou le plus de pénalités) prend le bus.
2. **Le bus** : Disposez une rangée de cartes face cachée. Le passager les retourne une à une. Les cartes numériques sont sûres. Les figures et les As signifient que le passager boit et la rangée recommence avec des cartes supplémentaires.
3. **Évasion** : Le passager s'échappe en retournant toute la rangée sans tomber sur une figure.

Variantes

- **Bus simplifié** : Le passager retourne simplement 4 cartes et boit pour chaque figure sans recommencer.
- **Donner et prendre** : Remplacez la pyramide par des rangées alternant « donner » et « prendre ».

Conseils et stratégies

- Pour haut ou bas, pariez selon la probabilité : pariez plus haut pour les cartes basses et plus bas pour les cartes hautes.
- Lors de la manche pyramide, bluffez stratégiquement mais ne vous faites pas attraper trop souvent.
- Gérez votre consommation, car le trajet en bus à la fin peut être difficile.

Conseils et stratégie

Utilisez la probabilité à votre avantage : pariez plus haut quand votre carte est basse et plus bas quand elle est haute. Dans la pyramide, bluffez avec assurance.

Les manches de devinettes reposent surtout sur le hasard, mais la manche pyramide introduit un élément de bluff. Les bluffs audacieux peuvent rediriger les gorgées vers vos adversaires, mais se faire attraper entraîne des pénalités doublées dans certaines versions.