

# Tête de Nœud

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

**Jouer toutes ses cartes. Le dernier est la Tête de Nœud.**

## MISE EN PLACE

- 2 à 5 joueurs.
- 3 cartes face cachée, 3 face visible dessus, 3 en main.
- Échangez pour optimiser les cartes face visible.

## SCORE

- Le dernier avec des cartes reçoit le titre de 'Tête de Nœud'.
- Jouez en plusieurs manches.
- Le 'Tête de Nœud' distribue à la manche suivante.

*Conseil: Choisissez vos cartes face visible avec soin avant le début de la partie.*

## À VOTRE TOUR

- Jouez une carte  $\geq$  à la dernière jouée.
- 2 = remet à zéro, 10 = brûle la pile.
- Si vous ne pouvez pas jouer, prenez toute la pile.

Shithead est un jeu de défausse populaire où le but est d'éviter d'être le dernier joueur avec des cartes. Avec une structure de main à plusieurs niveaux (main, cartes visibles, cartes cachées) et des pouvoirs spéciaux de cartes, il crée des retournements de situation spectaculaires et des fins de partie passionnantes.

## Objectif

Débarrassez-vous de toutes vos cartes : d'abord les cartes en main, puis les cartes visibles sur la table, puis les cartes cachées sur la table. Le dernier joueur avec des cartes est le 'shithead'.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : 3 cartes face cachée (ne les regardez pas), 3 cartes face visible par-dessus, et 3 cartes en main.
4. **Échange** : Avant de commencer à jouer, vous pouvez échanger des cartes de votre main avec vos cartes visibles pour optimiser votre disposition.

## Déroulement du jeu

1. **Jouer** : Jouez une ou plusieurs cartes de rang égal ou supérieur à la carte du dessus de la pile de défausse.
2. **Piocher** : Tant que la pioche existe, complétez votre main à 3 cartes après chaque jeu.
3. **Pénalité de ramassage** : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer, ramassez toute la pile de défausse.
4. **Cartes visibles** : Une fois votre main vide et la pioche épuisée, jouez depuis vos cartes visibles sur la table.
5. **Cartes cachées** : Après les cartes visibles, jouez les cartes cachées à l'aveugle, retournez-en une et espérez qu'elle batte la pile.

## Cartes spéciales

- **2** : Réinitialise la pile, peut être joué sur n'importe quoi.
- **10** : Brûle toute la pile de défausse (retirée du jeu).
- **8 (transparent)** : Peut être joué sur n'importe quoi ; le joueur suivant doit battre la carte sous le 8.
- **Carré** : Jouer 4 cartes du même rang brûle la pile, comme un 10.

## Conseils et stratégies

- Pendant la phase d'échange, placez vos meilleures cartes (2, 10) face visible pour garantir des jeux forts sur la table.
- Gardez les 2 et les 10 pour les urgences quand la pile est dangereusement haute.
- La phase des cartes cachées à l'aveugle est de la pure chance, essayez de vider votre main avant d'en arriver là.

## Conseils et stratégie

---

Gardez les cartes spéciales (2, 10) pour les situations d'urgence.

Les cartes face cachée en bas sont jouées en aveugle ; placez vos meilleures cartes en face visible.