

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





Résumé de la règle du jeu

7 cartes par personne.
Le joueur à gauche de celui qui a distribué pose la carte de son choix.
À tour de rôle, POSER 1 CARTE PLUS FORTE que la précédente :
• Même symbole et couleur plus forte.
• Symbole plus fort de n'importe quelle couleur.
Piocher quand on ne peut pas jouer.
Le premier qui n'a plus de carte est vainqueur.

Matériel

110 cartes réparties de la façon suivante :
• 5 cartes explicatives. • 45 cartes Symbole.
• 48 cartes Événement. • 12 cartes Spéciales.

Principe du jeu

Hierarchie des symboles



Hierarchie des couleurs



But du jeu

Trépido se joue de 2 à 6 joueurs.
L'objectif du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes. Pour cela, à tour de rôle, chaque joueur doit poser une carte "plus forte" que celle posée précédemment, c'est-à-dire :

- une carte comportant le même Symbole avec une couleur plus forte ou
- une carte comportant le Symbole immédiatement plus fort, quelle que soit sa couleur ou
- un Joker de n'importe quelle couleur

Exemple : si la dernière carte posée est une PIERRE VERTE... On peut jouer...	On ne peut pas jouer...
<ul style="list-style-type: none"> • Une Pierre ORANGE. • Une Pierre ROUGE. • Une FEUILLE de n'importe quelle couleur. • Un JOKER. 	<ul style="list-style-type: none"> • Une autre Pierre VERTE. • Des CISEAUX, quelle que soit leur couleur.

Le vainqueur de la partie est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

Déroulement de la partie

Mélanger le paquet et distribuer 7 cartes à chacun.
Faire une pile avec les cartes restantes, faces cachées. Cette pile constitue la pioche.

Pour commencer la partie, le joueur à gauche de celui qui vient de distribuer pose une carte de son jeu.
Le sens initial de la partie est celui des aiguilles d'une montre.
À tour de rôle, chaque joueur doit recouvrir la dernière carte posée avec une carte plus forte.

Si un joueur ne possède pas de cartes lui permettant de jouer, il doit tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte est jouable, le joueur peut la poser immédiatement. Sinon, il passe son tour en conservant la carte dans son jeu.
Dès qu'une carte est posée, elle est considérée comme jouée.
Il est autorisé de ne pas jouer, même si l'on possède une carte jouable dans son jeu. Il faut alors obligatoirement tirer une carte de la pioche.

Si un joueur se trompe en posant une carte, il reprend sa carte, pioche 3 cartes de pénalité et passe son tour.
Si la pioche est épuisée avant la fin de la partie, toutes les cartes jouées sont mélangées (sauf la carte du dessus, qui sert de continuité) et constituent la nouvelle pioche.

Pour donner encore plus de rythme à vos parties de Trépido, vous pouvez jouer en version Blitz : chaque joueur a 5 secondes maximum pour jouer, sinon il pioche 3 cartes et passe son tour.

Comptage des points

Si vous le souhaitez, vous pouvez enchaîner plusieurs parties de Trépido et compter les points. Voici 2 manières de le faire, à vous d'en inventer d'autres !

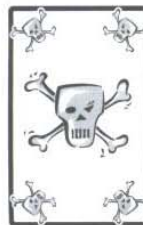
Tournoi Trépido	Challenge Trépido
<p>Le Tournoi se joue en 10 parties. Le vainqueur de chaque partie marque 1 point et distribue les cartes lors de la partie suivante. Les autres joueurs marquent des points en fonction des cartes qui leur restent en main :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 carte verte : 10 points. • 1 carte orange : 20 points. • 1 carte rouge : 30 points. • 1 carte spéciale (JOKER ou TÊTE DE MORT) : 50 points. <p>Le vainqueur du Tournoi est celui qui totalise le moins de points au bout des 10 parties.</p>	<p>Le vainqueur de chaque partie marque 1 point (les autres 0 point) et distribue les cartes lors de la partie suivante. Le vainqueur du Challenge est le premier qui atteint 5 points.</p>

Cartes Spéciales



JOKER

Un Joker remplace n'importe quel Symbole.
Après l'avoir joué, le joueur annonce le Symbole à partir duquel il souhaite que la partie continue.



TÊTE DE MORT

Cette carte ne peut pas être jouée !
Pour avoir une chance de gagner la partie, vous devez donc obligatoirement vous en débarrasser.

Cartes Événement

Les cartes Événement se reconnaissent à leur couleur jaune. Elles se jouent comme les cartes Symbole correspondantes, elles ne sont pas plus fortes. Elles permettent simplement de créer des événements au moment où elles sont jouées :



REJOUER

Rejouez immédiatement.
Si vous ne pouvez pas, piochez une carte.



RAPIDITÉ

Le plus rapide des autres joueurs à poser une carte qui enchaîne, l'emporte. Si la carte posée par le joueur le plus rapide implique un autre événement celui-ci est appliqué immédiatement. Puis, la partie continue à partir du joueur situé à la gauche de celui ayant posé la carte Rapidité.



+3 CARTES POUR LE SUIVANT

Le joueur suivant pioche 3 cartes et passe son tour, SAUF s'il joue un Joker ou une carte +3 qui enchaîne. S'il joue un Joker, l'effet +3 est annulé et la partie continue normalement.
S'il joue une carte +3, c'est le joueur suivant qui pioche 3+3=6 cartes, sauf s'il pose un Joker ou une carte +3 qui enchaîne, etc.



DONNER UNE CARTE

Donnez une carte de votre jeu au joueur de votre choix.
Ce joueur doit vous dire "Merci" au moment où il reçoit la carte, sinon il pioche 3 cartes.



ÉCHANGER SON JEU

Vous devez échanger votre jeu avec celui du joueur de votre choix.

Jouez à Trépido par équipes !

Cette règle est possible lorsqu'il y a 4 ou 6 joueurs. Les joueurs "pairs" (2, 4, 6) forment une équipe, les joueurs "impairs" (1, 3, 5) forment l'autre équipe. Pour gagner une partie, il suffit, comme dans la règle normale, qu'un des joueurs de l'équipe n'ait plus de carte. L'équipe marque alors 1 point. La première équipe qui atteint 5 points est déclarée vainqueur.

Trépido Kids : règles spéciales pour les enfants

1 - Jouez uniquement avec les symboles

Enlevez toutes les cartes Événement (jaunes) et ne tenez pas compte des couleurs : une carte est plus forte si elle a un symbole plus fort.

2 - Rajoutez les événements

Une fois le principe du jeu bien compris, expliquer les événements et rajoutez les cartes Événement dans le jeu.

3 - Expliquez les couleurs