

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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...

- Une Pierre ORANGE.
- Une Pierre ROUGE.
- Une FEUILLE de n'importe quelle couleur.
- Un JOKER.

On ne peut pas jouer...

- 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.</p> <p>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

But du Jeu

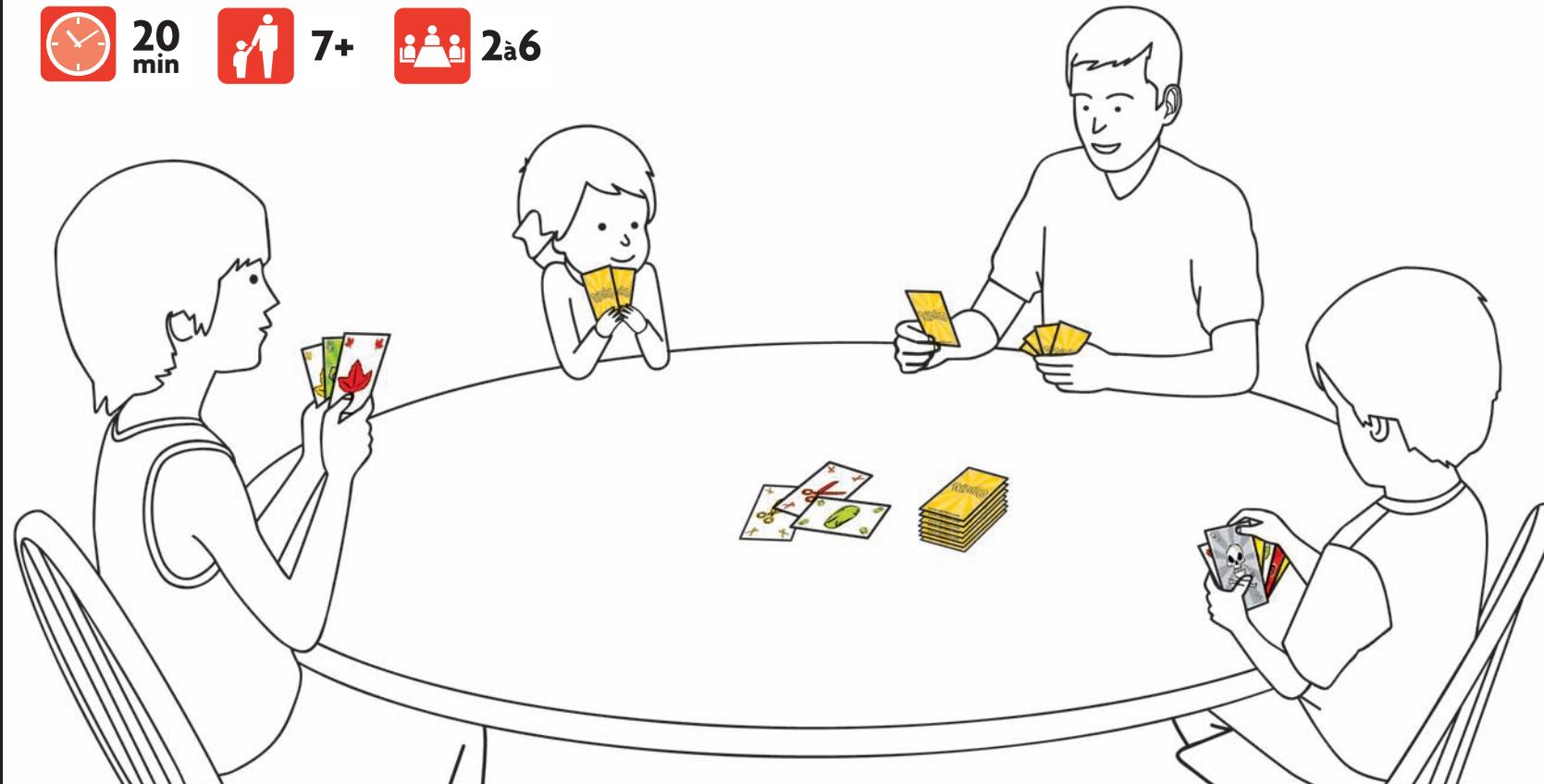
Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes !

Le Défifoo[®] jaune

Retrouvez tous les jeux Défifoo[®] sur www.defifoo.com

On joue ?

1. Distribuez 7 cartes par joueur.
2. Les cartes non distribuées constituent la pioche, que vous posez sur la table, au milieu des joueurs.
3. Les joueurs regardent leur cartes.
Un conseil : rangez-les par symbole (pierre, feuille, ciseaux) plutôt que par couleur, ça facilite le jeu.
4. Le joueur qui a distribué choisit dans quel sens on tourne. Il commence à jouer en posant la carte de son choix face visible sur la table.
5. Chaque joueur joue à son tour, en posant une carte plus forte que la précédente.
Si vous ne pouvez pas jouer, piochez une carte. Si cette carte est jouable, jouez-la immédiatement.
6. Vous avez le droit de ne pas jouer, même si vous avez une carte jouable dans votre jeu. Mais vous êtes alors obligé de piocher une carte !
7. La partie s'arrête dès qu'un joueur pose sa dernière carte.



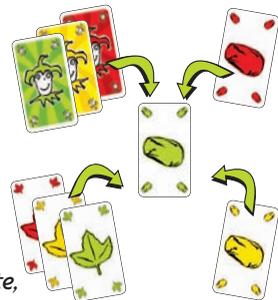
Comment jouer ?

A votre tour de jeu, posez une carte plus forte que la carte précédente :

- Une carte avec le même symbole et une couleur plus forte.
- Une carte avec le symbole immédiatement plus fort, quelle que soit la couleur.
- Un Joker, de la couleur de votre choix.

Exemple : si la dernière carte posée est une pierre verte, vous pouvez jouer :

- Une pierre jaune ou une pierre rouge (même symbole et couleur plus forte).
- N'importe quelle feuille (toutes les feuilles enveloppent les pierres).
- Un Joker.



Si vous vous trompez en posant une carte, piochez 3 cartes et passez votre tour.

Qui gagne ?

Le vainqueur est le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Vous pouvez enchaîner plusieurs parties et compter les points : le vainqueur de chaque partie marque 0 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 :

- Carte VERTE : 10 points
- Carte ORANGE : 20 points
- Carte ROUGE : 30 points
- Carte JOKER ou TÊTE DE MORT : 50 points

Le vainqueur final est celui qui a le moins de points au bout de 10 parties.

Règle pour les enfants

1. Jouez uniquement avec les symboles.
Enlevez toutes les cartes ÉVÉNEMENT 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 que le principe du jeu est bien compris, expliquez les événements et rajoutez les cartes ÉVÉNEMENT dans le jeu.
3. Expliquez les couleurs.

Les cartes de jeu

Ordre des couleurs
Comme pour les feux de signalisation :

- Le jaune est plus fort que le vert.
- Le rouge est plus fort que le jaune et le vert.



Ordre des symboles



JOKER : toujours jouable !

Un Joker se joue n'importe quand. Après l'avoir joué, choisissez le symbole à partir duquel vous souhaitez que la partie continue (la couleur étant celle de la carte JOKER).



TÊTE DE MORT : jamais jouable !

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

ÉVÉNEMENTS

Certaines cartes déclenchent un événement quand elles sont jouées. Il y a 5 ÉVÉNEMENTS différents :



1. REJOUER OU CHANGEZ DE SENS

Soit vous rejouez immédiatement (si vous ne pouvez pas, piochez une carte), soit vous changez le sens du jeu. C'est à vous de décider !



2. RAPIDITÉ

Le plus rapide à poser une carte qui enchaîne l'emporte et la partie continue à partir de cette carte (si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement). Important : celui qui vient de poser la carte ne peut pas participer.



3. LE SUIVANT PIOCHE 3 CARTES

Le prochain joueur 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.



4. DONNEZ 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 !



5. ECHANGEZ VOTRE JEU

Echangez votre jeu avec le joueur de votre choix.

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans. Durée moyenne d'une partie : 20 minutes.

CONTENU

108 cartes, règle du jeu.

Les cartes sont réparties comme suit :

- 9 Jokers (3 en 3 couleurs) (voir fig. 1a)
- 3 cartes Boulet (voir fig. 1b)
- 36 cartes vertes (12 pour chacun des 3 symboles) (voir fig. 1c)
- 30 cartes jaunes (10 pour chacun des 3 symboles) (voir fig. 1d)
- 30 cartes rouges (10 pour chacun des 3 symboles) (voir fig. 1e)

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Quand vient son tour, chacun doit poser une carte en respectant l'ordre des symboles ou des couleurs. Il faut poser une carte plus forte que la précédente ou piocher si ce n'est pas possible. Certaines cartes déclenchent des événements et viennent pimenter la partie. Le vainqueur est le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

Mélanger puis distribuer 7 cartes à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont placées faces cachées au centre de la table et constituent la pioche. Le plus jeune commence puis la partie continue dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'une carte change le sens de jeu.

Conseil : classez les cartes de votre main par symbole et non par couleur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence en posant la carte de son choix face visible au centre de la table. Les joueurs suivants devront poser au dessus de cette carte, face visible, une carte plus forte (voir Ordre des cartes). Si un joueur ne peut pas poser de carte, il en prend une dans la pioche ; si cette carte est jouable, il peut la poser immédiatement.

Il n'est pas obligatoire de jouer ; si le joueur a une carte jouable en main il a le droit de ne pas la poser, mais il est alors obligé de piocher.

Si un joueur se trompe en posant une carte, il pioche immédiatement 3 cartes et passe son tour.

ORDRE DES CARTES

Une carte est plus forte qu'une autre si elle répond à un de ces critères:

- elle a le même symbole que la précédente avec une couleur supérieure;
- elle présente le symbole immédiatement plus fort, quelle que soit sa couleur;
- c'est un joker de n'importe quelle couleur.

Ordre des couleurs (voir fig. 2)

La force des couleurs est symbolisée par le nombre d'éléments indiqué dans les coins de la carte.

(1 pour vert ; 2 pour jaune ; 3 pour rouge)

- Le vert est donc plus faible que le rouge et le jaune.
- Le jaune est plus fort que le vert mais plus faible que le rouge.
- Le rouge est plus fort que le jaune et le vert.

Exemple (voir fig. 4) :

La dernière carte jouée est une pierre verte. Le joueur suivant peut donc poser au choix :

- une pierre jaune ou une pierre rouge (même symbole et couleur plus forte)
- n'importe quelle feuille (symbole immédiatement supérieur)
- n'importe quel Joker.

Cartes Joker :



Un joker peut être posé sur n'importe quelle carte. Celui qui le joue décide à partir de quel symbole le suivant continue la partie (la couleur est déterminée par celle de la carte Joker en elle-même).

Exemple (voir fig. 5) :

La dernière carte jouée est une Pierre Verte, Amélie pose une carte Joker Jaune et annonce «Feuille», le suivant doit donc poser une carte plus forte qu'une carte Feuille Jaune (par exemple des ciseaux verts).

Carte Boulet :



Cette carte ne peut pas être jouée ! Il faut donc obligatoirement s'en débarrasser à l'aide d'une carte événement.

Ordre des symboles (voir fig. 3)

- La feuille est plus forte que la pierre.
- La pierre est plus forte que les ciseaux.
- Les ciseaux sont plus forts que la feuille.

Cartes Événement :

un symbole apparaît sur certaines cartes. Ces symboles déclenchent un événement dès qu'elles sont posées.



Rejouer ou changer de sens

Une carte présentant ce symbole permet au joueur, soit de rejouer immédiatement, soit de changer le sens de jeu.

S'il choisit de rejouer et qu'il n'a pas de carte à poser, il doit piocher.



Rapidité

Le plus rapide à poser une carte valide sur cette carte peut la laisser, puis la partie continue à partir de cette carte et de ce joueur. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement.

Attention : le joueur qui pose la carte avec le symbole rapidité ne participe pas à l'événement !



Le suivant pioche 3 cartes

Le prochain joueur pioche 3 cartes et passe son tour, sauf s'il peut jouer un joker ou une carte portant ce même symbole.

- S'il joue un joker, l'effet «+3» est annulé et la partie reprend normalement.
- S'il joue une carte «+3» c'est le joueur suivant qui pioche $3 + 3 = 6$ cartes. Sauf si lui même peut poser un Joker ou une carte «+3» pour que le suivant en pioche $3 + 3 + 3 = 9$, etc.



Donner une carte

Le joueur qui pose cette carte, choisit une carte de sa main et la donne au joueur de son choix. Ce joueur doit lui dire «merci» au moment où il reçoit la carte, sinon il devra piocher 3 cartes supplémentaires.



Échanger son jeu

Le joueur échange son jeu avec le joueur de son choix.

FIN DE PARTIE

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

Il est possible d'enchaîner plusieurs manches et de compter les points.

Le vainqueur de la manche ne marque rien et sera le premier joueur de la manche suivante.

Les autres joueurs marquent des points en fonction des cartes qu'il ont en main à la fin de la manche :

- chaque carte Verte vaut : 10 points
- chaque carte Jaune vaut : 20 points
- chaque carte Rouge vaut : 30 points.
- chaque carte Joker ou Boulet vaut : 50 points.

Le vainqueur sera celui qui aura le moins de points après (par exemple) 5 manches.

VARIANTES POUR LES PLUS JEUNES

1. Jouer sans les cartes Événement ni les cartes Boulet et sans tenir compte des couleurs. Une carte est plus forte si elle a un symbole plus fort et les autres critères ne sont pas pris en compte.
2. Lorsque la première variante est bien assimilée, on ajoute les cartes Événements dans le jeu.
3. On ajoute la règle des couleurs à la variante n°2.

1



