



CROIX-ROUGE 
de Belgique

Contenu Croix-Rouge cartes à jouer?

24 Cartes ordinaires

6 cartes rouges

6 cartes jaunes

6 cartes roses

6 cartes oranges

16 Cartes spéciales

4 cartes « +1 »

4 cartes « +2 »

4 cartes « Inversion »

2 cartes « Passer un tour »

2 cartes « Changer de couleur »

Max. 6 joueurs.

Comment gagner?

L'objectif est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Comment commencer Croix-Rouge cartes à jouer?

1. Chaque joueur tire une carte au hasard. Celui qui a le chiffre le plus élevé distribue les cartes. Les cartes spéciales sont considérées comme nulles.
2. Celui qui distribue les cartes commence par les mélanger, puis en donne 5 à chaque joueur.
3. Il dépose le reste des cartes face cachée sur la table. C'est la "pioche".
4. Retournez la première carte de la pioche. Elle servira comme base de départ.

* Il s'agit d'une carte spéciale? Placez-la au-dessous de la « pioche » et prenez la suivante.

Comment jouer au Croix-Rouge cartes à jouer?

Le joueur situé à gauche de la personne qui a distribué les cartes commence à jouer. Il doit placer une carte de la même couleur, ou portant le même numéro ou le même symbole que la carte retournée à côté de la « pioche ».

Par exemple: si la carte retournée est une carte rouge avec la goutte, il peut jouer n'importe quelle carte rouge ou n'importe quelle carte avec une goutte.

Lorsqu'un joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il doit prendre la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il peut alors la jouer immédiatement en la posant sur le talon. Sinon, il passe son tour en conservant cette carte supplémentaire.

Lorsqu'un joueur joue son avant-dernière carte, il doit annoncer "Croix-Rouge" à haute voix pour indiquer à ses adversaires qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. S'il l'oublie et que l'un de ses adversaires s'en aperçoit, il doit alors tirer deux cartes supplémentaires dans la pioche. Il peut arriver qu'un joueur préfère ne pas jouer de carte. Dans ce cas, il doit tirer une carte de la « pioche ». Si elle est « jouable », elle peut alors être jouée immédiatement. Il ne peut cependant jouer que cette carte, et non une carte de la main.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que signifient les cartes spéciales?

Carte « + 2 » / carte « +1 »

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit tirer 2 cartes dans la « pioche » et passer son tour. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « + 2 ».

Carte « Inversion »

Lorsque cette carte est jouée, le sens du jeu change. Lorsqu'on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, il faut alors jouer dans le sens inverse. Une telle carte ne peut être jouée que sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte « Inversion ».

Carte « Passer son tour »

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit passer son tour.

Carte « Changer de couleur »

Lorsque cette carte est jouée, le joueur suivant doit déposer une carte dans une couleur choisie par le joueur qui a déposé la carte « Changer de couleur ».