

Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile (*elle se trouve à la page suivante*). Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

**Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.** Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

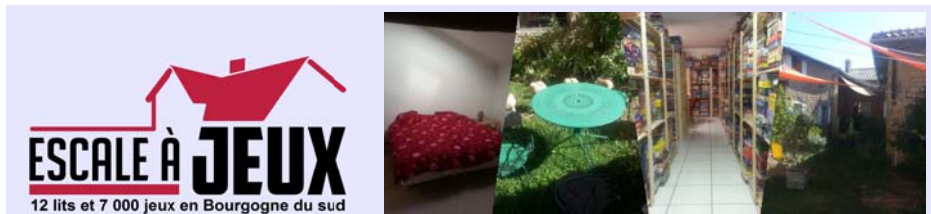
Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : <http://jeuxsoc.fr/contact>

François Haffner

***Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :***



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection **jeuxsoc**).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : <http://escaleajeux.fr>

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

# Super Rapido



8-99 ans



De 2 à 4 joueurs



**Contenu :** 54 cartes.



**But du jeu :** Être le premier à gagner 10 cartes.



**Préparation du jeu :** Toutes les cartes sont mélangées. 3 cartes sont distribuées à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche faces cachées.

**Déroulement du jeu :** Un joueur retourne la première carte de la pioche et la place face visible au centre de la table. Tous les joueurs jouent en même temps.

Ils doivent regarder attentivement leurs cartes afin d'en choisir une qui, associée à la carte du centre de la table, leur permettra de constituer un ou plusieurs groupe(s) de 5 :

- 5 Super Boy (peu importe la couleur)
- 5 Super Girl (peu importe la couleur)
- 5 Super Bleu (peu importe le sexe)
- 5 Super Rouge (peu importe le sexe)

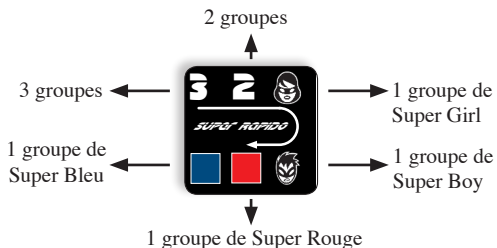


Le joueur 1 a constitué 2 groupes (5 Super Rouge et 5 Super Boy).

Le joueur 2 a constitué un groupe de 5 Super Boy.



Lorsqu'un joueur a trouvé la carte avec laquelle constituer 1 ou plusieurs groupe(s), il retourne cette carte face cachée devant lui, annonce à haute voix la combinaison qu'il a constituée et pose son doigt sur le picto représentant cette combinaison :



Dans notre exemple, le joueur 1 pose son doigt sur le « 2 » et le joueur 2 sur le « Super Boy ».

**NB** : chaque joueur ne peut jouer qu'une carte par tour de jeu (même si plusieurs cartes étaient jouables).

**NB** : lorsqu'un joueur annonce qu'il a trouvé 2 ou 3 groupes, il annonce la quantité (2 ou 3) mais ne dit pas quel type de groupe il a trouvé.

**NB** : Les annonces de combinaison sont uniques : le premier à annoncer un groupe, «bloque» ce groupe. Les autres joueurs ne peuvent plus l'annoncer. Ainsi, si un joueur annonce avoir trouvé un groupe de Super Boy, personne ne peut annoncer la même chose.

Lorsque chaque joueur a fait une annonce ou a informé qu'il ne trouvait rien, les joueurs révèlent leur carte dans le sens indiqué par la flèche : ainsi on regarde d'abord la carte du joueur ayant annoncé «3 groupes» puis celle de «2 groupes», puis «groupe de Super Girl», puis «groupe de Super Boy», puis «groupe de Super Rouge», et enfin «groupe de Super Bleu». (Evidemment à chaque partie, tous les pictos n'auront pas forcément été choisis. Dans ce cas, on révèle la carte du picto suivant).

- Si le groupe annoncé par le joueur est correct, le joueur gagne sa carte et la place devant lui comme point gagné.
  - Si le groupe annoncé est faux, le joueur rejette sa carte au pot + une autre carte précédemment gagnée (s'il n'en n'avait, il ne rend pas de carte supplémentaire).
  - Si le groupe annoncé est correct mais que la combinaison a déjà été annoncée par un joueur précédent dans une annonce de «groupe de 2» ou «groupe de 3», le joueur défusse sa carte au pot.
- Dans notre exemple, le joueur 1 révèle en premier ses groupes de 5 Super Rouge et de 5 Super Boy, il empêche donc le joueur 2 de révéler sa combinaison de 5 Super Boy

**NB :** Le 1er joueur à gagner sa carte remporte également la carte du centre en plus.

A la fin du tour, toutes les cartes ayant été jouées sont soit gagnées soit rejetées au pot. Chaque joueur ayant joué une carte en pioche une nouvelle pour en avoir de nouveau 3 en main.

Un nouveau tour commence.

**Fin du jeu :** le premier à avoir gagné 10 cartes gagne la partie

### Cartes spéciales :

Les cartes spéciales sont notées d'une étoile. ★

**4**

Lorsque que cette carte est utilisée, il faut faire des groupes de 4 et non plus de 5.

Certaines sont des jokers :



Utilisé au choix comme  
Super Boy Rouge ou Bleu



Utilisé au choix comme  
Super Girl Rouge ou Bleu



Utilisé au choix comme  
Super Rouge Boy ou Girl



Utilisé au choix comme  
Super Bleu Boy ou Girl

Super Rapido est un jeu créé par Alain Rivollet.