

Envie **d'imprimer** cette règle et de la glissez dans votre **boite** ?

Rien de plus simple !

Cette page est au format A4, vous pouvez donc l'imprimer sans souci en suivant la méthode ci-dessous.

1. **IMPRIMEZ-MOI (A4)**

2. **DÉCOUPEZ-MOI**

3. **PLIEZ-MOI en 2**

4. **GLISSEZ-MOI dans la BOITE !**

5. **ET VOILÀ !**

Et si vous souhaitez juste lire la règle sur votre écran sans imprimer, ça marche aussi 😊



D'autres règles ?  
[www.crazyfingers.fun](http://www.crazyfingers.fun)

# CRAZY FINGERS

## Règle du jeu CLASSIC

UN JEU VIF, INFERNAL & PIMENTÉ !

**CRAZY FINGERS™ CLASSIC** 2 à 10 joueurs

**QUI GAGNE ?** Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes !

- Distribuez 7 cartes par joueur, les autres cartes constituent la pioche.
- Un joueur commence, il pose la carte de son choix et choisit le sens dans lequel on tourne.
- A tour de rôle, chaque joueur doit poser une carte **PLUS FORTE** que la précédente (la pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent la feuille, la feuille enveloppe la pierre). S'il ne peut pas, il pioche une carte et peut la jouer si elle est jouable. Sinon, il passe son tour.
- Certaines cartes sont associées à un événement (voir description page 5).
- Un **Joker** (👉👈) se joue n'importe quand, le joueur choisit alors le symbole (pierre, feuille ou ciseaux) à partir duquel la partie continue.
- Une **Tête de Mort** (☠️) n'est pas jouable, la seule solution pour s'en débarrasser est d'échanger son jeu ou de la donner à quelqu'un grâce aux cartes Événement !

**CRAZY CHALLENGE : comptez les points !**

7 parties de suite avec des points en fin de partie pour les cartes restantes :

- Carte verte : 10 points
- Carte orange : 20 points
- Carte rouge : 30 points
- Carte Joker ou Tête de Mort : 50 points

Le vainqueur est celui qui a **LE MOINS** de points au bout des 7 parties.

**Plus de PIMENT ?**

A chaque tour, vous pouvez aussi « monter » avec une carte ayant le **MÊME** symbole mais avec une couleur **PLUS FORTE** : le rouge est plus fort que le orange qui est plus fort que le vert !

**CLASSIC 1**

Envie **d'imprimer** cette règle et de la glissez dans votre **boite** ?

Rien de plus simple !

Cette page est au format A4, vous pouvez donc l'imprimer sans souci en suivant la méthode ci-dessous.

1. **IMPRIMEZ-MOI (A4)**
2. **DÉCOUPEZ-MOI**
3. **GLISSEZ-MOI dans la BOITE !**
4. **ET VOILÀ !**

Et si vous souhaitez juste lire la règle sur votre écran sans imprimer, ça marche aussi 😊



D'autres règles ?  
[www.crazyfingers.fun](http://www.crazyfingers.fun)

# CRAZY FINGERS

## ÉVÉNEMENTS du jeu CLASSIC

UN JEU VIF, INFERNAL & PIMENTÉ !



**Événements CLASSIC et SIMILI**

-  **Rejouez** immédiatement (si pas possible, piochez une carte) **ou changez le sens du jeu !**
-  **Rapidité !** Le plus rapide à poser une carte qui enchaîne l'emporte et la partie continue à partir de ce joueur. Si personne ne peut poser de carte, la partie continue normalement. Important : celui qui a posé la carte ne peut pas participer.
-  **Le prochain pioche 3 cartes et passe son tour SAUF** s'il joue un Joker (qui annule le +3) ou une carte +3 qui enchaîne. Dans ce cas, le prochain pioche 6 cartes et passe son tour...
-  **Echangez votre jeu** avec le joueur de votre choix !
-  **Donnez une carte** au joueur de votre choix... qui doit vous dire «**MERCI**» sinon il pioche 3 cartes !

