

Règles de Papayoo

Comment jouer à Papayoo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Terminer la partie avec le moins de points possible en évitant de ramasser les cartes qui valent des points.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec une carte spéciale redoutable, le **Papayoo**, dont la couleur change à chaque manche grâce à un dé.
- **Condition de victoire** : Avoir le score le plus bas à la fin du nombre de manches décidé en début de partie.

Le contenu de la boîte

Dans la boîte de Papayoo, tu trouveras tout ce qu'il faut pour passer une soirée animée : **40 cartes classiques** numérotées de 1 à 10 dans quatre couleurs (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle), **20 cartes Payoo** numérotées de 1 à 20, et **1 dé à 8 faces** qui va pimenter chaque manche en désignant le redoutable Papayoo.

La valeur des cartes

Avant de commencer, bien comprendre quelles cartes font mal, c'est la clé !

- Les **cartes Payoo** (numérotées de 1 à 20) valent chacune leur propre valeur en points : le Payoo 1 vaut 1 point, le Payoo 15 vaut 15 points, etc.
- Le **Papayoo** est l'un des quatre 7 (Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle) désigné par le dé à chaque manche. Ce 7 particulier vaut 40 points à lui tout seul. Aïe !
- Toutes les autres cartes (les cartes classiques qui ne sont pas des 7 désigné) ne valent **zéro point**. Elles servent uniquement à remporter ou éviter les plis.

Le total des points distribués à chaque manche est toujours de **250 points** (Payoo 1 à 20 = 210 points + Papayoo 40 points).

Préparer la partie

Retirer des cartes selon le nombre de joueurs

Papayoo se joue de **3 à 8 joueurs**. Selon votre nombre, il faudra peut-être retirer quelques cartes avant de distribuer. Voici le récapitulatif complet :

Nombre de joueurs	Cartes à retirer	Cartes par joueur	Cartes de l'écart
3 joueurs	Aucune	20 cartes	5 cartes
4 joueurs	Aucune	15 cartes	5 cartes
5 joueurs	Aucune	12 cartes	4 cartes
6 joueurs	Aucune	10 cartes	3 cartes
7 joueurs	Les 4 cartes « 1 » (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle)	8 cartes	3 cartes
8 joueurs	Les 4 cartes « 1 » (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle)	7 cartes	3 cartes

La distribution des cartes

Le **donneur** change à chaque manche. Il distribue les cartes par paquets de 3 (et parfois 1 ou 2 à la fin selon le nombre de joueurs) jusqu'à ce que chacun ait son quota. Regarde bien ton jeu avant de faire quoi que ce soit d'autre !

L'écart : se débarrasser de ses cartes indésirables

Une fois les cartes distribuées et rangées en main, place à l'**écart** ! C'est le moment stratégique où chaque joueur choisit les cartes dont il veut se débarrasser.

- Chaque joueur choisit **en secret** le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-dessus et

les pose face cachée devant son **voisin de gauche**.

- Règle d'or : tu dois donner tes cartes à ton voisin de gauche **avant** de regarder les cartes que ton voisin de droite t'envoie. Pas de triche !

Petite astuce : vider totalement une couleur de ta main peut sembler malin pour mieux te défausser plus tard, mais attention, tu risques de recevoir via l'écart un 7 ou un 9 ou un 10 « sec » dans cette même couleur... et ça peut faire très mal !

Désigner le Papayoo avec le dé

Une fois l'écart terminé, le **donneur lance le dé à 8 faces**. Le résultat indique la couleur du Papayoo pour cette manche (Pique, Cœur, Carreau ou Trèfle). Le **7 de cette couleur** devient instantanément le Papayoo et vaut 40 points. Si tu l'as en main... essaie à tout prix de ne pas le ramasser dans un pli !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Comment se joue un pli

Le **donneur** commence la manche en posant la carte de son choix face visible au centre de la table. C'est lui qui ouvre le premier **pli**. Ensuite, les joueurs jouent dans le **sens horaire**, chacun à leur tour.

La règle de base est simple : tu dois **suivre la couleur** de la première carte jouée. Par exemple, si le premier joueur pose un Cœur, tout le monde doit jouer un Cœur. Pas besoin de jouer une carte plus forte, l'important c'est de suivre la couleur.

Attention, les **cartes Payoo forment une cinquième couleur à part entière**, tout comme Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau. Si la première carte jouée est un Payoo, les autres doivent jouer un Payoo s'ils en ont un.

Quand on ne peut pas suivre la couleur

Si tu n'as pas la couleur demandée en main, tu te **défausses** librement de n'importe quelle

autre carte de ton choix. C'est le moment idéal pour se débarrasser de tes cartes à points encombrants... ou de faire endosser le Papayoo à quelqu'un d'autre si tu peux !

Qui remporte le pli

C'est le joueur qui a joué **la carte la plus forte dans la couleur demandée** qui remporte le pli. Il récupère toutes les cartes posées et ouvre le pli suivant. Si **aucun joueur** n'a pu suivre la couleur demandée, c'est le joueur qui a ouvert le pli qui le remporte.

Conseil de pro : il peut être tentant de toujours jouer bas pour éviter de prendre des plis. Mais parfois, mieux vaut ramasser un pli sans points dès le début pour conserver tes petites cartes en main et ainsi éviter les gros plis qui arrivent plus tard !

[IMAGE_FIN]

Compter les points et fin de partie

Le décompte à la fin de chaque manche

Quand toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur retourne ses plis et compte ses points :

- Chaque **carte Payoo** rapporte sa valeur indiquée (de 1 à 20 points).
- Le **Papayoo** (le 7 de la couleur tirée au dé) vaut **40 points**.
- Toutes les autres cartes valent **0 point**.

Le total des points de la manche doit obligatoirement faire **250 points**. Si ce n'est pas le cas, il y a une erreur de comptage quelque part ! On additionne ensuite les points de la manche à ceux des manches précédentes.

Quand la partie se termine

Avant de commencer, les joueurs décident ensemble du nombre de manches à jouer. Une bonne session de **4 manches** dure environ 30 minutes, parfait pour une soirée. À la fin de la dernière manche, **le joueur avec le moins de points** remporte la partie. Simple et cruel à la fois !

Si tu aimes les jeux de cartes où la stratégie et un brin de chance se mélangent, jette un œil

aux [règles de la Belote](#) ou aux [règles de la Manille](#), deux classiques de jeux de plis qui te feront également beaucoup réfléchir. Et si tu veux tester quelque chose de plus décalé entre amis, les [règles du Trou du cul](#) sont toujours une valeur sûre pour s'amuser !