

Règle du kilo de merde

Le **kilo de merde**, ou **tas de merde**, est un jeu de cartes amusant, le but étant d'avoir en main quatre cartes identiques pour piocher le moins de kilo de merde possible. Pour gagner, il va falloir être rapide et ne rien laisser passer de vos émotions ! Amusez vous entre amis ou en famille et surtout évitez les **kilos de merde** !

Pour jouer au Kilo de merde, il vous faut :

- Un jeu de 52 cartes
- Entre 3 et 10 joueurs

Commencer une partie de kilo de merde :

La distribution des cartes se fait ainsi:

- Trois joueurs : les Rois, les Dames, les Valets sont distribués.
- Quatre joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2.
- Cinq joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3.
- Six joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4.
- Sept joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5.
- Huit joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5, les 6.
- Neuf joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5, les 6, les 8
- Dix joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5, les 6, les 8, les 9.

Les cartes restantes composent le tas de merde, qui est positionné au milieu de la table de jeu. Avant de commencer, définissez le nombre de manches que vous souhaitez jouer.

Vous pouvez alors commencer la partie de kilo de merde.

Chaque joueur a en sa possession quatre cartes en début de manche. Le joueur qui débute la partie est celui qui a la dame de cœur.

Ce joueur commence en donnant une de ses quatre cartes au joueur qui se trouve sur sa droite. N'oubliez pas, le but du jeu est d'avoir entre vos mains quatre cartes identiques, c'est-à-dire avec le même nombre ou tête ou quatre cartes avec la même couleur (cœur, pique, carreau, trèfle).

Le second joueur effectue la même action avec le joueur qui se trouve à sa droite et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur réussit à récupérer quatre cartes identiques, il peut alors taper le tas de cartes qui se trouve au milieu de la table. Les autres joueurs doivent faire la même chose le plus rapidement possible, le dernier à taper le tas a perdu la partie. Il doit alors piocher une carte du tas, le nombre indiqué sur la carte correspond au **kilo de merde** qu'il récupère.

ATTENTION : Le joueur qui a quatre cartes identiques doit attendre que tous les joueurs aient quatre cartes en main pour taper le tas.

Un joueur peut tromper ses adversaires en faisant semblant de taper le tas alors qu'il ne possède pas quatre cartes identiques. Si un joueur se fait avoir, et tape le tas, il doit alors piocher une carte.

LA CHASSE D'EAU : Si un des joueurs pioche une carte avec le nombre 7, il pioche la chasse d'eau. Il a alors la chance de pouvoir remettre toutes les cartes piochées, ses kilos de merde, sous le tas.

La partie continue jusqu'à ce que les joueurs aient atteint le nombre de manche défini au départ.

A la fin de la partie chaque joueur comptabilise le nombre de cartes qu'ils ont pioché. Chaque carte correspond a un nombre de kilo de merde, le 5 vaut 5 kilos de merde, le valet vaut 11kilos, la dame, 12 kilos, le roi 13kilos, l'as vaut 100kilos.

C'est le joueur qui a le moins de kilos de merde à la fin de la partie qui a gagné