

3-7 | 15 mins

80 CARTES : 6 UNS, 5 DEUX,
4 TROIS ET 3 QUATRE DE CHAQUE
COULEUR & 8 JOKERS

SHAM

LE JEU DE BLUFF RAPIDE

JEU

But du jeu :

Le but du jeu SHAM est de remporter le plus grand nombre de cartes en réussissant à bluffer, en démasquant les bluffs des autres joueurs et en étant le dernier joueur à rester à chaque manche. Au cours de la partie, les joueurs accumulent des cartes dans une **Pile de Gains**. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes est déclaré vainqueur.

Mise en place :

Mélangez les cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur, face cachée. Placez les cartes restantes face cachée au milieu, formant ainsi une **Pioche**. Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes, mais doivent les garder secrètes. Le joueur le plus jeune commence la partie. Ensuite, elle se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début de la manche :

Commencez la manche en plaçant un nombre quelconque de cartes face cachée devant vous (elles peuvent être de n'importe quelle couleur ou valeur tant que vous êtes prêt à mentir !). Annoncez la valeur totale et la couleur au groupe, par exemple : « Quatre rouges ». Tous les joueurs suivants doivent jouer ou prétendre jouer la couleur indiquée pour le reste de la manche.

Poursuite du jeu :

The next player has three choices.

Option 1 : placer des cartes, en affirmant qu'elles sont de la même couleur et d'une valeur totale égale ou supérieure à celles placées par le joueur précédent, que ce soit vrai ou faux. N'oubliez pas que n'importe quel joueur peut désormais vous accuser de tricherie, en criant « SHAM » à votre égard !

Option 2 : « passer son tour » et ne rien jouer, ce qui l'exclut de la manche en cours.

Option 3 : s'il pense que le joueur précédent ment, il peut crier « SHAM ». Vous ne pouvez crier « SHAM » que si vous êtes toujours en jeu. Une fois que vous avez posé des cartes ou passé, personne ne peut crier « SHAM » au joueur précédent et son jeu est validé.

Après avoir posé vos cartes, piochez des cartes dans la **Pioche** jusqu'à ce que vous en ayez 7 en main.

CRIER « SHAM »

Les joueurs peuvent placer les cartes de leur choix tout en prétendant qu'il s'agit de cartes différentes. Par exemple, ils peuvent prétendre avoir placé « quatre rouges » alors qu'ils ont en réalité placé une bleue et deux violettes. Tout joueur encore en lice peut crier « SHAM » à l'encontre d'un autre joueur qui vient de placer des cartes. Ce joueur doit alors révéler les cartes qu'il a jouées à l'ensemble du groupe.

Si le joueur accusé disait la vérité : l'accusateur est éliminé de la manche en cours. Le joueur accusé prend une carte au hasard dans la main de l'accusateur. Après l'avoir regardée, il peut choisir de la garder dans sa main ou de la placer dans sa **Pile de gains**.

Si le joueur accusé mentait : le menteur est exclu de la manche en cours. L'accusateur prend une carte au hasard dans la main du menteur. Après l'avoir regardée, il peut choisir de la garder dans sa main ou de la placer dans sa **Pile de Gains**.

Le joueur suivant joue à partir de la dernière carte jouée honnêtement ou non contestée, et non à partir de la carte dont le SHAM a été découvert. Si c'était le tour de l'accusateur, il peut jouer.

JOKERS

Vous pouvez choisir de jouer un joker au début de votre tour. Déterminez son effet immédiatement. Les cartes « From the Grave » se jouent différemment et peuvent être placées à tout moment lorsque vous ne participez plus à une manche, en les plaçant face visible dans votre **Pile de cartes Jouées**. Après avoir utilisé un joker, continuez votre tour comme d'habitude. Les joker s'appliquent également aux joueurs qui ont été éliminés. Les pouvoirs qu'ils confèrent sont détaillés ci-dessous.



Débordement

Tous les joueurs piochent jusqu'à ce qu'ils aient 9 cartes. Personne ne peut piocher à nouveau tant qu'il n'a pas moins de 7 cartes.



Échange de cartes

Échangez vos cartes en main avec n'importe quel joueur.



Réduire la mise

Déclarez que vous allez poser une ou plusieurs cartes dont la valeur totale est inférieure à celle du joueur précédent.



Depuis la tombe

Criez « SHAM » après avoir été éliminé d'une manche. Si vous avez deviné correctement, vous réintégrez la manche.

DISPOSITION/VOTRE TOUR

Quand il s'agit de votre tour, placez les cartes face cachée devant vous, en précisant leur nature.

Ensuite, piochez des cartes dans la **Pioche** jusqu'à ce que vous ayez 7 cartes en main.



PIOCHE

PILE DES GAINS



PILE JOUÉE



FIN DE LA MANCHE

Vous remportez la manche si vous êtes le dernier joueur restant (tous les autres joueurs ont été éliminés ou ont passé leur tour). Prenez toutes les **Cartes Jouées** pendant cette manche dans les piles de cartes jouées de tous les joueurs et placez-les dans votre **Pile de Gains**.

Pour commencer la manche suivante, les joueurs doivent compléter leur main pour avoir 7 cartes. Le joueur à gauche du gagnant place ensuite des cartes de n'importe quelle valeur ou couleur face cachée. Ce cycle se poursuit jusqu'à la fin de la partie.

GAGNER LA PARTIE

Une fois qu'il ne reste plus de cartes dans la **Pioche**, le nombre de cartes en main des joueurs diminue progressivement. La partie se termine lorsqu'un seul joueur a encore des cartes en main. Ces cartes sont défaussées et ne comptent pas dans la **Pile de Gains** ni dans le score des joueurs. Chaque joueur compte ensuite le nombre de cartes dans sa **Pile de Gains** (et non la valeur des cartes). Le joueur avec le total le plus élevé remporte SHAM !

FR ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant provoquer un risque d'étouffement.

100749 (100749) V1



Fizz
creations
fizzcreations.com

6 Commerce Way, Lancing, BN15 8TA, UK
sales@fizzcreations.com
EU Responsible (for authorities only)
eucomply OU, Pärnu mnt 139b-14
11317 Tallinn, Estonia
hello@eucompliancepartner.com
+3375690241
©2026 Fizz Creations Ltd. All rights reserved.