

Le Président

Avec un jeu de 32 ou 52 cartes: 2/3/4/5/6/7/8/9/10/N/D/R/A + Jokers (remplacent n'importe quelle carte)

Principe : Chaque joueur a un rang social (*Président, Premier ministre, Trésorier, Artisans pour 5 et 6 joueurs et Trouduc*). Le président a le droit au meilleur fauteur et les autres joueurs doivent le vouvoyer. Le trouduc s'assoit sur un tabouret. Le but est de finir la partie Président.

Préparation : Le Président donne ses deux cartes les plus faibles au Trouduc, tandis que le Trouduc donne ses deux meilleures cartes au Président. Le Trésorier échange sa meilleure carte contre la carte la plus faible du Premier ministre.

Déroulement : Le Président commence à jouer. Il pose une carte ou une combinaison de plusieurs cartes de même rang. Chaque joueur, en commençant par le Premier ministre, peut

- Soit poser une combinaison identique, mais avec des cartes de rang supérieur (exemple : deux As sur deux Dames)

- Soit passer son tour (un joueur n'est jamais obligé de poser une combinaison) en tapant du poing sur la table.

Le joueur ayant posé la plus forte combinaison remporte le pli et peut entamer le tour suivant.

Fin du jeu : Le joueur qui s'est débarrassé de ses cartes en 1^{er} remporte la manche. Il deviendra Président au tour suivant. Le 2nd deviendra Premier ministre, le 3^{ème} Trésorier et le dernier Trouduc. Les joueurs changent alors de place en fonction de leur nouveau rang social.

Score : Président = 2 pts, Premier ministre = 1 pt. Le 1^{er} joueur arrivé à 10 points remporte la partie.

4/5/6

Le menteur

Avec un jeu de 32 cartes

But du jeu : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes

Principe : Pour jouer ses cartes, il faut bluffer et miser sur la vitesse du jeu.

Préparation : Le donneur distribue les cartes une par une de manière à ce que les joueurs en aient le même nombre.

Déroulement : Le joueur dont c'est le tour prend une carte de sa main et la dépose sur la table, face cachée, en annonçant une famille : carreau, trèfle, cœur ou pique. Il a le droit de mentir. A leur tour, les autres joueurs doivent annoncer la même famille et poser une ou plusieurs cartes.

Un joueur peut poser un petit paquet de cartes de la même valeur. Il doit annoncer « 2 rois » par exemple. Il peut aussi poser plus de carte que ce qu'il annonce, mais attention de ne pas se faire prendre.

A n'importe quel moment, un joueur peut accuser de menteur le joueur actif. Si c'est le cas, le menteur ramasse toutes les cartes posées sur la table. Au contraire, si l'accusateur se trompe, il doit prendre le tas de cartes. C'est à lui de jouer.

Fin du jeu : Le gagnant est celui qui n'a plus aucune carte en main.

2/3/4

Le Kilo (de m...)

Avec un jeu de 52 cartes.

But du jeu : Réunir une famille de 4 cartes identiques et taper le tas le premier.

Préparation : À 3 joueurs, on utilise les rois, les dames, les valets. A 4, on ajoute les 10. A 5j les 10 et les 9, etc. Les cartes sont distribuées aux joueurs. Chacun a alors 4 cartes. Le reste des cartes, le tas, est posé au centre de la table.

Déroulement : Tous en même temps, les joueurs choisissent une de leurs cartes et la passent face cachée contre la table à leur voisin de gauche.

Lorsqu'un joueur a 4 cartes du même rang, il doit taper rapidement sur le tas, mais il doit faire attention que tous les autres joueurs aient aussi 4 cartes en main. Si c'est le cas, le dernier à avoir tapé doit piocher la première carte du tas. En cas d'erreur, c'est le joueur qui a tapé en premier qui pioche.

Cartes du tas : Les valeurs des cartes correspondent au nombre de kilos accumulés. Sauf les 7 qui sont des chasses d'eau → le joueur remet ses kilos (les cartes qu'il a ramassées) avec le tas central et mélange.

Score : Chacun compte le nombre de kilos qu'il a ramassés. Le joueur totalisant le moins de kilos de m.... remporte la partie.

3/4/5

Le Kem's

Avec un jeu de 32 ou 52 cartes.

But du jeu : Réunir 4 cartes d'une même famille puis faire un signe discret à son partenaire pour qu'il annonce « Kem's ».

Préparation : Formez 2 équipes de 2 joueurs. Ils s'accordent secrètement sur un signe et se placent de manière diamétralement opposée. Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes forme le tas, placé au centre.

Déroulement : 4 cartes sont prélevées du tas et sont exposées sur la table devant les joueurs. Si 3 cartes identiques sont exposées, la série est immédiatement défaussée. Puis chacun peut poser une carte de sa main pour en prendre une exposée. Quand les cartes n'intéressent plus personne, elles sont défaussées (Poubelle) et une nouvelle série de 4 est exposée. Les annonces sont les suivantes :

« Kem's » = Si le partenaire du joueur fait signe et a 4 cartes identiques

« Double Kem's » = Si les 2 partenaires ont une famille de 4 cartes

« Contre Kem's » = Si l'adversaire devine l'arrivée du Kem's adverse. Il doit désigner le joueur soupçonné.

Score : Kem's = 1 pt, Double Kem's = 3 pts, Contre Kem's = 1 pt. En cas d'erreur, c'est l'équipe adverse qui marque les points. La première équipe à atteindre 11 points remporte la partie.

4

L'Ascenseur

Avec un jeu de Tarot.

Préparation : On forme le paquet de jeu composé des atouts et de l'excuse. Puis on trie les autres cartes par couleur. On en donne un paquet à chaque joueur: c'est sa pile de vies. Chaque joueur reçoit également 5 jetons d'une couleur. Il va y avoir 5 manches ascendantes: 1^{ère} manche on distribue 1 carte, 2 pour la seconde... jusqu'à 5 puis 5 manches descendantes: 5, 4, 3, 2, 1.

Les annonces : Hormis lors de la 1^{ère} et de la dernière manche, les joueurs regardent leurs cartes et placent, en même temps, face à eux, autant de jetons qu'ils pensent faire de plus au cours de la manche.

Pour la 1^{ère} et la dernière manche, les joueurs retournent leur carte sur le front, face aux autres joueurs, sans la regarder. Le joueur qui doit commencer parle en premier et dit "Je prends" (je pense faire le pli) ou "Je ne prends pas" (je ne ferai pas le pli).

Déroulement : Chacun à leur tour, les joueurs jouent une carte. Celui qui a joué la carte la plus haute remporte le pli puis relance un nouveau tour.

Fin de partie : Les joueurs jouent ainsi leurs cartes jusqu'à ne plus en avoir. Puis ils comptent les plis qu'ils ont faits. S'ils avaient mal parié, ils paient: ils retirent une carte de leur pile de vies pour chaque erreur. Par exemple, un joueur qui avait parié 1 pli et qui en a fait 3, perdra 2 vies. Quand un joueur n'a plus de vies, celui à qui il reste le plus de vies remporte la partie.

L'excuse : le joueur qui la joue dit "maxi" (elle est alors plus forte que le 21) ou "mini" (elle est alors plus faible que le 1).

2/3/4

La Dame de Pique

Avec un jeu de 52 cartes: 2/3/4/5/6/7/8/9/10/N/D/R/A

But du jeu : Accumuler le moins de points possible. Les cartes dont il faut se débarrasser sont les cartes Cœur qui valent 1 point chacune et la Dame de Pique qui vaut 13 points à elle seule!

Préparation : Treize cartes sont distribuées à chacune des manches et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Avant chaque manche, chacun des joueurs choisit deux cartes de son jeu puis en donne une à son voisin de droite et une autre à son voisin de gauche.

Déroulement : Le jeu se déroule en une succession de plis. C'est toujours le joueur qui détient le 2 de Trèfle qui commence.

Chaque joueur doit fournir à la couleur. S'il ne possède pas de carte dans la couleur demandée, il peut se défaire d'une carte au choix ou en profiter pour se débarrasser de la Dame de Pique ou de ses cartes de Cœur (sauf lors du premier pli). Celui qui a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli et entame le suivant.

Fin de manche : Lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes, chacun compte les points des cartes qu'il a ramassées. Chaque joueur note son nombre de points et une nouvelle partie commence.

Grand Chelem: Quand un joueur possède à la fin de la partie tous les Cœurs et la Dame de Pique, il ne marque pas de point mais ses adversaires marquent 26 points chacun!

On note ensuite le score sur une feuille et le premier joueur à atteindre 100 points perd la partie, le grand gagnant étant celui dont le score reste au plus bas.

4

Le 8 américain

Avec un jeu de 52 cartes.+ 2 jokers

But du jeu : Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation : Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur, une par une. Il pose la pioche au milieu de la table et retourne la première carte, pour entamer le jeu.

Déroulement : les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur peut jouer: Une carte de même couleur OU une carte de même rang OU un 8 de n'importe quelle couleur.

Les cartes suivantes déclenchent un effet quand on les joue:

Un joker fait piocher 4 cartes au joueur suivant

Un 2 fait piocher 2 cartes au joueur suivant

Un 8 permet de proposer une autre couleur

Un valet fait sauter le tour du joueur suivant

Un as change le sens du jeu

Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer de carte, il doit piocher une carte et passer son tour. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte, il doit annoncer "carte". Il pourra alors essayer de se débarrasser de sa dernière carte au tour suivant pour gagner la manche.

Score : Lorsqu'un joueur a gagné, chaque joueur marque en malus le total des points correspondant au nombre de cartes qu'il a encore en main.

2/3/4/5/6/7/8

Les Pouilleux

Avec un jeu de 32 cartes pour 2 ou 3 joueurs ou 52 cartes pour 4 joueurs ou plus.

But du jeu : Former des paires et se débarrasser des Pouilleux avant la fin de la partie.

Préparation : Retirez du jeu le Roi et la Dame de trèfle. Les Pouilleux sont donc le Roi et la Dame de pique. Distribuer toutes les autres cartes aux joueurs.

Chaque joueur assemble ses cartes par paires de couleurs et de valeurs identiques et les pose, ouverte, face à lui.

Déroulement : Chacun à son tour un joueur pioche une carte parmi les cartes du joueur à sa droite. Si cette carte le lui permet, il réalise une paire et la pose. Puis, il présente à son tour ses cartes en éventail au joueur suivant.

Fin du jeu : Le/les perdants sont ceux qui ne parviendront pas à se débarrasser du Roi et de la Dame de pique quand toutes les cartes auront été appariées.

Score : Chaque joueur possède en début de partie un capital de 10 points. A la fin de chaque manche, retirez 2 points si vous avez le Roi de pique et 1 point si vous avez la Dame de pique.

2/3/4/5/6

La Scopa

Avec un jeu de 52 cartes.

But du jeu : Récupérer des cartes au centre de la table pour marquer des points en fin de manche.

Préparation : Ne gardez que 40 cartes, soit toutes les cartes de valeur 1 à 10. Distribuez 3 cartes à chaque joueur et retournez-en 3 au centre.

Déroulement : Jouez chacun à votre tour une carte de votre main.

S'il y a une carte de même valeur au centre, vous gagnez les deux cartes. Si votre carte équivaut à la somme de deux ou plusieurs cartes au centre, gagnez-les. Si vous parvenez à ramasser toutes les cartes du centre, il y a scopa (coup de balai), vous gagnez immédiatement 1 point. Sinon, vous posez votre carte au centre sans rien prendre.

Quand plus aucun joueur n'a de carte en main, vous en redistribuez 3 par joueur jusqu'à la fin du paquet. Si ce n'est plus possible, la manche prend fin. On ajoute 3 cartes au centre qu'en début de manche.

Fin de manche : Comptez vos cartes pour marquer des points

Le plus de cartes = 1 point. Le plus de carreaux = 1 point. Le 7 de carreau = 1 point. *En cas d'égalité pour l'attribution des points, personne ne marque.*

Le premier joueur à totaliser 11 points gagne la partie.

2/3/4

Le Bouchon

Avec un jeu de 32 cartes + des bouchons.

But du jeu : Réunir une famille de 4 cartes identiques et récupérer un bouchon.

Préparation : Prélevez autant de familles de 4 cartes qu'il y a de joueurs. Placez sur la table un bouchon de moins qu'il y a de joueurs. Mélangez les cartes et distribuez-en 4 par joueur.

Déroulement : Au rythme de « ...et hop ! », les joueurs donnent tous en même temps une carte face cachée au joueur situé à leur droite puis prennent dans leur main la carte donnée par le joueur de gauche. A tout moment, un joueur peut faire 2 annonces :

- S'il a 4 cartes d'une même famille, il crie « bouchon ! » et s'empare d'un bouchon. Tous les autres joueurs doivent aussi s'emparer d'un bouchon. Le joueur qui n'a pas de bouchon est éliminé pour cette manche.

- S'il a 3 cartes d'une même famille, il peut crier « stop ! » et il montre ses cartes. Il a le droit de déplacer un bouchon sur la table afin d'avantager ou de désavantager un joueur.

Fin du jeu : Le jeu continue jusqu'à élimination de tous les joueurs sauf 2. Ils marquent chacun 1 point.

Le premier joueur arrivé à 10 points remporte la partie.

3/4/5/6/7/8