

JEUX DE CARTES... et de DES

Table des matières

Pour jouer tout seul	3
Solitaire – 52 cartes.....	3
Spider solitaire – 2 jeux de 52 cartes	4
2 joueurs	5
Crapette	5
2 jeux de 52 cartes	5
Flip – Speed	6
Rapidité et observation.....	6
2 joueurs ou plus.....	7
2500	7
2 jeux de cartes de 52 cartes sans les 2 - 3 jeux pour 5 joueurs et plus	7
Rami	8
2 à 5 joueurs – 52 cartes	8
Manille	9
2 à 4 joueurs – 32 cartes	9
Les différentes variantes de la Manille	9
Menteur	10
32 ou 52 cartes.....	10
8 américain.....	11
2 à 5 joueurs - 52 cartes.....	11
Bataille corse.....	12
52 cartes.....	12
Le pouilleux ou le mistigri	13
2 à 8 joueurs – 52 cartes	13
La Bourre	14
2 à 6 joueurs – 32 cartes	14
Pay Me	15
2 joueurs ou plus – 54 cartes	15
A Scopa.....	16
2 à 4 joueurs – 40 cartes	16
Variante 1.....	16
Variante 2.....	16
Les points	16
3 joueurs ou plus.....	17
Tas de merde.....	17

3 à 10 joueurs – 52 cartes	17
4 joueurs	18
Belote	18
32 cartes.....	18
Kems.....	20
52 cartes.....	20
Dame de pique – 52 cartes	21
Barbu – 52 cartes	22
Le contrat de « plis »	22
Le contrat en « coeur »	22
Le contrat en « dames ».....	22
Le contrat « barbu ».....	22
Le contrat « salade »	22
Hockey – 52 cartes	23
4 joueurs ou plus.....	24
Président ou trou du cul	24
4 joueurs ou plus - 52 cartes.....	24
Jeux de dés	25
Le Yams	25
Le zanzibar	25
Le sept	25
Le Black Jack.....	25
Le 5000.....	25
Le Marathon.....	25
Le Killer	25
Le Poker d’As.....	25

Sources : Internet, notamment www.regles-de-jeux.com ainsi que <http://www.corsica-guide.corsica/>

Pour jouer tout seul

Solitaire – 52 cartes

L'objectif est de former 4 piles de cartes pour chaque symboles (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle) par ordre croissant (de l'As au Roi).

Pour débiter une **partie de patience ou réussite**, vous devez tout d'abord répartir 28 cartes en 7 colonnes :

1. une seule carte face visible
2. une carte face cachée et d'une carte face visible
3. 2 cartes face cachée et d'une carte face visible
4. 3 cartes face cachée et d'une carte face visible
5. 4 cartes face cachée et d'une carte face visible
6. 5 cartes face cachée et d'une carte face visible
7. 6 cartes face cachée et d'une carte face visible

Il reste alors 24 cartes qui feront office de pioche.

Le **but du solitaire** est de former 4 piles de cartes (chaque pile comprenant les cartes d'un même symbole) classées dans l'ordre croissant : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi. Ces 4 piles sont à réaliser à côté des 7 colonnes. Chaque pile doit commencer par un As.

Pour commencer, essayez tout d'abord de placer les cartes visibles de chaque colonne dans les piles de symboles.

Si cela n'est pas possible, vous pouvez déplacer les cartes visibles entre les colonnes afin de pouvoir retourner les cartes cachées du dessous. Pour cela, il vous suffit de créer des suites décroissantes en alternant la couleur rouge et la noire dans les différentes colonnes.

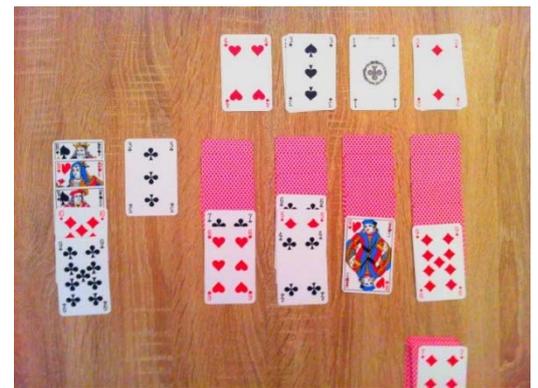
Exemple : Vous avez dans la 3^{ème} colonne un 10 de trèfle et dans la 4^{ème} colonne, un valet de cœur. Vous pouvez mettre le 10 à la suite du valet et ainsi retourner la carte cachée de la 3^{ème} colonne.

Si vous avez réussi à déplacer la carte visible d'une colonne vous pouvez alors retourner la première carte cachée et la déplacer si vous en avez la possibilité.

Quand toutes les possibilités ont été jouées, vous devez piocher une carte dans votre talon. Vous pouvez alors soit la mettre directement dans votre pile de symboles, soit la placer dans une des colonnes à la suite de la dernière carte visible.

Si vous ne pouvez pas jouer cette carte, vous devez la glisser sous votre talon et en reprendre une nouvelle jusqu'à ce que vous puissiez en placer une.

Une partie de solitaire se termine lorsque les 4 piles de symboles sont complètes. ATTENTION : Vous ne pouvez pas gagner à tous les coups !!! Il est possible que vous soyez bloqué sans possibilité de jouer une carte. La partie s'arrête donc là.



Spider solitaire – 2 jeux de 52 cartes

On étale 54 cartes sur 10 colonnes pour former le tableau (les 4 colonnes de gauche ont 6 cartes, et les 6 de droite en ont 5) et on forme un talon avec les 50 cartes restantes.

Pour jouer au spider solitaire il faut 2 jeux de 52 cartes sans les jokers soit 104 cartes au total. 54 cartes sont placées en colonnes sur le tableau de la manière suivante: Les 4 premières colonnes comportent 5 cartes face cachée et une carte retournée au sommet (en bas). Les 6 colonnes suivantes comportent 4 cartes face cachée et une carte retournée. Cela nous fait donc 10 colonnes et $6 \times 4 + 5 \times 6 = 54$ cartes. Les 50 cartes restantes sont réparties en 5 tas de 10 cartes qui formeront la pioche.

Le principe du spider solitaire est le même que pour un grand nombre de jeux de patience. Il s'agit comme toujours de réorganiser les cartes d'une certaine manière pour les faire disparaître du tableau.

Le but premier consiste à se débarrasser de toutes les cartes avec succès sans se retrouver coincé dans une situation où aucune des cartes ne peut être déplacée. En deuxième plan vous pouvez tenter de faire le meilleur score en utilisant un minimum de déplacements.

On peut déplacer une carte :

- soit sur une colonne vide
- soit sur une carte de rang immédiatement supérieur quelle que soit leur couleur.

Une série de carte de la même symbole sur une carte de rang supérieur, comme par exemple: 2-3-4-5-6 cœur sur une carte de rang supérieur 7 (cœur, carreau, trèfle ou pique)

Il existe 3 niveaux de difficulté :

- Facile avec seulement un type de symbole (pique)
- Intermédiaire avec deux types de symbole (cœur et pique).
- Difficile avec les quatre types de symbole.



2 joueurs

Crapette

2 jeux de 52 cartes

Mélangez votre jeu de carte et coupez-le. Vous tirez alors de votre paquet les quatre premières cartes. Puis il vous suffit de les retourner (à l'endroit) et de les disposer à votre droite en colonne.

Ces colonnes vous serviront par la suite pour placer les cartes qui ne peuvent être disposées dans une des quatre couleurs (sous les as). Vous devez les disposer de façon décroissante et en alternant les couleurs.

Puis chacun des joueurs dispose ce qu'on appelle « **la crapette** » :

Pour cela vous devez disposer 11 cartes en tas, sans les regarder. Seulement la dernière doit être retournée. Cette crapette doit être positionnée à votre gauche.

Le reste des cartes, 37 exactement est à disposer à côté de la crapette. Elles constituent « le talon ».

Les as du jeu devront être placés au centre du jeu, il vous suffira par la suite de placer les autres cartes de la même couleur par ordre décroissant.

C'est le joueur qui a retourné sur sa **crapette** la plus forte carte qui commence la partie.

Commencez par regarder les deux colonnes de 4 cartes. S'il voit un as, il le place sur une des colonnes centrales, ce qui libère une première case.

S'il y a aussi une carte de la même couleur, immédiatement inférieure, vous pouvez la disposer sur l'as (c'est à dire le roi de la même couleur et libérer alors une autre carte à la place de la précédente.

De même, si dans les colonnes se trouvent par exemple un valet de cœur et une dame de pique, le premier se place alors sur la seconde, mais décalé, ce qui libèrera une troisième case.

On peut aussi placer sur la **crapette** ou le talon de l'adversaire, une carte de la même couleur, immédiatement supérieure ou inférieure. Lorsque vous ne pouvez plus disposer aucune carte, vous devez placer en priorité les cartes de votre crapette tirées de votre talon.

Quand vous avez terminé, c'est à votre adversaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de carte.

Pour résumé, les opérations successives sont :

- Les montées c'est à dire mettre dans les piles du centre les dernières cartes des séries des colonnes latérales, ainsi que les cartes de sa crapette et de son pot.
- Charger la crapette ou le pot de l'autre joueur.
- Placer sur les piles du milieu le plus de cartes possibles. Pour cela, il faut libérer les cases pour débloquer certaines cartes. Il est alors judicieux de repérer les fautes ou omissions de son adversaire et lui annoncer « crapette » ou « faute ». On peut alors jouer à sa place.

Les fautes à éviter lorsque l'on joue à la crapette :

- Jouer sa crapette ou son talon avant d'épuiser toute possibilité.
- Omettre de placer une carte sur la crapette ou le pot de son adversaire.
- Ne pas libérer de cartes possibles.

Le gagnant d'une **partie de crapette** est celui qui le premier a réussi à placer toutes ses cartes.

Flip – Speed

Rapidité et observation

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en réalisant des suites de cartes.

Au début du jeu, on mélange les cartes et on les répartit aux 2 joueurs. Chaque joueur prend son paquet face cachée. On pose chacun 4 cartes devant soi et on met en plus une au milieu (côte à côte), toutes face cachée.

Au décompte de 3,2,1, on retourne en même temps toutes les cartes en terminant par celle du milieu. Chacun des joueurs essaye de poser le plus vite possible ses cartes sur l'une des cartes du milieu (peu importe qui l'a posé au début du jeu). Les joueurs jouent en même temps, il n'y a pas de tour.

Important: On doit toujours avoir 4 cartes posées devant soi. Dès que l'une des cartes est jouée, il faut en reposer une à son emplacement.

Les cartes du milieu seront ainsi recouvertes au fur et à mesure du jeu par des cartes supérieures ou inférieures.

Exemple: Un valet sera recouvert par une dame ou par un 10 (peu importe la couleur).
 Un as sera recouvert par un roi ou un 2 (peu importe la couleur).

Règle essentielle: Si les cartes du milieu se retrouvent identiques, le premier joueur à poser sa main sur les 2 cartes du milieu en disant « FLIP » oblige le joueur adverse à prendre toutes les cartes du milieu. Ensuite, chacun pose une nouvelle carte au milieu pour reprendre la suite de la partie.

Il arrive des situations où aucune des 4 cartes posées des 2 joueurs ne permettent de jouer. Dans ce cas, les cartes sont défaussées en même temps et remise par les joueurs sous leur paquet. De nouvelles cartes seront mises à leur place. **Le gagnant est celui qui n'a plus de carte.**

NB.: Les paquets devront rester posés sur la table et les joueurs n'utiliseront pour les plus habiles qu'une seule main pour manipuler les cartes.

2 joueurs ou plus

2500

2 jeux de cartes de 52 cartes sans les 2 - 3 jeux pour 5 joueurs et plus

Le but du jeu est d'être le premier joueur à atteindre 2500 points.

Les cartes de 3 à 9 valent 5 points, du 10 au roi, 10 points et l'As 50 points. Il y a aussi une frime, déterminée au moment de la distribution des cartes, qui vaut, elle aussi, 50 points.

Le joueur qui distribue les cartes montre la première carte qu'il donne à l'autre joueur à tous les joueurs. Il s'agit du nombre de cartes que le joueur aura pendant cette manche. L'As donne 14 cartes. Le nombre de carte de celui qui passe les cartes est la frime.

Il faut faire des séries de trois cartes pareilles ou plus. La manche finit quand un joueur a déposé toutes ses cartes sur le jeu ou à la fin du premier tour si un joueur dépose toutes ses cartes avant la fin de celui-ci.

Après avoir déposé un premier triplé, le joueur peut aussi déposer les cartes déposées par les autres joueurs, sans en avoir trois ou plus. Ces points compteront dans son jeu.

Tous les joueurs calculent alors leur score et soustraient les points qu'ils avaient encore dans leur main.

Durant la partie, il faut piger une carte sur le paquet, placé au milieu de la table, et en discarter une à la fin de son tour, sauf si toutes les cartes du joueur sont sur le jeu. Toutes les cartes discartées doivent être visibles, car un joueur peut prendre une partie du paquet, à partir de la carte qu'il désire, s'il a deux cartes pareilles dans sa main.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a dépassé les 2500 points.

Rami

2 à 5 joueurs – 52 cartes

Le **jeu du Rami** se joue avec un jeu de 52 cartes et un joker. La valeur des cartes se classe par ordre décroissant du roi à l'as.

Chaque joueur reçoit 7 cartes distribuées une par une de gauche à droite, les cartes restantes représentant le talon dont la première est retournée.

Les différentes combinaisons du rami :

- **Brelan** : réunion de 3 cartes de même valeur.
- **Carré** : réunion de 4 cartes de même valeur.
- **Séquence** : suite d'un minimum de 3 cartes de même valeur.

Aucune carte ne peut participer à plusieurs combinaisons à la fois. Toutefois, les joueurs peuvent ajouter de nouvelles cartes aux combinaisons étalées sur le tapis, et sur chaque jeu. Enfin, le joker peut remplacer n'importe quelle carte.

Après la distribution, le premier joueur pose sa première combinaison sur la table, et sort une carte de son jeu, au choix, qui s'ajoute au talon. Les joueurs suivants font la même chose.

Toutefois pour déposer la première fois, les combinaisons doivent représenter un minimum de points qui seront chiffrées par les figures valant 10 points et l'As valant 11 points. Les cartes blanches pour leur valeur nominale, additionnées, ce minimum étant fixé à 51 points.

Le joueur ayant réussi à placer toutes ses cartes marquera moins 20. S'il réussit à descendre toutes ses cartes d'une seule fois, il marquera moins 60.

Tous les autres joueurs qui ont conservé des cartes en main marqueront l'addition de toutes ces cartes d'après la valeur donnée ci-dessus. La partie se joue en 1 000 points.

Pour **gagner une partie de rami**, le joueur doit être le premier à se débarrasser de ses cartes le plus vite possible en formant des combinaisons déposées sur la table devant soi.

Manille

2 à 4 joueurs – 32 cartes

La valeur des cartes est :

- Dix (manille) = 5 points
- As (manillon) = 4 points
- Roi = 3 points
- Dame = 2 points
- Valet = 1 point

Le but du jeu de cartes la Manille : Il s'agit de faire des levées sans annonces. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée, à défaut il faut couper. A 4, les joueurs jouent en équipe.

Quand l'adversaire a coupé, il faut obligatoirement surcouper si on peut mais il n'est pas obligatoire de mettre un atout inférieur.

Chaque levée compte un point qui s'ajoute aux points des cartes formant les levées.

Les différentes variantes de la Manille

Manille parlée : Distribuer 8 cartes à chacun et retourner la dernière carte qui désigne l'atout. Si la retourne est une manille, le donneur marque 5 points. Les joueurs peuvent montrer leurs jeux aux autres adversaires, à condition que les autres puissent voir également. Ils peuvent s'interroger sur leur jeu et demander conseil. La partie se joue en 50 points. On ne marque que les points dépassant 34.

Manille muette : Les règles d'information données dans le jeu précédent sont supprimées, chaque joueur joue sans donner de renseignements.

Manille coincée :

L'atout n'est pas donné par la carte retournée, mais choisi par le donneur ou son partenaire. On peut jouer sans atout. Si l'adversaire estime que son jeu est suffisant pour faire perdre le demandeur, il « coincide » ou « contre ». L'équipe ayant ainsi coincé marque les points doubles si le demandeur a perdu. De même si le donneur a gagné une partie coincée par l'adversaire, il doublera ses points coincés.

Manille aux enchères : Chacun joue pour soi, la dernière carte n'est pas retournée.

- Le premier joueur annonce le nombre de points qu'il estime pouvoir réaliser. Si son jeu est mauvais, il passe.
- Les joueurs suivant surenchérisent chacun à leur tour. C'est le joueur qui annonce le nombre de points le plus élevé qui donne l'atout et joue la première carte.
- Il aura contre lui les 3 cartes adversaires.
- Ceux-ci ne sont pas obligés de monter ni de couper sur les cartes de leur collègue. Quand le demandeur a perdu, les points sont partagés entre les 3 autres.

La manille à l'envers ou manille folle :

De toutes les manilles, c'est certainement la plus amusante. Les cartes sont distribuées comme à la manille mais sans retourner la dernière. C'est le donneur qui fixe l'atout et qui commence à jouer. Le but du jeu est de faire le moins de levées possible (ou le score le plus bas). En général, on joue la partie en 100 points et le joueur qui parvient le premier à ce total à perdu.

La manille à trois :

Se joue alors avec un mort. On tire au sort le joueur qui jouera avec le mort. Celui qui aura le mort pour partenaire joue contre les deux autres qui sont alors partenaires.

Menteur

32 ou 52 cartes

Tout d'abord, chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes distribuées une par une. On peut d'ailleurs en réserver quelques-unes pour faire un talon.

Le **but du jeu du menteur** est de se débarrasser le plus vite possible de toutes les cartes que l'on a en main.

Le premier joueur pose une carte sur le tapis, **face visible**, et annonce la couleur de sa carte (trèfle, cœur, carreau ou pique). Le joueur suivant pose à son tour une carte par dessus la précédente, mais cette fois-ci **face cachée**, en annonçant la même couleur. Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

Lorsque l'un des joueurs a un soupçon sur la couleur annoncée par le joueur venant de poser la carte, il doit dire à voix haute **Menteur !** Le joueur venant de jouer doit alors retourner sa carte en la montrant à la vue de tous.

- Si le joueur ayant posé la carte a menti, il doit ramasser tous le tas de cartes accumulées.
- Si le joueur n'a pas menti, celui qui a annoncé « **Menteur** » ramasse toutes les cartes du tas.

Le joueur qui a ramassé le tas recommence en ne devant pas rejouer la couleur dernièrement sortie.

A savoir : Vous ne pouvez plus être accusé dès lors que votre carte posée à été recouverte.

Le gagnant d'une **partie de cartes de Menteur** est celui qui le premier, ne possède plus de cartes.

8 américain

2 à 5 joueurs - 52 cartes

Envie de faire une **partie de 8 américain** ? Retrouvez en détails toute la règle de ce jeu de cartes traditionnel qui est à l'origine du Uno. Le but étant comme au Uno de se débarrasser de toutes ses cartes. De nombreuses variantes et règles différentes existent. Répartition des cartes spéciales au 8 américain :

- Les 8 permettent de changer de couleur à n'importe quel moment.
- Les Jokers font piocher + 4 cartes au joueur suivant
- Les Valets font sauter le tour du joueur suivant.
- Les As font changer le sens du jeu.
- Les 2 font piocher + 2 cartes au joueur suivant

Pour commencer, un donneur distribue à chaque joueur 7 cartes face cachée. Le reste des cartes faisant office de pioche. Une fois la distribution faite, le donneur retourne la première carte de la pioche et la pose à côté. Si celle-ci est une carte spéciale, une autre est tirée.

Le joueur situé à la gauche du donneur commence alors à jouer. Il peut recouvrir la carte de la pioche soit par une carte de la même couleur, de la même valeur ou jouer une carte spéciale. Dans le cas où le joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte de la pioche. Si celle-ci est jouable, il peut la poser, sinon, il passe son tour en conservant la carte dans son jeu. le joueur situé à sa gauche peut alors jouer à son tour et ainsi de suite.

Exemple : La carte est un 3 de cœur : Le joueur peut poser soit n'importe quelle carte de cœur, n'importe quel 3 ou jouer une carte spéciale comme un 8 par exemple.

Lorsque qu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte dans son jeu, il doit annoncer à voix haute « Carte » pour avertir les autres joueurs. S'il oublie de le faire et qu'un joueur s'en aperçoit, il devra piocher 2 cartes.

Le premier des joueurs à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne. Un comptage est alors fait sur les cartes des joueurs restants.

Si la pioche est épuisée, on ne garde que la première carte découverte et l'on mélange le tas pour pouvoir piocher dans celui-ci.

Comptage des points au 8 américain :

- Cartes normales 9, 7, 6, 5, 4, 3 : Leur propre valeur numérale
- Roi ou Dame : 10 points
- Valet, AS, 2 : 20 points
- 8 et Joker : 50 points

La partie s'arrête quand le premier joueur arrive à 500 points. Le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

Bataille corse

52 cartes

Découvrez la **règle de la bataille corse** en détail. Jeu de cartes basé sur les réflexes et la concentration, la **bataille corse** est un jeu où l'on ne s'ennuie pas ! Le but étant de posséder toutes les cartes de ses adversaires.

Pour commencer, on distribue toutes les cartes face cachée aux participants. Comme à la bataille fermée, aucun joueur n'a le droit de regarder ses cartes. Le premier joueur prend la première carte de son paquet et la retourne au centre de la table. Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une **figure ou un As** soient retournés. Dans ce cas, le joueur suivant doit sortir à son tour une figure ou un As. Pour ce faire, il a droit à plusieurs tentatives selon la valeur de la carte posée précédemment par l'autre joueur :

- 4 tentatives pour un As
- 3 tentatives pour un Roi
- 2 tentatives pour une Dame
- 1 tentative pour un Valet

Si le joueur arrive à retourner une figure ou un As dans ses tentatives, c'est alors au joueur suivant de tenter son tour, selon bien entendu la nouvelle valeur de la carte.

Si le joueur n'y arrive pas, le premier joueur remporte le tas de cartes et le glisse en dessous de son propre paquet.

En effet, des combinaisons existent et permettent à tous les joueurs de remporter le tas central. Il suffit d'être le premier à poser sa main sur le tas lorsque l'une d'entre elles apparaît :

- Si 2 cartes de valeurs identiques sont posées à suivre.
- En cas de Sandwich : 2 cartes de même valeur avec une seule carte intercalée.
- En cas de Big Mac : 2 cartes de même valeur avec deux cartes intercalées.
- Une suite de 2 cartes de valeurs consécutives.
- Si un 7 est posé sur le tas.

Il existe bien entendu d'autres variantes. Aux joueurs de se mettre d'accord en début de partie.

Si un des joueurs tape sans qu'il y ait une combinaison, il doit placer 3 cartes en dessous du tas central. Une autre variante consiste à placer sur le côté de la table 2 cartes du joueur faces visibles. Si une carte de même valeur est posée au centre, le premier joueur à taper remporte le tas.

Si l'un des joueurs n'a plus de cartes alors qu'il lui reste des tentatives, il doit piocher au hasard dans le tas du joueur suivant jusqu'à poser une figure ou un As. S'il n'y arrive pas, il a perdu.

Tout joueur éliminé peut revenir dans une partie en étant le premier à taper sur le tas central quand une combinaison apparaît. Il a en revanche droit à 3 erreurs au maximum pour éviter des tapages intempestifs.

Pour gagner une partie, il suffit de remporter toutes les cartes du jeu. La **bataille corse** est un jeu qui se joue rapidement pour être amusant. Posséder tous les valets vous donnera logiquement de plus grandes chances de gagner. Pour éviter les litiges, n'oubliez de retourner votre carte vers les autres joueurs et non vers vous.

Le pouilleux ou le mistigri

2 à 8 joueurs – 52 cartes

Le but du **pouilleux** est de se débarrasser de toutes ses cartes et donc d'éviter d'être le dernier joueur en possession du **valet de pique**.

Pour commencer, on va retirer du jeu le valet de trèfle. Nous aurons donc **51 cartes** en jeu. L'un des joueurs distribue toutes les cartes à chacun des joueurs. Une fois les cartes distribuées, chaque joueur va appairer ses cartes de même valeur et couleur.

Exemple : Une paire de dames carreau et cœur est une paire, mais pas une dame de trèfle avec une dame de cœur.

Une fois cela fait, toutes les paires sont enlevées du jeu. Le premier commence alors en piochant au hasard dans les cartes du joueur de gauche sans la montrer aux autres joueurs.

- Si la carte piochée lui permet de faire une paire avec l'une de ses autres cartes, il enlève la paire de son jeu.
- Si cela ne lui permet pas d'appairer, il garde la carte piochée dans son jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées. L'un des joueurs aura alors encore une carte en main, le valet de pique, le **pouilleux**.

Pour **gagner une partie de pouilleux**, il suffit de ne plus avoir de cartes en main à la fin de la partie. Il peut donc il y avoir plusieurs gagnants, mais un seul perdant que l'on appellera le **pouilleux**.

Variantes possibles : Il est possible de prendre au hasard une carte dans le jeu sans la montrer à aucun joueur. Ainsi, le **pouilleux** restera inconnu durant toute la partie, pimentant ainsi le jeu.

La Bourre

2 à 6 joueurs – 32 cartes

La **Bourre** est un **jeu de carte d'origine occitane** (se prononce Bourré en Occitan), qui était souvent joué dans les tranchées lors de la 1ère guerre mondiale. Le but est de faire le plus de plis (« plèc ») afin de gagner la cagnotte.

A la base, le jeu se jouait avec de l'argent, mais il est possible de n'utiliser que des petites pièces de 1, 2 ou 5 centimes (que l'on garde au fond de nos poches), ou des fèves.

Un joueur distribue 5 cartes à chaque joueur. Préalablement, une mise de départ est fixée, et chacun mise ainsi dans le pot (se prononce « pòteu » en occitan), et enfin la partie peut commencer.

Chaque carte a une valeur bien particulière, dans l'ordre, du plus fort au plus faible :

- Le roi (se prononce « lou rei »)
- La dame (se prononce « la dama »)
- Le valet (se prononce « lou vaylète »)
- L'As (se prononce « lou une »)
- Le 10 (se prononce « lou dètz »)
- Le 9 (se prononce « lou nòu »)
- Le 8 (se prononce « lou uèch »)
- Le 7 (se prononce « lou sèt »)

Le joueur qui prend la main lors du premier tour est la personne la plus âgée de la table (on l'appelle « l'ancien »). Il a le droit de piocher 1 ou 2 cartes dans le reste du jeu, et d'en déposer le nombre équivalent dans le paquet. Les joueurs suivants ont le droit de faire de même.

Les tours passent, et chacun doit déposer une carte de même couleur, mais supérieure à la précédente. Lorsque plus personne ne peut jouer avec cette couleur, le dernier joueur à avoir joué fait un pli (se dit « une plèc »), et il relance le jeu avec une autre carte.

Important : Il faut obligatoirement que deux joueurs aient joué pour faire un plèc, dans le cas contraire, on passe au joueur suivant en enlevant la carte posée.

On continue, jusqu'à ce que plus personne n'ait de carte.

Celui qui n'a fait aucun pli est dit « **bourru** » (c'est de là que vient l'expression « être à la bourre »), et il doit miser le double de la mise de départ, alors que les autres mises la somme de base. On redistribue les cartes et l'on continue ainsi jusqu'à un certain nombre de tours (généralement on s'arrête à 7 (« sèt ») tours, mais on peut aussi s'arrêter à 3 (« très »). Ce nombre doit obligatoirement avoir été fixé en début de partie afin de ne pas faire de désaccord.

Comment gagner une partie de Bourre : A la fin du nombre de tours déterminé à l'avance, celui qui a fait le plus de plis gagne la totalité de du « pòteu ».

Pay Me

2 joueurs ou plus – 54 cartes

Le but du jeu est de faire le moins de points possible. Les cartes valent le chiffre indiqué, les figures valent 10 points et l'As, 15 points.

Les deux et les jokers sont toujours des frimes. Il y a aussi la carte du round qui est frimée et qui change à chaque main. Celle-ci détermine aussi le nombre de cartes que les joueurs auront dans leurs mains. La première main est toujours celle du trois. Les joueurs ont alors trois cartes. Elle est suivie du quatre, puis du cinq, puis du six... jusqu'à l'As, qui donne 14 cartes.

Les joueurs doivent faire des suites ou des triplés/quadruplés. Quand un joueur n'a que des suites et/ou des triplés dans sa main, il dit «Pay me!». Les autres joueurs font un dernier tour, puis la manche est finie. Chaque joueur dépose toutes les cartes qu'il peut sur la table. Ils peuvent jouer sur le jeu de celui qui a dit «Pay me!» s'ils le peuvent, en respectant l'ordre de jeu. Les joueurs comptent ensuite les points qu'ils leur restent entre les mains.

Tout au long de la partie, les joueurs doivent piger une carte, soit dans le paquet, soit la dernière discartée et en discarter une pour finir leur tour.

Le joueur qui a dit «Pay me!» a un bonus de -5 points. Si le joueur qui brasse les cartes coupe le paquet et obtient exactement le bon nombre de carte, incluant la première carte sur le paquet des cartes discartées, celui-ci a un bonus de -10 points. Un faux «Pay me!» donne une pénalité de 50 points.

Défi : Pour les joueurs expérimentés, il est possible d'ajouter une quinzième main de quinze cartes, avec seulement les deux et les jokers comme cartes frimées.

A Scopa

2 à 4 joueurs – 40 cartes

La scopa à 40 cartes se joue à 2 ou 3 joueurs. On peut y jouer à 4 en faisant 2 équipes.

Sur un jeu de 52 cartes il faut retirer les 8, les 9 et les 10. Les rois valent 10, les dames (ou cavaliers) 9, les valets 8 et les autres cartes leur propre valeur (l'as vaut donc un)

Le donneur distribue trois cartes à chaque joueur puis en étale quatre autres sur la table. On ramasse une carte étalée en jouant une carte de même valeur. On peut également ramasser plusieurs cartes en jouant une carte de valeur égale à la somme de ces cartes. Par exemple, un roi (valeur 10) permet de ramasser un autre roi (10), un valet (8) et un deux ($8+2=10$) ou un sept, un deux et un as ($7+2+1=10$). On ne peut jouer qu'une seule carte à la fois : il n'est pas permis de jouer un sept et un deux pour prendre une dame, par exemple. Si une dame, un 5 et un 4 sont étalés sur la table, le joueur ayant une dame est obligé de ramasser l'autre dame, et pas le 5 et le 4. Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de ramasser une carte, il en étale une à côté des autres.

Lorsqu'un joueur ramasse d'un coup toutes les cartes étalées, il dit «Scopa» et marque 1 point. Le joueur suivant doit poser une carte sur la table. Quand les joueurs ont joué leurs trois cartes, le donneur leur distribue à nouveau trois cartes. Quand il ne reste plus de cartes à distribuer les cartes étalées restantes reviennent au joueur qui a ramassé le dernier pli.

Variante 1

Un joueur ne peut pas refuser de ramasser une carte. Si, dans sa main, il a de quoi ramasser une carte, il ne peut pas en étaler une autre.

Variante 2

Un joueur qui a de quoi ramasser une carte peut en étaler une autre. Ce qui permet de ruser, et de privilégier les impasses stratégiques dans le jeu.

Les points

En plus des "SCOPE", il y a 4 points à distribuer :

- 1 pour celui qui a le plus de cartes. (Au moins 21)
- 1 pour celui qui a le plus de carreaux. (Au moins 6)
- 1 pour celui qui a le 7 de carreau. ("Sette bellu")
- 1 pour ce lui qui a "A Primera".

Pour concourir à la PRIMERA il faut avoir le plus de septs possible en cas d'égalité de septs, 2 septs de couleurs différentes par exemple 7 de coeur et 7 de carreau ... il faut se départager sur les 6 qui viendront s'ajouter aux septs.

3 joueurs ou plus

Tas de merde

3 à 10 joueurs – 52 cartes

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 !

On distribue autant de type de carte que de joueurs. Par exemple, à 10 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.

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 à 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

4 joueurs

Belote

32 cartes

La **belote** est un jeu de contrat qui se joue par équipe de deux. Les plis remportés par les joueurs d'une même équipe sont donc à additionner. A la fin d'une partie, on compte le nombre de points des cartes contenus dans les plis remportés. On sait alors si l'équipe qui a pris est dedans ou a rempli son contrat.

Ordre et valeur des cartes à la Belote :

Atout	Non Atout
Valet : 20 points	As : 11 points
9 : 14 points	10 : 10 points
As : 11 points	Roi : 4 points
10 : 10 points	Dame : 3 points
Roi : 4 points	Valet : 2 points
Dame : 3 points	9 : 0 point
8 : 0 point	8 : 0 point
7 : 0 point	7 : 0 point

Distribution des cartes à la Belote : Tout d'abord, un joueur au hasard est désigné pour distribuer les cartes de la première partie. A savoir qu'à la **belote classique**, la distribution des cartes s'effectue en 2 fois.

Lors de la première distribution, le donneur donne 5 cartes par joueur en distribuant une fois par 2 et l'autre fois par 3. La 21^{ème} carte est alors posée face retournée au centre du tapis.

Choisir l'atout à la Belote : La carte retournée est considérée, dans un premier temps, comme la couleur de l'atout. Le premier joueur situé après le donneur choisit, si oui ou non, il prend la carte. Si le joueur ne prend pas, c'est au joueur suivant de donner son avis. Si lors du tour de table l'un des joueurs décide de prendre la carte retournée, il la met dans son jeu et la couleur de la carte retournée devient l'atout.

Si aucun joueur n'a voulu prendre la carte retournée, le joueur qui a parlé en premier peut alors choisir d'annoncer une autre couleur ou passer une seconde fois. S'il ne dit rien, c'est au joueur suivant de dire si oui ou non, il choisit sa couleur d'atout. A partir du moment où un joueur a choisi sa couleur, son équipe devient l'équipe des attaquants et l'autre l'équipe des défenseurs. Le jeu peut commencer.

Si aucun joueur ne prend lors du premier et deuxième tour de parole, les cartes sont à redistribuer.

Lorsqu'un joueur décide de prendre, il reçoit 2 cartes supplémentaires en plus de la carte retournée tandis que les autres joueurs reçoivent chacun 3 cartes supplémentaires. Les joueurs possèdent donc 8 cartes chacun.

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur débute la manche. Chaque joueur est dans l'obligation de suivre la couleur demandée. Si un joueur ne peut pas fournir de carte de la couleur demandée, il doit alors couper à l'atout. Au cas où il n'a pas d'atout, il doit pisser, c'est-à-dire jouer une autre carte dans une autre couleur.

Il est également possible de ne pas jouer de l'atout dans le cas où le partenaire est maître du pli alors que l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée.

Le gagnant d'un pli le ramasse et débute le prochain tour. Quand le cas ou deux joueurs coupent, le second joueur doit obligatoirement surcouper, c'est-à-dire fournir un atout plus fort que celui qui est déjà sur la table. C'est le cas également pour les autres joueurs suivant. Dans le cas où le joueur n'a pas d'atout plus fort, il doit quand même jouer un atout plus bas si bien sûr il en possède un dans son jeu.

Le **jeu de belote** est un jeu à contrat où l'équipe qui a pris doit amasser plus de points que l'autre équipe pour faire son contrat, c'est-à-dire au minimum 82 points.

- Si l'équipe qui attaque remplit son contrat en réalisant au minimum 82 points, chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés.

Exemple : L'équipe d'attaque fait 130 points. L'équipe de défenseurs réalise donc 32 Points.

- Au cas où elle ne remplit pas son contrat, on dit qu'elle est dedans, et tous les points en jeu (162 points) reviendront à l'équipe défenseurs.

Le 10 de der : On octroie 10 points supplémentaires à l'équipe qui obtient le dernier pli de la partie. À ajouter donc lors du comptage des points.

Les Bonus à la Belote :

Belote et Rebelote : Lorsqu'un joueur possède à la fois le roi et la dame d'atout, il peut faire bénéficier un bonus de 20 points à son équipe en disant à voix haute lors de leurs mises en jeu respectives : « **belote** » et « **rebelote** ». Ses 20 points appartiennent obligatoirement à l'équipe, même si elle n'a pas réalisé de plis lors de la partie. Ces points sont très importants puisqu'ils peuvent mettre une équipe dedans ou pas. En effet, si l'équipe de défenseurs obtient au minimum 72 points dans ses plis, en ajoutant la belote, cela donne 92 points. L'équipe d'attaque qui a pourtant 90 points est pourtant dedans et perd son contrat.

Égalité de points : Dans le cas où les deux équipes amassent le même nombre de points (81), l'équipe d'attaque ne marque rien, et l'équipe de défense marque 81 points. Les 81 autres points seront données à l'équipe qui gagnera la partie suivante.

Capot : Si l'équipe qui a pris remporte tous les plis de la partie, un bonus de 90 points est accordé. L'équipe remporte donc 252 points à 0.

Kems

52 cartes

Nous vous invitons à découvrir en détails la **règle du Kem's**. Jeu de cartes populaire chez les plus jeunes, le **Kems** ou **Quems** requiert de la part des participants un certain sens de l'observation et de la rapidité. Le but étant de réunir 4 cartes de valeur identiques dans son jeu et de le faire deviner à son coéquipier.

Avant de commencer une **partie de Kems**, il faut former 2 équipes de 2 joueurs qui seront placées en diagonale à la table de jeu. Chaque équipe doit alors trouver un signe qui leur permettra discrètement d'avertir leur partenaire pendant la **partie de Kems** (exemple : Se toucher le nez, se gratter la tête ..) Une fois cela effectué, la partie peut commencer. Le donneur distribue une à une 4 cartes par personne. **Attention !** Si l'un des joueurs reçoit 3 cartes de la même valeur (ex : 3 valets, 3 dames..), il doit le signaler et échanger ses cartes par 4 autres dans le talon du jeu. Une fois la distribution des cartes faites, le donneur dispose 4 cartes au centre de la table. Au signal du donneur, toutes les cartes sont retournées et les joueurs peuvent piocher en échangeant leur cartes avec celles posées. Chaque joueur doit au final toujours avoir 4 cartes dans la main. Une fois que plus aucun joueur n'est intéressé par les cartes sur la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visibles sur la table. Et ainsi de suite, le changement de cartes continu. Arrive le moment où l'un des joueurs possède 4 cartes identiques. Il doit donc essayer de prévenir son coéquipier en lui faisant le signe convenu en début de partie.

Plusieurs cas peuvent alors apparaître :

- Votre partenaire voit votre signe et crie à voix haute « **Kems** » → **1 point pour l'équipe**
- Le partenaire voit votre signe et possède également 4 cartes identiques. Il crie à voix haute « **double Kems** » → **2 points pour équipe**
- Votre partenaire ne voit pas votre signe mais un des adversaires le devine. Il crie alors à voix haute « **Contre Kems** » → **1 point pour l'équipe adverse**
- Vous croyez deviner que l'un de vos adversaires à 4 cartes identiques, vous criez « **Contre kems** » mais cela est faux. → **1 point pour l'équipe adverse**
- Vous ou votre partenaire dites « **Kems** » alors que vous n'auriez pas dû → **1 point pour l'équipe adverse**
- Vous dites à voix haute « **Contre Kems** », mais le joueur que vous soupçonnez vous montre 2 cartes différentes de son jeu. Vous ne devez pas dire lesquelles aux autres joueurs et vous ne pourrez plus dire « **Contre Kems** » de la partie.

Pour gagner une **partie de Quems**, il suffit de se mettre d'accord au tout début du nombre de points qu'il faut. Il faut par exemple se fixer 10 points pour gagner.

Attention ! Le but de ce jeu est de s'amuser en respectant les règles. Il est par exemple interdit de prendre une carte sur la table sans avoir d'abord posé une de ses siennes. Évitez évidemment de tricher en employant des techniques que l'équipe adverse ne pourrait voir (signes sous la table par exemple..).

Dame de pique – 52 cartes

La dame de pique est un jeu de carte simple auquel vous pouvez jouer à quatre autour d'une table pour un moment convivial. Au contraire de la plupart des jeux de cartes, c'est le joueur qui aura le moins de point à la fin de la partie qui gagnera...

Pour commencer il suffit de distribuer l'ensemble des cartes aux différents joueurs. Chaque joueur a donc en sa possession 13 cartes en début de jeu. ATTENTION : L'ordre des cartes de la plus faible à la plus forte est:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As.

Comptabiliser les points de chaque partie de dame de pique :

- La dame de pique vaut 13 points.
- Chaque carte de signe « cœur » vaut 1 point.
- La partie se termine lorsqu'au moins un des joueurs a atteint un total de 100 points. Le gagnant est alors celui qui a le moins de points.

Au premier tour de jeu, chacun des joueurs donne trois cartes de son jeu au joueur qui se trouve à sa gauche. Au second tour chaque joueur donne trois de ses cartes au joueur de droite. Au troisième tour, au joueur qui se trouve en face en de lui. Au quatrième tour les joueurs gardent leurs cartes telles qu'elles ont été distribuées au départ. Et ainsi de suite tous les quatre tours...

N'oubliez pas que c'est le joueur qui a le moins de point à la fin de la partie qui gagne. Il est donc logique de donner des cartes de fortes valeurs à vos voisins.

Une fois les cartes distribuées et échangées entre les joueurs, c'est le joueur qui possède le 2 de trèfle dans son jeu qui commence. Les autres joueurs sont donc obligés de jouer à leur tour la couleur demandée. Si un joueur ne possède pas cette couleur, il peut alors jouer une carte de couleur différente.

C'est le joueur qui a posé la carte la plus forte (voir l'ordre de valeur des cartes indiqué ci-dessus) dans la couleur demandée qui prend le pli et qui commence le tour suivant.

- Lors du premier tour aucun joueur peut poser une carte qui vaut des points, c'est-à-dire du cœur ou la dame de pique)
- Il est interdit de jouer du cœur si aucun joueur n'a encore posé du cœur lors d'un tour précédent.

À la fin de la partie (lorsque les joueurs ont posé leurs treize cartes), chaque joueur compte ses points. Chaque joueur note son nombre de points et une nouvelle partie commence.

Règle particulière : Si un joueur possède à la fin de la partie tous les cœurs et la dame de pique (il possède alors toutes les cartes valant des points), il ne marque pas de point et les trois autres joueurs marquent 26 points chacun. Ce coup s'appelle le Grand Chelem.

Le **but du jeu de la dame de pique** est d'obtenir moins de points que les autres joueurs. La partie se termine lorsqu'un des joueurs a atteint 100 points.

Barbu – 52 cartes

Le barbu est un jeu de cartes aussi appelé Tafferan ou Roi de Coeur. Il s'agit d'un jeu mêlant le hasard et la stratégie

Une partie de barbu – appelée ainsi en référence au roi de coeur – se déroule de la façon suivante. Chaque joueur distribue les cartes à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre de la manière dont il le souhaite. Soit une carte par une carte ou par lot de deux ou trois cartes. 13 cartes par joueur doivent être distribuées. La hiérarchie des cartes se présente de manière classique, du 2 à l'as, le 2 étant la carte la plus faible et l'as la plus forte. C'est le joueur situé à la gauche de celui qui distribue qui fixe le contrat qui est l'objectif de la partie. Il existe plusieurs types de contrats.

Le contrat de « plis »

Dans le contrat de « plis », le but est d'empocher le moins de plis possibles. Chaque pli remporté fait perdre deux points au joueur. Toutefois, si l'un des joueurs remporte tous les plis, ses adversaires perdent le nombre de points fixés en amont par tous les joueurs (en général 40 points ou plus).

Le contrat en « coeur »

Dans cette version du barbu, les joueurs doivent réussir à remporter le moins de cartes en coeur possibles, ceci du 7 à l'as. Chaque coeur remporté dans un pli donne trois points de pénalités au joueur concerné et même six points s'il s'agit d'un as. De la même manière que pour le contrat de « plis », si un joueur remporte toutes les cartes en coeur, ses adversaires sont pénalisés de 40 points minimum.

Le contrat en « dames »

Dans ce contrat, il faut éviter d'empocher les dames des quatre couleurs. Chaque dame remportée pénalise le joueur de six points. Certaines versions du jeu stipulent que celui qui remporte toutes les dames gagne 20 points.

Le contrat « barbu »

Ce contrat, qui a donné son nom au jeu, énonce que le joueur qui s'est emparé du roi de coeur se voit appliquer une pénalité de 20 points.

Le contrat « salade »

Ce dernier contrat mêle toutes les règles des contrats précédents. Il s'agit donc de ne pas faire de plis, de ne pas empocher de cartes en coeur, ni de dame ni le roi de coeur. Celui qui gagne est donc celui qui totalise le moins de cartes de ce type.

A noter que s'il est impossible de continuer la partie, on procède à une nouvelle donne. Ce cas intervient lorsqu'il n'y a plus de carte en coeur dans la version du contrat de « coeur », quand il n'y a plus de dames dans le contrat en « dames » ou lorsque le roi de coeur tombe dans le contrat « barbu ».

Comment gagner une partie de barbu ? Le joueur gagnant au barbu est celui qui a accumulé le plus de points. Selon le contrat choisi, la partie peut durer quelques minutes ou plusieurs heures. Il est également possible de jouer au barbu à six joueurs et plus. Dans ce cas, on utilisera deux jeux de cartes, ce qui entraîne un doublement des points à chaque manche. Si plusieurs joueurs posent la même carte, c'est la dernière qui été déposée qui remporte la levée.

Hockey – 52 cartes

Retirer les Joker du jeu pour avoir 52 cartes (multiple de 4).

Tout comme au vrai Hockey, il y a 3 périodes. Une période correspond à un paquet de carte.

Ce jeu doit se jouer à 4 en équipe de 2. Le donneur distribue 4 cartes à chaque joueur, une par une. Il pose 4 cartes au centre de la table et les étale pour que les 4 joueurs les mémorisent.

Le jeu démarre dans le sens des aiguilles d'une montre par le joueur situé après le donneur. Chaque joueur doit poser sur le tas central une de ses cartes.

Pour faire un BUT, il faut qu'une PASSE ait été faite par son co-équipier préalablement.

Il y a PASSE lorsqu'un joueur met une même carte sur le tas central OU met un valet sur le tas central.

Ex : Un joueur A1 met un 9 sur le 9 du tas central. => PASSE

Ex : Un joueur A1 met un Valet sur le du tas central. => PASSE

Lorsqu'il y a passe, le tas du centre est mis de côté (retiré). Le joueur suivant met une carte au centre. Il y a BUT lorsque co-équipier met une même carte sur le tas central après que son co-équipier lui ait fait une passe.

Ex : Un joueur A1 met un Valet sur le du tas central. => PASSE. Le tas central est retiré. Le joueur suivant (B1) met une carte au centre du jeu. Si B1 met une carte autre qu'un Valet suite à une passe, la passe de A1 est défaite; c'est une interception et B1 fait une PASSE à son co-équipier. Sinon, A2 met sa carte sur le tas (comprenant une seule carte) et si c'est la même carte que B1, il y a BUT.

Ex : Un joueur A1 met un 8 sur le 8 du tas central (même carte). => PASSE. Le tas central est retiré. Le joueur suivant (B1) met une carte au centre du jeu. Si B1 met un Valet suite à une passe, la passe de A1 est défaite; c'est une interception et B1 fait une PASSE à son co-équipier. Sinon (ex : B1 a mis un As), A2 met sa carte sur le tas et si c'est la même carte que B1 (As sur As), il y a BUT.

Les joueurs mémorisent les cartes afin d'éviter le plus possible que le joueur suivant (adverse) ne fasse une passe ou un but. Ex : Si 2 As sur les 4 sont déjà passées, la chance de passe ou de but est moindre si on met un 3e As, car en n'en reste qu'un.

Quand tout le paquet a été distribué, la période est finie. Il y a vainqueur après 3 périodes. S'il y a égalité de but, on passe en prolongation.

4 joueurs ou plus

Président ou trou du cul

4 joueurs ou plus - 52 cartes

Le but du **jeu du président** est de se débarrasser le premier de toutes ses cartes. Ce jeu se joue idéalement à 4 personnes mais il est possible de jouer jusqu'à 6.

Il existe de multiples variantes de ce jeu que cela soit au niveau des règles mêmes ou des nommages des joueurs. Tout d'abord, commençons par voir la hiérarchie des cartes. Au Trou du cul, la hiérarchie des cartes est un peu particulière puisque la carte la plus forte est le 2. Suit ensuite l'As, le Roi la Dame, le Valet, le 10 etc... Le 2 permet donc au joueur qu'il la possède d'avoir toujours le dernier mot lors d'une série.

Lors de la première partie, l'un des joueurs distribue toutes les cartes aux participants. Le joueur situé à sa gauche commence la partie et pose de 1 à 4 cartes de même valeur. Le but étant de se débarrasser le premier de toutes ses cartes, il est bien entendu judicieux de jouer les petites cartes qui seront difficiles à placer lors d'une série (exemple le 3 qui ne peut que être joué par un joueur au commencement).

Le joueur suivant a alors plusieurs possibilités :

- Il n'a pas de cartes plus hautes ou pas le nombre requis, il passe son tour
- Il a une ou des cartes supérieures et pose par dessus celles précédemment jouées.
- Il a une ou des cartes de même valeur et les pose par dessus faisant ainsi sauter le tour du prochain joueur.

Si une série s'arrête car plus aucun joueur ne souhaite poser une carte, le dernier à avoir joué recommence une nouvelle série.

Remarques importantes :

- Les cartes posées doivent toujours être supérieures à celles déjà jouées.
- Lors d'une série, le jeu s'arrête lorsque plus aucun des participants ne peut ou ne veut jouer une carte supérieure. Ainsi, il n'est pas possible de faire une boucle comme par exemple As, 2 et repartir sur 3.

Pour gagner au jeu du trou du cul, il vous suffit d'être le premier à n'avoir plus de cartes. Quand cela arrive, le jeu doit continuer jusqu'à ce que ne reste plus qu'un joueur à posséder des cartes. Ainsi le nommage des joueurs peut commencer :

- Le premier joueur est appelé Le Président
- Le deuxième joueur est appelé Le Vice-Président
- L'avant-dernier joueur est appelé Le Vice-Trou du cul
- Le dernier joueur est appelé Le Trou du cul

Avantages des appellations de joueurs : Lors de la prochaine partie, le président recevra les 2 meilleures cartes du Trou du cul. En échange, le président donne 2 cartes de son choix. Idem pour le vice-président et le vice-trou du cul sauf qu'une seule carte est échangée.

A savoir :

- C'est toujours le trou du cul qui commence la partie suivante afin de lui permettre de placer ces cartes faibles plus facilement.
- A la fin de chaque partie, suivant la place à laquelle les joueurs ont terminé, une redistribution des rôles est faite et est en général le principal motif de rigolade entre participants.

Jeux de dés

Le Yams

Le zanzibar

Le sept

Le Black Jack

Le 5000

Le Marathon

Le Killer

Le Poker d'As

Les as

Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs

Nombre de dés : 5

Âge : De 4 à 8 ans

Le premier à jouer est celui qui fait le plus grand nombre de points au premier lancer de dés

Tour de jeu : Lancez les 5 dés puis placez le ou les 1 au milieu de la table, donnez le ou les 2 à votre voisin de gauche, le ou les 5 à votre voisin de droite et rejouez les dés restant. C'est-à-dire ceux qui indiquaient 4, 3 ou 6. Continuez ainsi à jeter les dés tant que vous ne faites pas un as, un 2 ou un 5, puis c'est au joueur placé à votre gauche de jouer (celui qui a reçu les dés qui faisaient 2) avec les dés reçus.

Le gagnant est celui qui place le dernier 1 au milieu. Jeu de hasard pour les enfants. Très intéressant pour apprendre à reconnaître 1, 2 et 5, sa droite et sa gauche. Pour gagner il ne faut compter que sur sa chance.

Le bateau, le capitaine et son équipage

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 5

Âge : De 6 à 12 ans

Tour de jeu : Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire sortir un 6, qui sera le bateau, puis un 5 qui sera le capitaine et enfin un 4 qui sera l'équipage. S'il n'a pas de 6 il doit rejouer tous les dés. Il ne peut pas garder ni un capitaine sans bateau, ni un équipage sans bateau. S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4). Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre. Au bout de trois lancers il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 bateau, un 5 capitaine et un 4 équipage. Les deux autres dés serviront alors à compter les milles qu'aura faits le bateau avec son capitaine et son équipage. A jouer chacun son tour. Faire autant de tour de jeu que vous aurez défini. (Exemple : 10 tours)

Le gagnant est celui qui parcourt le plus de milles.

Les suites

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 6

Âge : De 6 à +

Tour de jeu : Le premier joueur lance les 6 dés.

S'il fait du premier jet: 1.2.3.4.5.6. il marque 25 points (ou prend 5 jetons)
S'il fait du premier jet: 1.2.3.4.5. et un autre il marque 20 points (ou prend 4 jetons)
S'il fait du premier jet: 1.2.3.4. et deux autres il marque 15 points (ou prend 3 jetons)
S'il fait du premier jet: 1.2.3. et trois autres il marque 10 points (ou prend 2 jetons)
S'il fait du premier jet: 1.2. et quatre autres il marque 5 points (ou prend 1 jeton)
Puis c'est au joueur suivant de lancer les 6 dés et de marquer ses points (ou de prendre des jetons) de la manière indiquée pour le premier joueur.

Attention danger : Si un joueur fait 3 as il repart à zéro (ou rend tous ses jetons).

Le gagnant est celui qui atteint 100 points (ou qui a 20 jetons).

Le zanzibar

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 3

Âge : De 6 à +

Le premier joueur lance les 3 dés.

S'il fait un as (ou 1) il marque 100 points, s'il fait un 6 il marque 60 points, les autres faces du dé indiquant le nombre de points correspondant (2= 2 points, 3= 3 points, 4= 4 points, 5= 5 points). On joue en un lancer de dés et on fait 3 tours.

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Le sept

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 2

Âge : De 6 à +

Le premier joueur lance les dés et additionne le total des deux dés.

Si ce total est différent de 7, il peut rejouer et recommencer à additionner le total des deux dés suivants qu'il ajoutera à la première somme, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter. Si il décide de continuer et que par malheur et par mauvais hasard il fait 7 il perd tous ses points et passe la main. C'est au joueur suivant de lancer les dés.

Le gagnant est celui qui a le plus de points. Faire autant de tour de jeu que vous aurez défini. (Exemple : 10 tours)

Le Black Jack

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 3

Âge : De 6 à +

Inspiré du jeu de cartes du même nom, c'est encore un jeu où il faut savoir s'arrêter à temps
Tour de jeu : Le premier joueur lance les dés, additionne le total de ces trois dés et décide soit de s'arrêter, soit de rejouer un, deux ou les trois dés.

Le but du jeu est de faire un total de 21 ou au moins d'être le plus proche de 21 (20, ou 19, ou 18... ou même 15 si les autres joueurs se sont arrêtés ou s'arrêteront à un total de 14). Si après un lancer de dé le total dépasse 21 le joueur doit payer un jeton à la cagnotte. Celui qui gagne la manche, en faisant 21 ou en étant le plus proche de 21 remporte la cagnotte et tous les joueurs lui versent un jeton même celui qui aurait versé un jeton à la cagnotte.

Le gagnant est celui qui a récupéré tous les jetons des autres joueurs. Définissez en début de partie le nombre de jetons par joueur.

Le 5.000

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 5

Âge : De 8 à +

Prévoir un papier et un crayon pour marquer les scores.

Chacun à son tour, on jette tous les dés et on marque 100 points pour un as, 50 points pour un cinq et la valeur des autres dés pour une combinaison de trois chiffres identiques (2, 2, 2 = 200, 3, 3, 3 = 300 ...). De plus, trois as comptent 1.000 points. Ceci sur le premier lancer.

On met donc de côté les dés qui marquent des points (1, 5 ou brelan) et on continue avec les autres. Le tour d'un joueur s'arrête lorsqu'il lance une main "vide". Au contraire, si tous les dés sont utilisés, en une main ou plusieurs, on dit qu'il "tourne" et il continue à jouer.

Exemples :

Joueur A lance 2 - 2 - 5 - 3 - 6. Il "garde" le 5 (qui vaut 50 points) et continue avec les autres dés. Joueur A lance 3 - 6 - 3 - 3 Il garde le brelan de 3 (300points, total 350) et continue avec le dernier dé. Joueur A lance 4. Fin du tour : il marque 350 points

NB: S'il avait fait 1 ou 5, il "tournait" c'est-à-dire il comptait ses points et recommençait avec 5 dés.

Joueur B lance 4 - 4 - 3 - 6 - 2. Pas de chance : ni 1, ni 5, ni brelan. C'est la fin de son tour : il marque 0 point.

Joueur A lance 4 - 4 - 3 - 6 - 1. Il garde l'as (100 points) et continue avec quatre dés. Joueur A lance 2 - 3 - 4 - 6. C'est la fin de son tour, il ajoute 100 points à ses 350 du premier tour etc....

Le gagnant est le premier arrivé à 5000. Tous les joueurs doivent jouer le même nombre de coup. Si 2 joueurs ont dépassés 5000 c'est celui qui a le plus haut score qui gagne.

Le Marathon

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 4

Âge : De 6 à +

Prévoir un papier et un crayon pour noter le nombre de km parcourus.

But du jeu : Parcourir la distance d'un marathon soit 42.195 km avec les dés.

Le premier joueur lance les 4 dés et les place de la manière qu'il veut pour composer un nombre de 4 chiffres. Exemple : il lance les dés et obtient 4.3.2.1, il peut choisir d'annoncer qu'il a déjà

couru 4.321 km ou 3.241 km ou 1.234 km ou... tout autre combinaison de ces 4 dés. Puis c'est au joueur suivant de procéder de la même façon.

À chaque tour on additionne les nombres retenus.

Lorsqu'un joueur n'a plus que 999 mètres à parcourir, il ne lance que 3 dés puis seulement 2 dés lorsqu'il ne lui reste que 99 mètres à couvrir et 1 dé pour les 9 derniers mètres.

À chaque tour il n'y a qu'un jet de dés mais on peut refuser d'additionner le nombre obtenu si on pense qu'aucune des combinaisons n'est bonne à prendre. On annonce: "je reste sur place" ou "je passe".

Le premier joueur qui atteint 42.195 km est le vainqueur!

Ceux qui dépassent les 42.195 mètres sont éliminés.

Le killer

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 6

Âge : De 8 à +

But du jeu : « Killer » les autres.

On effectue d'abord un premier tour pour totaliser son capital de points qui évoluera tout au long de la partie. Après chaque jet, on est obligé de garder au moins un dé

Exemple: on lance les 6 dés, on en garde 1 on rejoue les 5 qui restent - on lance les 5 dés, on en garde 1, on rejoue les 4 qui restent - on lance les 4 dés, on en garde 2 on rejoue les 2 qui restent - on lance les 2 dés, on en garde 1, on rejoue le dernier dé) Une fois que le capital de tout le monde a été "trouvé", celui qui a le plus grand nombre commence, et on va jusqu'au plus petit, on gardera cet ordre de passage durant toute la partie. Le but du jeu est de faire plus de 30 avec les six dés. On ajoute ce qu'il y a au-dessus de 30 à son capital et on va pouvoir faire un "killer".

Exemple: on lance les six dés (on en garde au moins un ou non, comme ci-dessus). On obtient 35 points à la fin des lancers. On ajoute 5 points à son capital et on va faire un "killer" de 5. Cela veut dire que l'on choisit une personne à qui on va retirer le nombre total de 5 effectués aux prochains lancers. On lance les six dés et on ne garde que les 5. Si on a fait trois 5, on va retirer 15 points à celui que l'on veut "killer". Si on fait avec tous 6 dés de 5, on peut "killer" le nombre de personnes qu'on veut. On arrête de "killer" quand on ne fait plus de 5. On passe alors la main et c'est à son voisin de killer.

Pour killer quelqu'un il faut amener son capital dans les négatifs, s'il est à 0, il peut encore jouer. À -1 il est éliminé.

Si on fait moins de 30, exemple 27, on enlève à son capital ce qui manque pour aller à 30, ici 3. Et si on fait 30, on n'enlève rien, ne rajoute rien, et on passe.

Le gagnant est le dernier à survivre.

Le poker d'as

Nombre de joueurs : 2 joueurs à +

Nombre de dés : 5

Âge : De 8 à +

En principe pour jouer au poker d'as on prend un jeu de dés spécial. Mais on peut y jouer avec des dés "normaux" en traduisant 1 par as, 2 par roi, 3 par dame, 4 par valet, 5 par 10 et 6 par 9.

Ce jeu s'inspire du jeu de poker. Au lieu de demander des cartes, on joue jusqu'à trois fois de suite pour tenter d'obtenir une bonne combinaison. Celui (ou ceux) qui joue après le premier n'a pas le droit de lancer les dés plus de fois que le premier, mais peut, s'il le désire, jouer en moins de coups que le premier.

À chaque fois qu'on rejoue on peut reprendre un, quelques ou tous les dés. L'as est comme un joker, il prend la valeur qu'on lui attribue, mais à combinaison égale (une paire par exemple) c'est celle qui est réussie sans "as" comptant comme joker qui gagne. Exemple : Celui qui a 2 rois l'emporte sur celui qui a un as et un roi.

Ordre des combinaisons de la meilleure à la moins bonne :

Quinte : cinq figures semblables avec dans l'ordre le poker d'as supérieur au poker de rois, etc.

Carré : quatre figures semblables avec dans l'ordre le carré d'as supérieur au carré de rois, etc.

Full : un brelan et une paire (par exemple 3 valets et 2 neuf)

Brelan : trois figures semblables

Suite : les cinq dés sont différents mais se suivent (roi, dame, valet, dix, neuf. La suite la plus forte est celle qui va jusqu'à l'as: as, roi, dame, valet, dix)

Deux paires : 2 fois deux figures semblables (2 valets et 2 neuf)

Une paire : Deux figures semblables

En cas d'égalité on rejoue. Il n'y a pas égalité si une combinaison est plus forte que l'autre (paire de rois plus forte que paire de neuf, paire d'as plus forte que paire de rois) ou si une est faite avec un as en guise de joker (c'est celle qui est "vraie" qui gagne: paire de neuf plus forte que roi+as).

Miser des jetons à chaque tour de jeu et celui qui gagne les remporte.