



1

LA BATAILLE

nombre de joueurs : 2

matériel : un jeu de 32 ou 52 cartes.

L'ordre de force des cartes est le suivant : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, as, l'as étant le plus fort. Les couleurs n'ont pas d'importance dans ce jeu.

BUT DU JEU

Gagner **la totalité** des cartes.

COMMENT JOUER ?

- Celui qui tire dans le paquet la carte la plus forte est **le donneur**. Il bat les cartes, et fait « couper » le paquet à son partenaire. Il **distribue les cartes une à une**, en commençant par son partenaire, face cachée, jusqu'à la dernière. Les joueurs rassemblent leurs cartes en un paquet, face cachée.
- L'autre joueur retourne sur la table **la carte du dessus** de son paquet (celle reçue en dernier), puis le donneur en fait autant.
- Celui qui a la plus forte carte prend les 2 cartes et les met sous son paquet.
- Si les 2 joueurs posent **des cartes de même valeur**, on dit qu'il y a « **bataille** ». Chacun doit alors recouvrir sa première carte d'une carte **face cachée**, puis d'une autre **face visible**.
- Le joueur qui a posé **la carte la plus forte** ramasse toutes les cartes posées et les met sous son paquet, après les avoir toutes remises dans le bon sens.

FIN DE LA PARTIE

Celui qui a ramassé **toutes les cartes** est le gagnant.

colle



Comment fabriquer ton carnet ?

Coupe selon les lignes continues et assemble les parties dans l'ordre avec de la colle. Pour finir, plie en accordéon selon les pointillés.

2

LE POUILLEUX



nombre de joueurs : de 2 à 6

matériel : un jeu de 52 cartes auquel on retire le valet de trèfle. Pour les plus petits, retirer aussi les 7, 8, 9, 10.

BUT DU JEU

Ne pas être le dernier joueur à avoir le pouilleux (**le valet de pique**) entre les mains.

COMMENT JOUER ?

- On tire au sort pour désigner **celui qui commence**.
- Le premier joueur distribue toutes les cartes, **face cachée**.
- Chaque joueur **regarde ses cartes** et fait **des associations 2 par 2**, par valeur (5, valet, roi...) et par couleur (rouge ou noir). Par exemple, le roi de pique + le roi de trèfle (noir) ; le 9 de cœur et le 9 de carreau (rouge). **Toutes les paires** ainsi formées sont déposées **face visible** au milieu la table.
- Quand les joueurs n'ont **plus la possibilité** de faire de paire, le premier joueur présente ses cartes face cachée au joueur à sa gauche. Ce dernier **tire une carte** et, s'il le peut, fait une nouvelle paire, qu'il pose au milieu de la table. Et ainsi de suite pour les joueurs suivants.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs n'ayant **plus de cartes** ne jouent plus. Le joueur à avoir la **dernière carte en main**, (le valet de pique, le pouilleux), **a perdu**. Les autres joueurs peuvent lui attribuer un **gage** !

3

LE MENTEUR



nombre de joueurs : 2, 3 ou 4

matériel : un jeu de 52 cartes.

BUT DU JEU

Ne plus avoir de cartes en main.

COMMENT JOUER ?

- Le joueur qui commence est **tiré au sort**. Il distribue la **totalité des cartes** entre les différents joueurs puis pose une carte de son choix au milieu du jeu, face visible, en **annonçant la famille** (trèfle, pique...).
- À tour de rôle, chaque joueur doit poser par-dessus une carte de cette **même famille**, toujours face cachée et toujours en annonçant la famille. Mais il peut **mentir** : par exemple annoncer « carreau » et poser une carte de trèfle.
- S'il **soupçonne un mensonge**, le joueur suivant peut dire : « **Menteur !** » et retourner la carte pour vérifier.
 - Si la carte était bien de la famille demandée, le joueur accusateur ramasse, en pénalité, la totalité des cartes posées sur la table.
 - Si la carte n'était pas de la famille, c'est le joueur qui a menti qui ramasse les cartes.
- Le joueur qui a ramassé le tas de cartes **relance le jeu** en posant la carte de la famille de son choix, face visible, et ainsi de suite...

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à n'avoir **plus de cartes** gagne. La partie se termine quand un joueur ramasse la totalité des 52 cartes. Celui-ci est le perdant et le gagnant lui donne un **gage** !

coller ici

colle



4

KEM'S!

nombre de joueurs : 4, 6 ou 8

matériel : un jeu de 32 cartes (à 4 joueurs) ou 52 cartes (à 8 joueurs), 1 papier et 1 crayon pour écrire le score.

BUT DU JEU

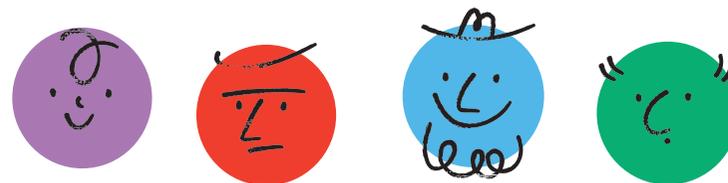
Constituer le plus possible de groupes de 4 cartes de même valeur, tout en empêchant les autres équipes de le faire.

COMMENT JOUER ?

- On crée des équipes de **2 joueurs**. Les 2 joueurs d'une même équipe s'installent **en vis-à-vis** autour de la table.
- Chaque équipe convient d'un **signe en secret** : loucher, se gratter le nez, se toucher le lobe de l'oreille, prononcer un certain mot...



- Le meneur de jeu (un des joueurs) distribue **4 cartes** par personne.
- Il prend ensuite **4 cartes dans la pioche** et les étale sur la table. Tant qu'il n'a pas donné le « top », personne n'a le droit de prendre de carte.
- Quand il dit « top », les joueurs **échangent des cartes** de leur jeu **avec celles sur la table** (en posant d'abord la leur avant d'en prendre une) dans le but de constituer des « carrés » de 4 cartes de même valeur (les 4 rois, les 4 cartes 10...). Il est interdit d'avoir plus de 4 cartes dans ses mains.



- Quand tous les joueurs ont fini leurs échanges ils disent « **balayette** ». Les 4 cartes restantes face cachée sont mises dans un autre tas appelé la « **poubelle** ». Puis le meneur étale 4 nouvelles cartes de la pioche sur la table, il dit « top », etc.
- Quand un des joueurs a **4 cartes de même valeur**, il a un « Kem's ». Il fait alors le **signe secret** à son partenaire, qui dit « **Kem's!** » et l'équipe gagne 1 point. Si le partenaire a lui aussi un Kem's, il dit « **double Kem's** » et l'équipe gagne 2 points.
- Si un joueur adverse **pense avoir remarqué le signe secret**, il peut dire « **contre-Kem's** » avant que l'autre équipe ne dise « Kem's », et si c'est exact, c'est son équipe qui gagne 1 point.
- Si un joueur qui a dit « contre Kem's » **s'est trompé**, il doit montrer 2 cartes à ses adversaires et n'a plus le droit de dire « Contre Kem's » jusqu'à la fin de la manche.
- Quand on arrive à la fin de la pioche, on mélange bien les cartes de la poubelle et elles deviennent la nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

Quand il n'y a plus de cartes à piocher et que **tous les « carrés » sont constitués**, on fait le total des points de chaque équipe. Celle qui en a le plus gagne la manche.

coller ici

colle



5

PIGE DANS LE LAC

nombre de joueurs : 2 et plus
matériel : un jeu de 52 cartes.

BUT DU JEU

Avoir le plus possible de groupes de 4 cartes de même valeur.



COMMENT JOUER ?

- On distribue **5 cartes** à chaque joueur.
- Le reste des cartes est étalé face cachée au centre de la table : c'est le « **lac** »
- Le premier joueur demande au **joueur de son choix** une carte, par exemple, un « 4 ». (Il doit déjà avoir au moins une carte « 4 » dans son jeu pour avoir le droit de demander.)
 - Si le joueur a un ou des « 4 », il donne toutes ses cartes « 4 » au joueur qui les a demandées.
 - Si le joueur n'a aucune carte « 4 », il répond : « **pige dans le lac** ». Le premier joueur doit alors piger (piocher) une carte au centre.
- Puis, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand un joueur a réuni **4 cartes de même valeur**, il les pose devant lui et peut rejouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsqu'un des joueurs n'a **plus de cartes en main**. On compte alors les groupes de 4 cartes constitués par chacun des joueurs. Celui qui en a le plus a gagné.

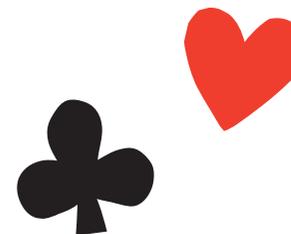
6

LE 8 AMÉRICAIN

nombre de joueurs : 2 ou plus
matériel : un jeu de 52 cartes.

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes.



COMMENT JOUER ?

- On distribue **8 cartes** à chaque joueur.
- On retourne la **première carte de la pioche**. Par exemple, il s'agit du 8 de cœur.
- Chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs posent sur la carte centrale **une carte de même valeur** (un 8) ou **de même couleur** (du cœur).
- Si un joueur ne possède pas de carte qu'il peut poser, il pioche une carte.
- Quand un joueur ne possède plus que 2 cartes dans sa main, il doit dire « **carte** » au moment où il pose son avant-dernière carte. S'il oublie, il doit piocher une carte.
- Attention à certaines cartes :
 - Le **as** : le joueur suivant doit poser un as ou piocher 2 cartes.
 - Le **2** : le joueur rejoue.
 - Le **7** : le joueur suivant passe son tour.
 - Le **8** : permet de choisir une autre couleur.
 - Le **10** : le jeu repart en sens inverse.

FIN DE LA PARTIE

Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

coller ici

colle



7

SNAP !

nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs
matériel : un jeu de 52 cartes.

BUT DU JEU

Gagner toutes les cartes du jeu.

COMMENT JOUER ?

- On distribue toutes les cartes **face cachée** aux joueurs, qui les gardent en paquet devant eux.
- Le premier joueur retourne la carte du **dessus de son paquet** et la pose à côté. Puis le deuxième joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) fait de même, etc.
- Dès qu'un joueur repère **2 cartes de même valeur** (par exemple le 7 de cœur et 7 de trèfle), il dit « **Snap** ». Il gagne les 2 cartes ainsi que les piles de cartes en dessous et les met sous son paquet.
- Si un joueur dit « Snap » **par erreur**, il place sa pile de cartes (celle qui est face visible) au centre du jeu. Dès qu'un joueur retourne une carte de même valeur que celle au centre, le premier joueur qui dit « **Snap pool** » remporte les deux piles.
- Si plusieurs joueurs disent « **Snap** » en même temps alors les deux piles concernées sont réunies et placées comme précédemment au centre de la table.
- Si un joueur n'a plus de cartes à retourner, il mélange ses cartes face visible pour former un nouveau paquet.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte dans son paquet, il a gagné.



8

LA RÉUSSITE

nombre de joueurs : 1
matériel : un jeu de 32 cartes.

BUT DU JEU

Réussir à mettre toutes les cartes à la bonne place sur la grille, avant de trouver les 4 as !

COMMENT JOUER ?

- Disposer les cartes, **face cachée**, pour former une grille de **4 lignes** et **7 colonnes**.
- Poser les 4 cartes restantes en paquet, à côté de la grille.
- La grille fonctionne comme un **tableau à double entrée** : chacune des 4 lignes correspond à une couleur (cœur - carreau - trèfle - pique). Chaque colonne correspond à une valeur de carte (dans l'ordre, de gauche à droite : 7 - 8 - 9 - 10 - valet - dame - roi)
- Retourner la première carte du paquet. En fonction de sa couleur et de sa valeur, placer la carte **à la bonne place** dans la grille.
- Retirer la carte face cachée qui se trouvait là, la placer à son tour au bon endroit, etc.
- Si la carte retournée est **un as** : dommage ! Il faut le poser à côté, et continuer en prenant une nouvelle carte du paquet.

FIN DE LA PARTIE

Si toutes les cartes sont à leur place avant que les 4 as soit retournés, la réussite est gagnée !

