

JEUX DE CARTES



Bonjour Monsieur, Bonjour Madame

Ce jeu basique est idéal pour se réveiller. Il se joue avec un jeu de 52 cartes ou 32 (voir les deux).

Nombre de joueur : À partir de 2 joueurs jusqu'à 4. Il peut se jouer à plus, mais il faut rajouter des jeux de cartes.

But du jeu

Être le premier à vider son tas de carte.

Déroulement du jeu

Distribuez le jeu de carte entièrement entre les joueurs. Chaque joueur a devant lui un tas de carte face cachée. Pour commencer un joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la pose face visible au centre :

si c'est un roi tous les joueurs doivent dire "bonjour monsieur" ;

si c'est une reine tous les joueurs doivent dire "bonjour madame" ;

si c'est un valet tous les joueurs font le salut militaire sans rien dire ;

si c'est un as tous les joueurs doivent mettre leur main sur le tas de carte ;

si c'est une autre carte personne ne doit saluer.

Si une personne se trompe, met plus de 3 secondes à faire le salut ou pose sa main en dernier sur l'as il récupère le tas de cartes. Puis le tour de jeu recommence par celui qui vient de ramasser les cartes. Le gagnant est le premier à ne plus avoir de carte dans sa main.

Règles additionnelles

Bien entendu vous pouvez ajouter vos règles pour pimenter le jeu, voici quelques exemples :

si vous posez un 10 le jeu change de sens ;

si vous posez un 9 le joueur suivant passe son tour et c'est le joueur d'après qui joue ;

si vous posez un 8 vous pouvez rejouer ;

si vous posez un 2 tous les joueurs doivent dire "ouba" ;

si vous posez un 3 tous les joueurs doivent dire "abou".

Si quelqu'un joue alors que ce n'est pas son tour, ou si quelqu'un oublie de jouer il ramasse les cartes au centre.



Le jeu du Rami

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.

Nombre de joueurs : 2 à 5

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.

Comment commencer une partie de rami :

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.

Comment gagner une partie de rami :

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.



Les deux ennemis

Préparation

Ce petit jeu très simple oppose le bon roi de cœur à la méchante dame de pique.

Les 32 cartes d'un jeu sont distribuées entre les deux adversaires.

Règles du jeu

Chacun ramasse sa part sans regarder les figures et forme un paquet, revers en dessus. Les deux joueurs retournent ensuite, une à une, les cartes de leur paquet dans l'ordre où elles se présentent. Deux d'entre elles seulement sont à surveiller.

Le joueur qui tire le roi de cœur a droit à toutes les cartes déjà retournées par l'adversaire. Il les met sous son paquet tandis que celui qui sort la dame de pique perd toutes les cartes qu'il a déjà découvertes.

L'adversaire les prend, mais ne les gagne pas. Il les ajoute aux cartes qu'il a déjà retournées ou à la place de celles-ci lorsqu'il y a eu « prise » aussitôt avant.

La partie s'arrête dès que les deux « ennemis » sont sortis. Ce que l'un a fait, l'autre peut le défaire. Il ne faut donc pas se réjouir ni s'inquiéter trop tôt.

Le gagnant est celui qui, en fin de partie, a le plus de cartes dans son paquet.



L'âne

Préparation

Un assez grand nombre de joueurs peuvent participer à ce jeu. On emploie autant de jeux de 52 cartes qu'il y a de fois 5 ou 6 joueurs avec un minimum de quatre joueurs

Les cartes sont distribuées une à une et, selon le nombre des participants, certains peuvent en recevoir une de plus que les autres.

Règles du jeu

Chacun prend son jeu en main. Ceux qui ont des as les posent sur la table. Il s'agit alors de reconstituer en ordre croissant, du 2 au roi, les quatre familles.

Sur chacun des as il faudra mettre le 2 correspondant, puis le 3, puis le 4 et ainsi de suite jusqu'au roi.

On ne joue pas à son tour de rôle, mais dès que l'occasion de poser une ou plusieurs cartes se présente.

Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné. Il marque autant de points que ses adversaires ont encore de cartes en main.

On peut aussi poursuivre le jeu et celui qui placera la dernière carte sera l'âne

Les cartes dominos

Préparation

Un nombre quelconque de joueurs peut participer à cette amusette qui rappelle le jeu des dominos avec un jeu de 52 cartes lesquelles sont distribuées; certains participants peuvent en avoir une de moins que les autres.

Règles du jeu

Le premier joueur pose, au milieu de la table, un 5, un 6, un 7 ou un 8. Le suivant doit placer, s'il le peut, à droite une carte immédiatement supérieure ou, à gauche, une carte immédiatement inférieure de la même famille que la première. Si celle-ci est un 7 de cœur, il doit mettre un 8 ou un 6 de cœur. Il peut aussi placer au-dessus de la première carte une autre de même valeur, soit ici un 7 de pique, de carreau ou de trèfle, et compléter à gauche et à droite de la nouvelle carte.

Le joueur suivant agit de même. Bientôt les quatre couleurs apparaîtront sur quatre rangs. Les cartes se trouveront alignées de gauche à droite, du roi à l'as.

Le premier qui se sera débarrassé de toutes ses cartes sera gagnant; celui qui à ce moment-là, en aura le plus en main, sera perdant.



Mariage de cartes

But du jeu : faire un maximum de mariages.

Nombre de joueurs : 2 à 12

Selon le nombre de joueurs, vous pouvez mélanger plusieurs jeux de cartes. Toutes les cartes sont mélangées puis dispersées sur la table, faces cachées et sans se superposer. Le premier joueur retourne 2 cartes au hasard en les laissant sur place. Si les cartes forment une paire (de même valeur et de même couleur), on dit qu'il y a un mariage. Le joueur les retire du jeu et les place devant lui. Si les cartes sont différentes, il les retourne à l'envers sans les déplacer. Le joueur suivant procède de la même façon. Le jeu consiste à se souvenir de l'emplacement des cartes, pour pouvoir les choisir avant de les retourner. Le gagnant est le joueur qui a fait le plus de mariages.



Le domino

Matériels du jeu

Vous aurez besoin d'un paquet de 52 cartes pour y jouer. Il nécessite au minimum 2 joueurs et au maximum 7. Les jokers sont alternatifs.

Préparatifs du jeu

Pour commencer, il vous faut désigner un brasseur mais qui sera à la fois celui qui distribuera les cartes. Quand ceci sera fait, le distributeur partage le paquet jusqu'à épuiser toutes les cartes. Il est possible que le nombre de cartes pour chaque joueur ne soit pas les mêmes mais cela a peu d'importance. L'ordre des cartes va dans un sens décroissant c'est-à-dire du Roi qui aura la plus grande valeur, jusqu'à l'As qui sera la plus faible. Il est à noter que la couleur ici, n'a pas beaucoup d'importance.

Déroulement du jeu

Pour débiter le jeu, le joueur qui se trouve à côté du brasseur dépose une de ses cartes, celle-ci sera donc le point de départ pour tous les autres joueurs. Ensuite le tour passe et le joueur suivant dépose une carte qui devra faire une suite à celle du précédent joueur. Dans le cas où il ne possède aucune carte qui pourra faire série avec celle sur la table, il laisse passer le tour. Il est à noter que les joueurs peuvent jouer dans les 2 sens c'est-à-dire qu'ils peuvent soit compléter par une carte de valeur supérieure à celle déposée sur la table soit par une autre de valeur inférieure mais dans les deux cas, celles-ci doivent former une suite. Par exemple, si un 8 a été placé comme première carte sur la table, il vous faudra la faire suivre soit par un 9, soit par un 7 et ainsi de suite et ça peu importe la couleur.

Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur arrive à jouer toutes ses cartes et qu'il n'en possède plus aucune. Ce sera celui qui accumule le moins de points qui sera l'heureux gagnant.

Comptage des points

Ainsi, les autres joueurs doivent compter le nombre de cartes qu'ils ont encore entre leurs mains. Le comptage des points se fait par valeur c'est-à-dire qu'il faut additionner les valeurs des cartes restantes.

Pour information, les cartes à figure se comptent à 10 points notamment le Roi, la Dame et le Valet. Les As valent 1 point et les autres cartes par leur propre valeur, par exemple un 6 de cœur vaut 6 points ...

Vous pouvez également compter l'As pour 15 points mais dans ce cas-là, si celui qui dépose la première carte débute par celle-ci, il pourra tout de suite continuer le jeu s'il a une suite à l'As. S'il n'en pas, il fait passer le tour au joueur suivant.

Vous pouvez également insérer les jokers dans le jeu pour vous servir d'atout. Il aura la valeur de n'importe quelle carte dans le cas où vous ne possédez aucune carte de celle demandée pour compléter la série. Il vous permettra également de jouer une deuxième vos cartes.



Le merci

Matériels du jeu

Il faut un paquet de 52 cartes pour pouvoir jouer. La partie se joue à deux ou plusieurs joueurs.

But du jeu

L'objectif dans le jeu est de faire le plus de levées de 4 cartes de mêmes valeurs. Et dans l'enchaînement de la partie, ne jamais oublier de dire « MERCI » quand on reçoit des cartes d'un autre joueur.

Préparatifs du jeu

Tout d'abord, chaque joueur tire au sort une carte pour savoir celui qui doit mélanger les cartes en premier. Celui-ci sera nommé « brasseur » et devra distribuer les cartes aux autres joueurs.

Chacun recevra 10 cartes pour commencer et le reste sera placé sur la table. Le joueur qui sera assis à gauche du brasseur débute le jeu en premier.

Règles du jeu

Celui qui commence le jeu, interroge l'un des autres joueurs si celui-ci possède une carte de valeur supérieure, comme des rois par exemple. S'il n'en possède pas, une carte de la valeur que celle demandée, il devra piocher une nouvelle carte dans celle posée sur la table (aussi appelé talon).

Dans le cas contraire, c'est-à-dire que le joueur adverse en possède une ou plusieurs cartes identiques à celle demandée, il devra le (ou les) passer au joueur précédent. Ainsi, en recevant la ou les cartes du joueur adverse, ce dernier devra immédiatement dire « MERCI ».

Si le receveur (le joueur qui vient de recevoir les cartes) ne dit pas merci avant de joindre les cartes à son jeu, il doit les rendre à leur propriétaire, mais en même temps, il perdra son tour, il est tout aussi naturel que celui-ci se précipitera de demander au prêteur (celui qui doit donner les cartes), la même carte, pour ne pas les perdre à son prochain tour.

Quand un joueur réussit à obtenir les 4 cartes d'une valeur, il les pose face vers le bas devant lui.

Il ne montre pas la valeur de ses levées aux autres joueurs, ces derniers les observeront à la fin du jeu.

Fin du jeu

Le joueur qui aura obtenu le plus de levées marque la fin du jeu. Il aura donc gagné.



La bataille corse

Age : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 2 et +

Matériel : Un jeu de 32 ou 52 cartes sans jokers

But du jeu : Obtenir toutes les cartes du jeu

Déroulement :

- Distribuer toutes les cartes, sans que les joueurs les regardent.

- Un premier joueur arbitrairement choisi commence en retournant la première carte de son paquet sur le milieu de la table.

S'il s'agit d'une carte chiffre (du 2 au 10 inclus), rien ne se passe et c'est au tour du suivant de retourner sa carte au-dessus du tas central.

S'il s'agit d'un valet, le joueur suivant a quatre essais consécutifs pour à son tour sortir une carte personnage.

Pour la dame, c'est trois essais, deux pour le roi et un pour l'as.

S'il y parvient, c'est au tour du joueur suivant. Sinon, le joueur précédent remporte le tas central.

Bonus :

Pour ajouter à la difficulté, les joueurs doivent taper sur le paquet central quand deux cartes de même valeur sortent à suivre (règle de la suite), ou bien intercalées d'une autre carte au milieu (règle du sandwich). Celui qui tape en premier remporte le paquet. Si quelqu'un tape sur le paquet par erreur, il doit mettre deux cartes de son jeu sous le tas central.



La bataille

Age : dès que l'enfant sait reconnaître les cartes

Nombre de joueurs : 2 et +

Matériel : Un jeu de 32 ou 52 cartes, avec ou sans jokers

But du jeu : Obtenir toutes les cartes du jeu

Déroulement :

Distribuer toutes les cartes sans que les joueurs regardent leur paquet

Retourner en même temps la première carte de son tas. Celui qui a posé la carte la plus forte (joker, as, roi... jusqu'au 2) remporte toutes les cartes de la table.

En cas d'égalité, ou bataille, les joueurs concernés posent une carte face cachée sur leur carte respective, puis une autre carte face visible.

Celui qui finit avec la carte à la valeur la plus élevée remporte la manche.

La bataille est généralement le premier jeu de carte que découvrent les enfants. Au début, pour simplifier le jeu, on peut jouer seulement avec une partie des cartes.

Le jeu de cartes la Bataille se joue avec un jeu de 32 ou 52 cartes. Le donneur doit distribuer le total. La valeur des cartes va en décroissant de l'As au 7 ou au 2 suivant votre jeu de cartes. On ne fait pas de différence entre les différentes couleurs (as, pique, cœur, trèfle).



Kems

Age : 6 ans et +

Nombre de joueurs : un nombre pair de joueurs à partir de 4

Matériel : Un jeu de 32 ou 52 cartes sans joker

But du jeu : Etre le premier binôme à rassembler quatre cartes de même valeur et à crier « Kems ». L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points au bout d'un certain nombre de parties.

Déroulement :

- Les joueurs répartis en binômes s'accordent sur un signe commun, par exemple tourner sa montre ou se frotter le nez, et s'assoient autour de la table face à face ou en diagonale.
- Un maître de jeu distribue quatre cartes à chaque joueur et pose quatre autres cartes face visible au milieu de la table. Quand il annonce « la chasse est ouverte », les participants peuvent commencer à échanger leurs cartes contre celles de la table pour tenter d'avoir en main quatre cartes de même valeur. Quand plus personne n'est intéressé par les cartes communes, le maître de jeu les enlève et remet au milieu quatre autres cartes.
- Dès qu'un joueur possède sa famille, il fait discrètement le signe à son partenaire qui doit crier « kems » pour gagner la manche et marquer un point.

Bonus :

Si le partenaire a aussi quatre cartes similaires, il peut dire « double kems » et l'équipe marque alors deux points. Si un joueur pense voir un adversaire faire son signe, il peut dire « contre kems ». S'il a raison, il marque un point et les autres changent de signe. Sinon, l'adversaire doit lui montrer deux cartes différentes et la partie se poursuit. A la troisième erreur d'un participant dans le jeu, l'équipe adverse marque un point.



Speed

Age : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 2

Matériel : Un jeu de 32 ou 52 cartes, sans joker

But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes

Déroulement :

- Distribuer toutes les cartes sans que les joueurs les regardent.
 - Les joueurs mettent quatre cartes de leur jeu face visible devant eux, et une carte chacun face visible au milieu de la table. Ils commencent le jeu en plaçant dès que possible leurs cartes sur les tas centraux, en suite croissante ou décroissante, sans tenir compte de la couleur. C'est-à-dire que si une des cartes du milieu est un as, les joueurs pourront mettre par-dessus soit un roi, soit un 2. Les joueurs piochent sans cesse dans leur tas pour avoir toujours quatre cartes devant eux.
 - Quand aucun des joueurs ne peut ajouter aux cartes du milieu, ils remettent chacun une carte par-dessus. Quand un joueur n'a plus que six cartes, il peut les prendre en main. Son adversaire devra alors ajouter lui-même les deux cartes du milieu s'il y a besoin.
- Bonus :** Quand les deux cartes du milieu ont la même valeur, les joueurs doivent taper sur les paquets. Celui qui n'est pas assez rapide remporte alors les deux tas de cartes, les mélange et les ajoute à son jeu.



Tas de merde

Age : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 3 à 5

Matériel : Un jeu de 32 ou 52 cartes, avec ou sans joker

But du jeu : Le gagnant est celui qui, après un nombre de parties déterminé à l'avance, a le moins de « kilos de merde »

Déroulement :

- Séparer le jeu de cartes en deux paquets, d'un côté les chiffres et les jokers s'il y en a, d'un autre les rois, les dames et les valets pour un jeu à trois personnes. On ajoute les as s'il y a quatre joueurs et éventuellement les dix pour cinq joueurs. Les cartes chiffres forment la pioche, les autres cartes sont distribuées entre les joueurs.
- Celui qui possède la dame de cœur annonce « dame de cœur, à toi l'honneur » et commence la partie. Il regarde ses cartes et doit décider d'en donner une à son voisin de droite, le but étant d'avoir en mains quatre cartes de même valeur (quatre dames ou quatre rois...).
- Les cartes changent ainsi de mains jusqu'à ce qu'un joueur ait sa famille complète. Il doit alors attendre que tous les joueurs aient bien quatre cartes en main avant de taper sur la pioche. Le dernier à taper reçoit la première carte du tas. Les cartes ont leurs valeurs respectives, sauf le 3 « parfum » qui permet de remettre une carte piochée dans le tas central, le 7 « chasse d'eau » qui permet de remettre toutes ses cartes dans le tas central, l'as qui vaut 100 kg et le joker 1000.
- Ensuite, les cartes sont mélangées, redistribuées et le jeu recommence.



Solitaire

Age : 6 ans et +

Nombre de joueurs : 1

Matériel : Un jeu de 52 cartes sans joker

But du jeu : Rassembler toutes les cartes en quatre suites de l'as au roi pour chaque couleur

Déroulement :

- Disposer les cartes en 7 colonnes allant de une à sept cartes (de gauche à droite), et retourner faces visibles la première carte de chaque tas. Faire une pioche avec les cartes qui n'ont pas été posées dans ces colonnes.
- Déplacer les cartes pour former des suites décroissantes en alternant rouge et noir. Par exemple, un six rouge pourra seulement être posé sur un sept noir.
- Quand vous découvrez un as, posez-le à l'écart du jeu. Au cours de la partie, ajoutez par-dessus les cartes suivantes de la couleur de l'as afin de former quatre suites croissantes allant de l'as jusqu'au roi.
- Retourner à chaque fois face visible les cartes découvertes sur le dessus de chaque paquet. Un roi, ou une suite commençant par un roi, peut être déplacé sur un espace libre.
- Découvrez les cartes de la pioche au fur et à mesure et les placer dans le jeu si c'est utile. Réutiliser la pioche sans la mélanger jusqu'à finir les quatre suites, ou jusqu'à ce que le jeu soit bloqué.

Bonus : Pour plus de difficulté, on peut aussi choisir de retourner les cartes de la pioche trois par trois. Seule la première carte de la série peut alors être ajoutée au jeu.

Le solitaire appelé aussi la réussite est un jeu de carte idéal pour occuper un enfant qui s'ennuie. Pas besoin de copains, un jeu de carte suffit pour commencer une partie.



Le menteur

Un nombre quelconque de joueurs se partage un paquet de 32 ou de 52 cartes en part égales (s'il reste un talon, il est mis de côté).

Un jeu de 32 ou 52 cartes (que l'on peut doubler selon le nombre de joueurs)

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes !

Nombre de joueurs : 2 minimums

Dans ce jeu on ne tient compte que de la couleur des cartes (cœur, trèfle, carreau, pique).

Distribuez le même nombre de cartes à chaque joueur. Les joueurs prennent leurs cartes en main. Le premier pose une carte visible sur la table en annonçant la couleur. Chaque joueur à tour de rôle va poser une carte, face cachée, en annonçant la même couleur avec conviction.

Au cours du jeu chaque joueur peut s'écrier : « menteur ! » à la personne qui vient de poser et d'annoncer sa carte. L'accusé doit alors retourner sa carte. S'il menti, il doit ramasser toutes les cartes. S'il a dit la vérité, c'est à l'accusateur que reviennent les cartes. Le gagnant est celui qui le premier s'est débarrassé de toutes ses cartes.



Mistigri

Ce mistigri est le valet de pique. Les trois autres valets sont ôtés d'un jeu de 32 ou 52 cartes, dont les autres sont distribuées, une à une, aux joueurs.

But du jeu : faire un maximum de paires en se débarrassant du valet de pique, le mistigri.

Nombre de joueurs : 3 à 5 joueurs

Retirez du jeu le valet de trèfle. Le donneur désigné par la plus forte carte tirée au sort mélange bien les cartes et fait la distribution. Chacun prend connaissance de son jeu et étale sur la table les paires qu'il a déjà. Une paire est formée de 2 cartes de même valeur et de même couleur. Puis le premier joueur propose à son voisin de gauche de choisir une carte dans son jeu. Si ce dernier peut former une nouvelle paire avec la carte obtenue, il la pose sur la table. Sinon, il présente, à son tour, ses cartes en éventail à son voisin de gauche. L'habileté consiste à se débarrasser du valet de pique. Le dernier à l'avoir en sa possession sera le perdant.



Le coucou

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes pour devenir le coucou.

Nombre de joueurs : 6 à 12

La carte la plus basse est l'as, qui ne vaut qu'un point, puis le 2, le 3, le 4, etc. Les cartes sont distribuées une par une. Chaque joueur place en un petit paquet ses cartes devant lui, face visible. Le premier joueur doit se débarrasser de sa première carte sur le tas de l'un des autres joueurs. Pour ce faire, il doit trouver une carte de même couleur et de valeur immédiatement inférieure ou supérieure. La carte placée donne le droit de rejouer. Si le jeu se bloque parce que plus aucune combinaison n'est possible, chaque joueur fait passer la carte du dessous sur le dessus du paquet et le jeu repart ! Le premier qui est arrivé à se débarrasser de toutes ses cartes est le coucou ! Le coucou est cet oiseau qui a la particularité de s'installer dans le nid réalisé par d'autres oiseaux : d'où le nom donné à ce jeu.



La famille croquignol

But du jeu : reconstituer la famille Croquignol

Nombre de joueur : 3 à 5

Préparation

Cette famille est représentée par tous les cœurs d'un jeu de 32 cartes. L'as est le grand-père Croquignol, le roi est le père Croquignol; la dame : la mère, le valet : le fils, le 10 : la fille, le 9 : le chien, le 8 : le chat, le 7 : le serin.

Règles du jeu

On commence par distribuer toutes les cartes aux joueurs, dont le nombre peut aller de trois à huit. Certains peuvent avoir ainsi une carte de plus que d'autres.

Le gagnant sera celui qui parviendra à réunir tous les membres de la famille, c'est à dire les huit cœurs. Celui qui commence s'adresse à un participant de son choix et lui demande un membre de la famille qui lui manque. Il dira par exemple : « donnez-moi le fils Croquignol ». Si le joueur interpellé possède cette carte, il doit la remettre. Dans le cas contraire, il répond : « je regrette. ».

Lorsque la carte désirée a été obtenue, le joueur peut en demander d'autres, jusqu'à ce qu'on lui réponde : « je regrette. »

La parole est alors donnée au joueur suivant qui procède de même.

Naturellement ce dernier sait où se trouvent les membres de la famille déjà sortis; il les demandera et tâchera d'en obtenir d'autres.

Il arrive ainsi qu'après avoir réuni à peu près tout son petit monde, on se trouve obligé de le donner à qui possède le Croquignol manquant !



Le barbu

But du jeu : avoir le moins de points possible

Nombre de joueurs : 3 à 6

Le barbu se joue avec un jeu de 52 cartes

Chacun a 8 cartes. On doit jouer la couleur demandée, sinon on se défause en se débarrassant d'une carte dans une autre couleur. L'ordre des cartes est classique (As, roi, dame...). La carte de plus grande valeur remporte le pli. Le jeu se joue en 5 manches :

Pas de plis : il ne faut pas ramasser de pli. Chaque pli ramassé vaut 5 points.

Pas de cœurs : il ne faut pas ramasser de cœur. Chaque cœur vaut 5 points.

Pas de dames : il ne faut pas ramasser de dame. Chaque dame vaut 10 points.

Barbu : il ne faut pas ramasser le roi de cœur. Il vaut 40 points.

Salade : on joue toutes les manches ensemble. Il ne faut ramasser ni pli, ni cœur, ni dame, ni roi de cœur.

A la fin des 5 tours, on fait le total des points, le vainqueur est celui qui a le moins de points.



Le 8 américain

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.

Nombre de joueur : 2 et plus

Le Huit Américain se joue avec un jeu de 54 cartes (52 cartes + 2 jokers).

Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Retourner la première carte de la pioche, un 4 de pique par exemple. A tour de rôle, chaque joueur pose sur la carte une carte de même valeur (un 4) ou de même couleur (du pique). Celui qui ne peut pas jouer pioche une carte. En posant son avant-dernière carte, le joueur doit annoncer « carte » sous peine de piocher. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné. Certaines cartes sont spéciales :

Le 8 : permet de choisir une autre couleur.

Le 10 : le jeu repart en sens inverse.

Le 2 : le joueur rejoue.

L'as : le joueur suivant doit poser un as ou prend 2 cartes dans la pioche.

Le 7 : le joueur suivant passe son tour.

Décompte des points

Lorsqu'un joueur a gagné, chaque joueur marque le total des points correspondant aux cartes qu'il a encore en main :

50 points par Joker,

25 points par 8 et pour le 2 de pique,

15 points pour les autres 2 et les as,

10 points par figure,

5 points par autre carte.

Lorsqu'un joueur arrive à 500 points, la partie s'arrête et le joueur totalisant le moins de points remporte la partie.



Balade de carte

Matériel : un jeu de carte, des pinces à linge, des petits rubans.

Retirez du jeu de cartes autant de paires de cartes qu'il y a de joueurs : par exemple 2 dames, 2 valets, 2 huit...

Epingler une carte sur le dos de chaque joueur sans que celui-ci ait vu cette carte. Au signal de départ, tous les joueurs se promènent. Ils observent les cartes que les autres joueurs ont sur le dos et ils essayent de découvrir la carte qu'ils portent eux-mêmes. Celui qui l'a découvert le confie au meneur de jeu. S'il y a erreur, il peut simplement continuer à chercher. Si c'est exact, le joueur reçoit un petit ruban et continue à se promener. Le joueur qui reçoit en dernier son ruban est le perdant.



Mini patiente

Pour ce jeu vous avez besoin de 36 cartes : c'est-à-dire les cartes de 6 à 10, les valets, les dames, les rois, les as. Battez les cartes et mettez-en 4 sur la table. Après vous retirez les cartes une à une du paquet puis vous les superposez à une des 4 sur la table à condition qu'elle est la même couleur (cœur, trèfle,...) ou la même valeur (6, 7, 8,...) Réussirez-vous à vous débarrasser de toutes vos cartes.