



CLASSIC

54



Le Whistiti

FR



Dès 7 ans



4 joueurs



15 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : obtenir un maximum de plis.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le donneur distribue treize cartes à chaque joueur. Il retourne la dernière carte qui lui revient, la montre à tous les joueurs puis la remet dans son jeu. Cette carte indique l'atout.

L'ordre de valeur des cartes est naturel : AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le 1er joueur joue une carte de son choix qu'il dépose face visible au centre. Les autres joueurs abattent chacun leur tour leur carte dans la couleur demandée.

Si tous les joueurs peuvent fournir une carte dans la couleur demandée, le joueur qui a posé la carte la plus forte remporte le pli.

Ceux qui n'ont pas la couleur jouent un atout. On dit que le pli est coupé. Celui qui aura mis la carte d'atout la plus forte remporte le pli.

Enfin, si un joueur n'a pas la couleur demandée, ni d'atout, il joue alors une carte dont il veut se débarrasser.

CALCUL DE POINTS :

Chaque pli vaut 1 point.

FIN DE LA PARTIE :

Le gagnant est le joueur qui atteint 20 points.

Le Kem's

FR



Dès 7 ans



4 joueurs



15 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : être l'équipe qui gagne le plus de points

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les joueurs constituent deux équipes de deux. Chaque équipe doit se mettre à l'écart pour choisir un signal secret (par exemple : cligner d'un œil, se gratter la joue...). Le donneur distribue quatre cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer. Ensuite le donneur prend quatre cartes dans la pioche qu'il dispose, en ligne, face visible, au milieu. Le but est de réunir le plus vite possible quatre cartes de la même valeur.

Tous les joueurs jouent en même temps et peuvent prendre une carte de la table et l'échanger contre une carte de leur jeu. Une fois tous les échanges réalisés, le donneur vérifie qu'il y a bien quatre cartes au centre. Si elles n'intéressent plus personne, il les ramasse et les met de cote, face cachée. Puis il remet quatre nouvelles cartes au centre et les échanges peuvent recommencer, etc...Lorsqu'un joueur réunit quatre cartes de la même valeur, il doit faire le signal secret à son partenaire, sans se faire remarquer par ses adversaires. Son partenaire doit crier « kem's ! » dès qu'il voit le signal.

Si les deux partenaires ont dans leur jeu quatre cartes de même valeur au même moment, ils font tous les deux le signal et ils doivent dire en même temps « double kem's ! ».

Si un joueur croit avoir deviné le signal d'une équipe adverse, il peut dire « contre kem's ! ». Il doit alors décrire le signal. Si la description est correcte, la partie s'arrête, et l'équipe adverse doit choisir un nouveau signal. Si la description est incorrecte, la partie peut continuer.

FIN DE LA PARTIE :

Les joueurs décident en début de partie d'un nombre de points à atteindre. La première équipe à atteindre ce nombre de points gagne la partie.

CALCUL DE POINTS par équipe :

1 KEM'S..... 1 point
1 DOUBLE KEM'S 4 points
1 CONTRE KEM'S..... 4 points
1 CONTRE-KEM'S RATÉ - 2 points (la description du signal ne correspond pas).

Le Barbu

FR

 Dès 7 ans

 4 joueurs

 30 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : avoir le moins de points possible à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Une partie se déroule en quatre manches. Chaque manche comporte six contrats.

DESCRIPTION DES CONTRATS :

1. Les « Plis » : ramasser le moins de plis possible.
2. Les « Dames » : éviter de ramasser des dames dans ses plis.
3. Les « Cœurs » : éviter de ramasser des cœurs dans ses plis.
4. Le « Barbu » : éviter de ramasser le roi de cœur dans ses plis.
5. Le « Dernier pli » : éviter de ramasser le dernier pli.
6. La « Salade » : reprend tous les contrats ci-dessus : éviter de ramasser les plis, les dames, les cœurs, le barbu, le dernier pli.

Préparer une feuille de score sur laquelle on inscrit le nom des joueurs en colonne et le nom des contrats en ligne. Le plus jeune commence.

Durant toute la 1ère manche il sera le donneur. C'est lui qui commencera à jouer toutes les parties de la manche et qui choisira l'ordre dans lequel seront joués les six contrats. À la fin de la 1ère manche, ce sera au joueur suivant d'être le donneur et ainsi de suite.

Le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs. En fonction de son jeu, il choisit le contrat qu'il veut jouer, l'annonce aux autres joueurs et pose sa première carte. Les trois autres joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'ordre de valeur des cartes est naturel : AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le joueur qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli. Les joueurs sont tenus de jouer la couleur demandée (la 1ère carte jouée). Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il se défausse d'une carte qu'il juge gênante. Cette carte n'intervient pas dans l'attribution du pli. Le joueur qui a ramassé le pli relance le jeu et pose une nouvelle carte...

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, chacun compte ses points en fonction du contrat annoncé en début de partie.

FIN DE LA PARTIE :

À la fin des quatre manches le joueur qui totalise le moins de point a gagné.

CALCUL DES POINTS par contrat :

1. LES «PLIS» 2 points par pli.
2. LES «DAMES» 6 points par dame.
3. LES «COEURS» 2 points par cœur.
4. LE «BARBU» 20 points.
5. LE « DERNIER PLI » 20 points.
6. LA «SALADE» Cumul des points ci-dessus.

Le Président

FR



Dès 8 ans



4 joueurs



25 min

MATÉRIEL : jeu de 54 cartes, avec les jokers.

BUT DU JEU : devenir président.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.

Ordre des cartes : JOKER, 2, AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Le 1er joueur pose une ou plusieurs cartes de même valeur sur la table. Le joueur suivant doit déposer le même nombre de cartes d'une valeur supérieure et ainsi de suite.

Ex. : le 1er joueur pose une paire de 5, le joueur suivant doit poser une paire d'une valeur supérieure à 5.

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer, il passe son tour. Le dernier joueur à avoir posé une carte (ou plusieurs cartes) sur laquelle les autres joueurs ne veulent ou ne peuvent pas monter, récupère le pli et relance le jeu comme précédemment.

- Le 1er joueur qui n'a plus de cartes reçoit le titre de «Président»
- Le 2e celui de «Vice-Président»
- Le 3e de «Vice Trou'Duc»
- Le dernier de «Trou'Duc».

Lors des parties suivantes, le Trou'Duc a la charge de la distribution des cartes. Puis le Trou'Duc doit donner ses deux meilleures cartes au Président. Le Président lui donne en échange ses 2 moins bonnes cartes. Le Vice Trou'Duc doit donner sa meilleure carte au Vice-Président. Le Vice-Président lui donne en échange sa moins bonne carte.

N.B.1. : C'est toujours le Trou'Duc qui commence la partie suivante.

N.B.2. : À la fin de chaque partie les rôles sont redistribués en fonction de l'ordre dans lequel on termine

La Bataille Corse

FR



Dès 8 ans



2 à 6 joueurs



15 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : Ramasser toutes les cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Distribuer toutes les cartes entre les joueurs. Chaque joueur empile ses cartes, face cachée, devant lui.

Le 1er joueur retourne la première carte de son paquet et la place au centre. Puis les autres joueurs vont tour à tour retourner leur première carte et recouvrir la carte du joueur précédent.

Si un joueur retourne une figure, le joueur suivant doit réaliser un contrat en retournant à la suite une ou plusieurs cartes de son paquet en fonction de la figure :

- une carte si c'est un valet,
- deux si c'est une dame,
- trois si c'est un roi.

Si en réalisant son contrat, il ne retourne aucune figure, c'est le joueur qui a retourné la figure qui ramasse le pli.

S'il retourne une figure, son contrat s'arrête et c'est au joueur suivant de réaliser un nouveau contrat en fonction de la nouvelle figure et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réalise un contrat sans retourner de figure. Dans ce cas, c'est celui qui a déposé la dernière figure qui ramasse le pli.

Lorsque deux cartes de même valeur sont retournées à la suite, soit par le même joueur, soit par deux joueurs différents, tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le paquet de cartes au centre. Le plus rapide ramasse toutes les cartes.

FIN DE LA PARTIE :

Le joueur qui récupère toute les cartes gagne la partie.

Le 8 Américain

FR



Dès 7 ans



2 à 5 joueurs



10 min

MATÉRIEL : jeu de 54 cartes, avec les jokers.

BUT DU JEU : se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Distribuer huit cartes à chaque joueur. Le reste des cartes, placées au centre, face cachée, constitue la pioche. La 1^{ère} carte de la pioche est retournée et posée à cote. Le 1^{er} joueur doit jouer en fonction de la carte retournée. Il peut jouer :

- soit une ou plusieurs cartes de même valeur,
- soit une carte de même couleur,
- soit un 8, quelle que soit sa couleur.

Les cartes suivantes ont une fonction spéciale :

- Les 8 permettent de changer de couleur n'importe quand. Le joueur annonce la couleur qu'il demande.
- Les jokers et les 2 font prendre deux cartes au joueur suivant.
- Les as font changer le sens du jeu.
- Les valets font sauter le tour du joueur suivant.
- Après un 7, on est obligé de rejouer.

Lorsqu'un joueur ne peut pas placer de carte, il doit piocher. S'il ne peut toujours pas jouer, il passe son tour. Le joueur qui se retrouve avec une seule carte en main doit crier immédiatement « carte ». S'il oublie et qu'un autre joueur le remarque, il reçoit une carte du jeu de chaque joueur, et la partie continue.

Quand la pioche est épuisée, on conserve la dernière carte posée et on mélange le reste qui devient la nouvelle pioche.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, la partie s'arrête. Les autres joueurs comptent les points qui leur restent en main.

CALCUL DE POINTS :

Le joueur qui a posé toutes ses cartes marque -10 point.

Les autres comptent la valeur de leurs cartes en main : AS = 40 points, V, D et R = 10 points et les autres cartes coutent le nombre de points qu'elles indiquent.

FIN DE LA PARTIE :

Après cinq parties le joueur qui a le moins de points a gagné.

L'ascenseur

FR



Dès 8 ans



3 à 6 joueurs



15 min

MATÉRIEL : jeu de 52 cartes, sans les jokers.

BUT DU JEU : atteindre le nombre exact de plis annoncé en début de partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

À 3 joueurs, enlever un 2. À 5 joueurs, enlever deux 2. À 6 joueurs, enlever les quatre 2.

Préparer une feuille avec le nom des joueurs en colonne et le nombre de parties en ligne pour noter les prévisions et les scores.

L'ordre de valeur des cartes est naturel : AS, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

À la première partie, le donneur distribue une seule carte à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Il retourne ensuite la 1ère carte de la pioche. Cette carte désigne la couleur de l'atout. À chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées augmente d'une carte.

Quand toutes les cartes sont distribuées, on fonctionne dans l'autre sens : à chaque nouvelle partie, le nombre de cartes distribuées diminue d'une carte.

Chaque joueur regarde sa ou ses cartes. Puis en fonction de la couleur de l'atout, le 1er joueur annonce le nombre de plis qu'il compte ramasser. Chacun à leur tour, les autres joueurs font pareil.

N.B. : Le dernier joueur doit annoncer un nombre de plis qui, additionné aux autres plis annoncés, sera inférieur ou supérieur (mais pas égal) au nombre de cartes distribuées à chaque joueur.

Le 1er joueur joue une carte. Les joueurs suivants doivent jouer la même couleur. S'ils ne peuvent pas, ils jouent la couleur atout. S'ils ne peuvent toujours pas, ils se débarrassent d'une carte de leur choix. Celui qui pose la carte d'atout la plus forte remporte le pli. Si personne n'a d'atout, c'est celui qui a posé la carte la plus forte dans la couleur demandée qui remporte le pli. Celui qui remporte le pli relance le jeu.

CALCUL DE POINTS :

Les joueurs qui ont réalisé le nombre de plis annoncé gagnent 5 points par pli, plus 5 points de bonus. Les joueurs qui n'ont pas réalisé le nombre de plis annoncé perdent 5 points par pli réalisé en plus ou en moins.

FIN DE LA PARTIE :

Une fois la partie terminée, le joueur qui a le plus de points a gagné.