

Règle du jeu de carte solitaire

Le but du jeu : replacer des cartes désordonnées dans un certain ordre, de l'As au Roi et cela pour 4 séries de cartes (cœur, pique, carreau et trèfle)

Tout d'abord, enlever les fous (jockers) puis disposer sept paquets de la manière suivante :

- 1- Mettez une carte à l'endroit, elle sera votre première pile.
- 2- Placez maintenant six autres cartes de façon à ce que vous ne puissiez les voir à la droite de votre première pile. Elles serviront de commencement au six piles.
- 3- Placez une carte à découvert sur la deuxième pile.
- 4- À droite de celle-ci placez une autre carte sur chacune des cinq piles restantes, et cela face contre la table.
- 5- Sur le troisième paquet, mettez une carte à découvert.
- 6- Rajoutez une carte que vous ne pouvez pas voir sur les quatre autres piles.
- 7- Mettez une carte à découvert sur la quatrième pile.
- 8- Placez une carte cachée sur les trois piles qu'il reste.
- 9- Rajoutez une carte à découvert sur le cinquième paquet.
- 10- Mettez une carte que vous ne pouvez pas voir sur les piles six et sept.
- 11- Placez une carte à découvert sur le sixième paquet.
- 12- Rajoutez une carte sur la dernière pile de façon à ce que vous ne puissiez la voir.
- 13- Sur cette même pile, rajoutez une carte à découvert.

Ainsi, la première pile compte une carte et la deuxième en a deux, la troisième en est constituée de trois, la quatrième de quatre, la cinquième de cinq, la sixième a six cartes et la septième en a évidemment sept.

Il reste donc vingt-quatre cartes pour jouer, vous pouvez commencer à jouer :

Placez ces 24 cartes en un seul paquet et retournez trois cartes qui en proviennent. Vous devez prendre celle qui est sur le dessus et remettre en ordre les cartes qui sont dans vos sept piles. Lorsque vous ne pourrez plus les placer, vous devrez retourner encore trois cartes.

Avec vos sept piles, vous devez faire des suites, peu importe si elles sont de carreaux, de piques, etc. La carte qui se trouve en haut a la plus haute valeur.

Si vous avez un As, mettez-le de côté. Si par exemple, il est de trèfle, vous allez pouvoir commencer une série de trèfle. Donc dans l'ordre, vous aurez un As, un 2, un trois et vous irez jusqu'au Roi.

La partie se termine lorsque vous ne pouvez plus placer de cartes dans les piles ou si vous avez réussi à remettre en ordre toutes les cartes de vos quatre piles.

Variante : Vous pouvez également tirer une carte au lieu de trois, il sera ainsi plus facile pour vous de terminer la partie

Le jeu de cartes de la crapette

Ce jeu consistant à un duel qui doit être joué avec deux paquets de cartes.

Chacun des joueurs a son propre paquet de cartes et il doit mélanger celui de son adversaire. En reprenant leur paquet, ils écartent treize cartes qu'ils mettront de côté.

Les deux joueurs doivent mettre quatre cartes à découvert de manière verticale devant eux. Un tableau sera ainsi construit où il faudra effectuer des séries en mettant une carte de valeur inférieure et de couleur différente à celle qui est plus haut.

Un espace doit être présent entre les deux jeux des adversaires pour qu'il puisse y rentrer huit piles contenant des cartes de l'As au Roi et cela de la même couleur.

Le joueur pourra piger dans le paquet de cartes qui restera après avoir déposé leurs quatre cartes et mis les 13 cartes de côté (qui s'appelle la crapette, d'où le nom du jeu). Les deux joueurs doivent retourner une carte provenant du dessus de sa crapette. Celui qui a la carte la plus forte pourra commencer la partie.

Le joueur qui débute tourne une carte de son paquet de cartes et la place où il le peut dans son jeu (où il doit faire des séries), s'il la place, il doit en retourner une autre et tenter de la placer. Il peut aussi utiliser les cartes de à découvert de sa crapette et de son écart. Sinon, il prend cette carte et la met à l'écart et c'est au tour de l'autre joueur. Si jamais son paquet de cartes devient vide, un joueur peut retourner les cartes qu'il a mises à l'écart pour piger d'autres cartes.

Un joueur peut aussi ajouter une carte à la crapette ou au paquet de cartes qu'il a mis à l'écart, elle doit être de la même couleur et elle doit avoir une valeur d'un point inférieure ou supérieure à la carte qui est sur le dessus du paquet.

Le joueur qui a réussi à mettre toutes ses cartes devant lui, car il a formé toutes les séries gagne la partie.

Règle du jeu de Dame de pique ou jeu de coeurs

Le jeu

Le jeu de Cœurs se joue entre trois à huit joueurs, bien la version classique soit celle à 4 joueurs de plus de 10 ans.

Une partie de Cœurs ne se joue pas en équipe.

Le jeu se déroule avec un classique de 52 cartes sans les jokers. La valeur hiérarchique des cartes suit un ordre standard, c'est-à-dire de 2 à l'As, celle-ci étant bien entendu la plus forte.

Le but du jeu : Les joueurs doivent éviter de gagner des levées ayant pour éléments essentiels l'une des cartes de la couleur Cœur (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As) ainsi que la Dame de Pique car ces 14 cartes sont assorties d'une pénalité.

En revanche, ils peuvent tenter de gagner toutes ces 14 cartes, dans leur ensemble. Dans ce cas, on dit qu'ils ont « atteint la lune » et deviennent d'office le grand gagnant de ladite manche.

Les préliminaires du jeu

Distribuer à chacun des joueurs 13 cartes, une à une. Ainsi, dans une partie de plus de 4 joueurs, on aurait besoin de plus de jeux de cartes.

Après la donne, il y a la phase de « Passe ». Durant cette étape, chaque joueur donne 3 de ses cartes, à son voisin de gauche, après avoir bien entendu regardé sa main. En contrepartie, il reçoit le même nombre de cartes de son voisin de droite. Ces cartes à passer peuvent avoir n'importe quelle valeur. Elles sont à choisir librement par chacun des joueurs. Pour ce faire, le joueur dépose les 3 cartes, face cachée, sur la table afin que le joueur pour qui elles sont destinées, puisse les prendre facilement. Lors de toutes les donnes suivantes, on procède toujours de la même manière. A noter néanmoins, qu'à la deuxième donne, la passe se fera suivant le sens contraire (c'est-à-dire que le joueur recevra du joueur placé à sa droite lesdites cartes et en donnera à celui à sa gauche), et qu'à la troisième, l'échange se fait vis-à-vis et ainsi de suite.

La partie

L'ordre des couleurs étant le trèfle, le carreau, le cœur, la pique (par valeur ascendante), la plus petite carte est donc le 2 de trèfle. Celui qui a cette carte commence la partie. Le cas échéant, c'est le joueur qui a la carte la plus faible qui commence la partie. Les joueurs suivants doivent fournir des cartes plus importantes, dans la même couleur que le jeu d'entame. S'ils n'en ont pas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main. En revanche, c'est celui qui a joué la carte la plus forte de la couleur d'entame qui rafle le pli. Puis, il commence la levée suivante.

Dans le cas où un joueur ne pourrait pas fournir une carte de la couleur d'entame, il ne peut se défausser d'un « cœur », quelle que soit la valeur, que si un joueur ait d'abord « briser les cœurs ». En revanche, il peut le faire s'il n'a que des cœurs dans son jeu pour monter en valeur, sinon que la seule alternative qu'il a est soit un « cœur » soit la Dame de Pique.

Par ailleurs, il est interdit de jouer une carte de pénalité (c'est-à-dire les 13 cartes cœur et la Dame de Pique), dès la première levée, sauf bien entendu, si le joueur n'en dispose d'autres à jouer.

Il est de coutume que les cartes des plis remportés soient regroupées en deux tas. D'un côté, il y a celles qui ne sont pas assorties de pénalité, lesquelles forment un tas de défasse non utilisé ; de l'autre, il y a les cartes de pénalité qui seront étalées, face ouverte, devant les joueurs qui les ont gagnées dans leur pli. Ainsi, les joueurs pourront identifier les cartes de pénalité qui restent dans le jeu et ainsi pouvoir mieux les éviter.

Le décompte des points

Contrairement à la majorité des jeux de cartes, dans un jeu de cœurs, le but est d'accumuler le moins de points possibles à la fin de la partie. Ainsi, si un joueur a rafilé lors de son pli « gagné » un « cœur », il sera pénalisé de 1 point. Pratiquement, s'il a dans son lot 5 cœurs (as, dame, 10, 8, 6 par exemple), il aura donc dans son cumul de points 5 points supplémentaires. Au cas où il aurait une Dame de Pique dans ses « gains », on rajoutera d'office 13 points à son grand total.

En revanche, s'il a « atteint la lune », c'est-à-dire rafilé toutes les cartes de pénalité, (tous les cœurs et la Dame de Pique), il peut soustraire 26 points de suite à son score, notamment s'il a un cumul qui avoisine la fin de la partie. Néanmoins, s'il veut attaquer plusieurs de ses adversaires à la fois, il peut rajouter à chacun des joueurs un supplément de 26 points tout en gardant son total actuel.

La fin de la partie : La partie prend fin quand un joueur atteint un total de 100 points ou plus. Le gagnant est celui qui a le moins de points à la fin de la partie.

LE BARBU

Ce jeu s'apparente au jeu Dame de pique, surtout par rapport à ses règles.

Préparatifs du jeu : Le nombre de joueurs varie de 3 à 8 joueurs. Vous pouvez utiliser deux paquets de 52 cartes si vous êtes plus de 5 joueurs. A 5 joueurs, on retire les deux 2 noirs, et à 3 on retire le 2 de Trèfle.

Le barbu se joue en plusieurs manches, qui sont jouées dans l'ordre suivant :

- 1- * moins de levées
- 2- * pas de cœur
- 3- * pas de dame
- 4- * barbu
- 5- * salade

Le barbu est le Roi de cœur. Il faut absolument éviter d'avoir cette carte en sa possession pendant les deux dernières manches du Barbu, car, au total, il en compte 5.

Le partage des cartes se fait par tour entre les joueurs, et celui qui partage doit distribuer toutes les cartes, mais il faut que tous les joueurs aient le même nombre de cartes. C'est toujours celui qui est assis à gauche du donneur qui commence la partie.

Règles du jeu

Les cartes vont de l'As (la carte la plus forte) au 2 (la carte la plus faible). Les objectifs changent suivant les 5 manches.

*Première manche (moins de levées): Le but pour cette manche est de faire le moins de levées possible. Quand la manche prend fin, chaque joueur devra compter le nombre de levées qu'il a réalisées, il marquera 5 points pour chaque (cartes dont ils se sont déjà débarrassés).

*Deuxième manche (pas de cœur): Il faut que le joueur accumule le moins de cœur possible. Chaque cœur ramassé vaudra cinq points.

*Troisième manche (pas de dame): Il faut éviter de garder des Dames, sinon elles feront perdre cinq points au joueur. (Chaque dame vaut 20 points).

*Quatrième manche (barbu): Si un joueur détient le Roi de cœur dans son jeu, il perdra 80 points. Il faudra donc éviter de le ramasser.

*Cinquième manche (salade) : La cinquième manche est la fusion entre toutes les autres manches. Il faudra donc s'empêcher de se retirer des cartes (cinq points), de garder des Dames (cinq points), des cœurs (cinq points) et surtout d'avoir en main, le Roi de cœur (80 points).

On joue toutes ces manches là ensemble. En gros, il ne faut prendre, ni levées, ni Dames, ni roi de cœur. Ensuite on peut procéder au comptage des points.

But du jeu : celui qui aura le moins de points qui est le gagnant.

Fin du jeu : Quand le participant ayant obtenu le moins de points aura gagné.