

3 jeux de cartes SUPER faciles

En vacances, jouer aux cartes est notre petit rituel fin de journée. Comme on a l'esprit léger, voici 3 jeux aux règles faciles.



1. DOMINO

Nombre de joueurs : 1 et +

Matériel : 1 jeu de 52 cartes, sans joker

But du jeu : Se défaire de toutes ses cartes, en complétant des séries posées sur la table.

Déroulement du jeu :

L'ordre des cartes est le suivant : Roi / Dame / Valet / 10 / 9 / 8 / 7 / 6 / 5 / 4 / 3 / 2 / As. Le donneur distribue tout le paquet de cartes, une par une, face cachée. Il est probable

que tous les joueurs n'aient pas le même nombre de cartes, mais cela n'est pas important.

Action 1 : Le joueur situé à gauche du donneur pose une carte au choix de son jeu, qui sert de point de départ à la première série.

Action 2 : Le joueur suivant peut : – soit compléter une série, en posant par exemple un 7 de cœur à gauche d'un 8 de cœur, ou un valet de cœur à droite d'un 10 de cœur; – soit entamer une nouvelle série en posant une carte de même rang que celle qui a été posée par le premier joueur; – soit passer son tour, s'il ne peut rien jouer.

Fin de la partie : Le joueur ayant le moins de points à la fin de la partie est le vainqueur.

Lorsqu'un joueur s'est défait de toutes ses cartes, il remporte la manche. Les autres joueurs déposent leur jeu sur la table et marquent les points correspondants aux cartes qu'ils ont alors les personnages valent 10 points, l'as 1 et les autres cartes leur valeur nominale). Lors de la manche suivante, le joueur ayant joué en premier distribue les cartes.

2. BATAILLE DES ADDITIONS

Age: 6 ans et +

Nombre de joueurs : 2 et +

Matériel : 1 jeu de 52 cartes, sans joker

But du jeu : Obtenir toutes les cartes du jeu

Déroulement du jeu : Comme dans la à deux cartes, on tire deux cartes à chaque fois. Mais dans ce cas c'est l'addition des deux chiffres qui détermine le joueur qui remporte les cartes. Par exemple, si un joueur pose sur la table un 5 et un 10, il obtient par la somme des deux le chiffre 15. Si le joueur

adversaire tire un 3 et un 8, il obtient une addition de 11 et perd donc ses cartes car son résultat est inférieur à 15.

Fin de la partie : Le jeu se déroule ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte toutes les cartes. C'est le grand gagnant de la Bataille des additions!

3. LE MENTEUR

Âge : 7 ans +

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel : 1 jeu de 52 cartes, sans joker

But du jeu : Se défaire de toutes ses cartes.

Déroulement du jeu : On tire au sort pour désigner celui qui commence. Le premier joueur distribue la totalité des cartes aux joueurs.

Action 1: Le donneur pose une carte de son choix au milieu du jeu, face visible en annonçant la famille (trèfle, pique).

Action 2 : 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 le soupçonne d'avoir menti, le joueur suivant peut lui dire : « menteur! » et retourner la carte. – Si la carte appartient bien à la famille demandée, le joueur qui a « accusé » ramasse, en pénalité, la totalité des cartes posées sur la table. – Si la carte n'appartient pas à la famille, c'est le joueur précédent, qui a « menti », qui ramasse les cartes.

Action 3 : Le joueur qui a ramassé le tas de cartes relance le jeu en déposant 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!