







Répertoire des jeux de cartes pour la famille









La bataille

Pour jouer à la Bataille, vous devez distribuer toutes les cartes du jeu, une par une, en cachant les faces, à tous les joueurs.

Chacun des joueurs retourne en même temps la première carte de son paquet. La personne qui a posé la carte la plus forte (joker, as, roi... jusqu'au 2) remporte toutes les cartes (c'est-à-dire la sienne et celles des adversaires).

L'ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte se définit comme suit : As, roi, reine, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois et deux.

Si deux joueurs posent sur la table une carte de même valeur (par exemple 2 fois la carte dix), on engage une bataille en le mentionnant. Dans ce cas, chaque joueur pose une autre carte sur la première, face cachée, puis une seconde, retournée cette fois. Celui dont la carte retournée a le plus de valeur remporte toutes les cartes de l'autre en plus des siennes.

Le jeu se déroule, ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte toutes les cartes.









La bataille des additions

Le principe du jeu correspond à celui de la Bataille, mais on y joue avec seulement les cartes de 1 à 10. On doit retirer toutes les figures du paquet.

À tour de rôle, on retourne deux cartes et on effectue l'addition de ces dernières. C'est le joueur qui obtient le plus grand nombre qui récolte les cartes. Par exemple, si on pose sur la table un 5 et un 10, la somme des deux chiffres équivaut à 15. Si à son tour l'adversaire tourne un 3 et un 8, le calcul de l'addition donne 11. Il perd donc ses cartes, car le résultat totalise moins de 15.

La partie prend fin lorsque l'un des participants a en sa possession toutes les cartes.

Note : On doit savoir compter et effectuer des additions faciles pour prendre part au jeu



La bataille corse

Ce jeu se rapproche lui aussi de celui de la Bataille, mais donne la possibilité de taper sur le paquet au centre quand deux cartes de même valeur se suivent afin de toutes les récolter par la rapidité.

On distribue les 52 cartes, chacune des personnes positionne son paquet devant elle, face cachée. À son tour, elle retourne une carte pour la poser au milieu jusqu'à ce qu'une figure (un valet, une dame, un roi ou bien un as) soit retournée.

Lorsqu'une figure est retournée, la personne suivante obtient, selon la valeur de la carte posée précédemment, un nombre de tentatives pour réussir à en retourner une à son tour :

- 4 tentatives pour un as
- 3 tentatives pour un roi
- 2 tentatives pour une dame
- 1 tentative pour un valet

Si aucune autre figure n'est jouée, la personne qui en a retourné une empoche le tas. Si une figure apparaît, celle qui jouait s'arrête là et l'adversaire doit à son tour poser autant de cartes supplémentaires qu'imposées.

Si deux cartes identiques apparaissent, le premier qui tape sur le paquet le remporte. À plus de deux, lorsqu'on ne possède plus aucune carte, on peut aussi taper pour se refaire.

Pour gagner une partie, on doit remporter toutes les cartes du jeu. Pour éviter les litiges, demandez de retourner les cartes vers les autres et non vers soi.





Kems

Ce jeu demande un minimum de 4 pour jouer (sinon, prévoir un nombre pair). Le but consiste à devenir la première équipe à rassembler quatre cartes de la même valeur et à crier « Kems ».

On forme des équipes de 2 personnes. On doit s'asseoir, face à face, ou en diagonale. Chacune s'accorde sur un signe commun, comme tourner sa montre ou se frotter le nez.

On distribue quatre cartes à tout le monde. Il en pose également quatre autres faces visibles, au centre.

Quand il annonce « la chasse est ouverte », on peut commencer à échanger ses cartes contre celles disposées au milieu pour tenter d'en obtenir quatre de valeur identique. Lorsque plus personne n'a d'intérêt par les cartes communes, on les remplace par quatre nouvelles.

Dès qu'on rassemble une famille, on doit discrètement effectuer le signe convenu à son partenaire qui doit crier «kems» pour gagner la manche et marquer un point. Si jamais ce dernier possède quatre cartes similaires au même moment, il peut dire «doubles kems» et marquer deux points.

Quand on voit l'adversaire exécuter leur signe, on dit «contre kems». Si cela est vrai, on marque un point. Après cette dénonciation, ils doivent changer de code et une fois fait, on reprend la partie. Lorsqu'une personne réalise 3 fausses accusations de «contre kems», cela accorde un point à l'équipe adverse en guise de pénalité.

L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points au bout d'un certain nombre de parties.





Le valet de pique

On y joue à 3 ou plus et on commence par retirer du jeu le valet de trèfle (du coup, sans cette carte, le valet de pique sera isolé de son partenaire et ne pourra former de paire avec).

On distribue toutes les cartes, une par une avec face cachée. Puis on regarde son jeu et enlève les duos de la même couleur (8 de trèfle et 8 de pique, roi de cœur et roi de carreau, etc.).

Ensuite, on détermine le premier à jouer selon la quantité de cartes en main. Le nombre le plus petit désigne qui débute. Ce dernier commence et pige une carte, au hasard, dans le jeu de son voisin de gauche. Si celle-ci lui permet de constituer une paire, il s'en débarrasse.

Puis son homologue de gauche va à son tour choisir une carte de son adversaire toujours selon le sens des aiguilles d'une montre.

La partie se poursuit, ainsi de suite jusqu'à ce que la seule carte qui reste en jeu soit le valet de pique. Le dernier à détenir cette carte en main est le perdant.



Rouge ou noir?

Ce jeu de cartes se joue à 2. La partie débute en posant le paquet de cartes, face contre table, au milieu. Le meneur demande à l'autre jouer de deviner de quelle couleur (rouge ou noir) sera la prochaine carte à être tournée. Si son choix s'avère exact, il remporte la carte. Sinon, elle revient au meneur.

Une fois toutes les cartes retournées, le gagnant est déterminé selon le plus grand nombre de cartes en main.

Recommencez ensuite la partie en inversant les rôles.





Bon débarras!

On doit distribuer 5 cartes par personne. On place par la suite le reste en paquet et on retourne la première à côté de la pile, face visible, au centre de la table (exemple : le 5 de cœur).

Le premier à jouer doit trouver dans son jeu une carte de valeur similaire (5) ou de même symbole (cœur). S'il en détient une en main, il la met par-dessus les autres.

Sinon, il prend une nouvelle carte de la pile. Celle-ci peut être déposée immédiatement si elle correspond à ce que l'on cherche. C'est par la suite au tour du suivant.

Le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la partie.



Tape la carte!

Distribuez toutes les cartes, faces cachées, devant chaque personne.

La plus jeune d'entre elles retourne la première carte de sa pile et la met au centre de la table.

Le suivant réalise la même chose en posant une carte par-dessus les autres à son tour, et ainsi de suite.

Dès que deux cartes placées l'une sur l'autre ont une valeur équivalente et la même couleur, le premier qui tape dessus remporte toute la pile.

On détermine la personne gagnante selon celle qui compte le plus de cartes en main à la fin de la partie.





Mémoire

On peut jouer de deux à six en utilisant un paquet de 52 cartes standard. L'objectif de la partie consiste à récolter le plus de paires.

On doit les mélanger et les disposer au centre, sans que l'on puisse voir les faces. Assurez-vous de les placer en plusieurs rangées de manière à former un plan de jeu carré ou rectangulaire.

C'est le plus jeune qui commence et on poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour débuter, le premier doit retourner deux cartes. Si elles correspondent (exemple : un duo de 8 rouges), ce dernier les conserve.

Lorsqu'aucune similitude ne se présente, on doit les remettre sur la table, face cachée. On passe par la suite au suivant. Quand elles s'avèrent pareilles, on les garde et on continue d'en tourner deux à la fois jusqu'à ce que cela ne soit plus le cas.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes du centre soient associées.

La personne gagnante est déterminée selon le nombre de paires en main le plus élevé à la fin de la partie.







Le mariage des cartes

Le but de ce jeu consiste à obtenir un maximum de mariages.

Selon le nombre de joueurs, vous pouvez mélanger un ou plusieurs paquets de cartes. Une fois brassée, on les disperse en rangées égales avec les faces cachées sans qu'elles soient superposées au centre de la table.

Le premier en retourne 2 au hasard en les laissant sur place. Si elles forment une paire (de valeur équivalente et de même couleur), on dit que c'est un mariage. Il les retire alors du jeu et les dépose devant lui. Si elles diffèrent, il les remet à l'envers sans changer l'endroit où elles se trouvaient et on passe au suivant.

Le jeu consiste à se souvenir de l'emplacement des cartes, pour pouvoir les choisir avant de les retourner.

Le joueur qui obtient le plus de mariages de cartes remporte la parti.









Le barbu

Le but de jeu consiste à cumuler le moins de points possible.

Distribuer 8 cartes par participant. On doit jouer la couleur demandée, sinon on se défausse en se débarrassant d'une carte dans une autre couleur.

L'ordre des cartes se veut classique (l'as, le roi, la dame...). La carte de plus grande valeur remporte le pli (les cartes jouées lors de ce tour).

Le jeu se joue en 5 manches :

- Pas de plis : Ne pas ramasser de pli. Chaque pli ramassé vaut 5 points.
- Pas de cœurs : Ne pas ramasser de cœur. Chaque cœur vaut 5 points.
- Pas de dames : Ne ramasser aucune dame. Chaque dame vaut 10 points.
- Barbu: Ne pas ramasser le roi de cœur. Il vaut 40 points.
- Salade : on joue toutes les manches ensemble. Ne pas avoir ramassé de pli, de cœur, de dame et de roi de cœur.

Une fois les 5 tours complétés, on compte les points, le vainqueur est celui qui a obtenu le moins de points.



La famille cœur

Le but du jeu consiste à reconstituer la famille François qui est composée des cartes suivantes :

• Le père François : le roi de cœur

• La mère Françoise : la dame de cœur

• Le fils Franck: l'as de cœur

• La fille Francette : le dix de cœur

• Le chien Francou : le neuf de cœur

• La chatte Franquette : le huit de cœur

Une fois la distribution des cartes faite, le premier s'adresse à l'un de ses camarades et demande : « je cherche Françoise, la mère de cœur! »

Si ce dernier la possède, il la lui donne, et l'interrogation continue pour chaque membre de la lignée.

Attention! On ne doit pas se tromper dans les prénoms. On doit retenir les questions et réponses de ses camarades, afin de savoir à qui s'adresser pour récupérer la carte désirée.

La personne gagnante est la première, a reconstitué l'ensemble du clan.

Variante : Avant de commencer une partie, on peut ajouter une seconde famille pour complexifier le jeu.





Le coucou

Le but du jeu consiste à se débarrasser de toutes ses cartes pour devenir le coucou.

L'as correspond à la carte la plus basse et ne vaut qu'un seul point. Le 2, le 3, le 4, etc. correspondent à la valeur de leur chiffre. On les distribue une par une.

Chaque joueur place en un petit paquet ses cartes devant lui, face visible. Le premier à jouer doit tenter de se débarrasser de la première carte de son paquet en la plaçant sur le paquet d'un adversaire lorsqu'une possibilité se présente.

Pour ce faire, il doit en trouver une de même couleur et de valeur immédiatement inférieure ou supérieure. Une carte placée donne le droit de rejouer. Lorsqu'on ne peut plus déposer aucune carte, c'est au tour du suivant et ainsi de suite.

Si le jeu se bloque parce que plus aucune combinaison ne peut s'effectuer, tout le monde doit faire passer la carte du dessous de sa pile sur le dessus et c'est reparti!

Le premier qui est arrivé à se débarrasser de tout son paquet devient le coucou et gagne la partie.





Le 8 américain

Le but de ce jeu consiste à se débarrasser de toutes les cartes en main. Le jeu peut se jouer à deux ou plus. On utilise un jeu standard pour jouer (52 cartes et 2 jokers).

On distribue 8 cartes par personne, une par une. On pose le talon au milieu de la table et retourne la première carte du talon à côté.

Le jeu démarre dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le plus jeune. On doit poser sur la carte retournée soit, une carte de même couleur, soit une carte de couleur différente, mais de même rang, soit un huit de n'importe quelle couleur ou un joker.

Au jeu du 8 américain, les cartes suivantes détiennent une fonction particulière :

- Le joker et les 2 font prendre des cartes au suivant (5 pour un joker, 4 pour un 2 de pique et 2 pour les autres), et lui font également sauter son tour.
- Les 8 permettent de changer de couleur à tout moment.
- Les valets font sauter le tour de la prochaine personne.
- L'as de pique fait changer le sens du jeu.

Lorsqu'on ne peut jouer aucune carte, on doit prendre une carte dans le talon, qu'on peut immédiatement poser si c'est possible. Sinon on doit la garder dans sa main.

Lorsqu'il ne reste plus aucune carte dans le talon, on ramasse les cartes à côté, sauf celle du dessus, on les bat et les retourne pour constituer un nouveau talon.

Lorsqu'il ne reste qu'une seule carte à un joueur, il doit annoncer « carte ». Il pourra alors essayer de se débarrasser de sa dernière carte au tour suivant.

Lorsqu'un joueur a gagné une manche, on marque le total des points des cartes que les autres ont 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 qui détient le pointage le plus bas remporte la partie.



Le cochon

On peut jouer de 3 à 13 joueurs. Chaque participant choisit quatre cartes d'un même genre (cartes avec le même numéro ou la même figure) dans le jeu de cartes et les autres cartes sont mises de côté. Par exemple, pour trois joueurs, le choix pourrait être quatre reines, quatre 7 et quatre as, puis les autres cartes sont laissées de côté. Mélangez toutes les cartes choisies et distribuez-les de sorte que chaque joueur possède quatre cartes. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes, mais ne les montrent pas aux autres.

Pour commencer, chaque personne se défausse d'une carte et la pose, face cachée sur la table en face d'eux. Quand tout le monde a posé une carte sur la table, les joueurs vont simultanément se passer leur carte au joueur de gauche et prendre la nouvelle carte qui se trouve maintenant devant eux.

Quand un joueur rassemble quatre cartes d'un même genre, il met son doigt sur son nez. Si un autre joueur le remarque, il doit aussi mettre le doigt sur le nez, indépendamment du fait qu'il détienne quatre cartes d'un même genre ou pas. Le dernier joueur à mettre le doigt sur le nez reçoit une lettre : C, O, C, H, O, N.

Le premier joueur à atteindre « COCHON » est le grand perdant..





Pige dans le lac

Distribuez 5 cartes à tout le monde et placez le reste des cartes faces cachées au centre de la table.

Le premier à jouer demande à la personne sur sa gauche s'il possède une carte identique à l'une des siennes. Par exemple : « caches-tu un 3? »

Si ce dernier a en main un 3, il le donne au premier qui doit dire « merci », sinon il pourrait reprendre sa carte.

Le premier continue à demander des cartes jusqu'à ce que l'autre joueur ne puisse plus remettre aucune carte et lui réponde : « Pige dans le lac! »

Le joueur pige alors une carte parmi celles placées au milieu du jeu. C'est alors au joueur suivant de demander une carte au joueur placé à sa gauche. Lorsqu'un des joueurs réussit à récolter 3 cartes identiques, il doit les déposer en paquet sur la table, face visible. Lorsqu'il réunit 4 cartes de même valeur, il retourne ce paquet, face contre table et personne ne peut le reprendre.

Toutefois, si un joueur possède la quatrième carte soit par exemple un 7 et qu'un autre joueur en a déjà déposé 3 sur la table, il peut voler ce paquet en déposant sa carte sur ce paquet.

Celui qui réussit à former le plus de paquets de 4 cartes gagne la partie.





Le menteur

On doit compter entre 2 et 4 joueurs. Le but du jeu consiste à se défaire de toutes ses cartes. On tire d'abord au sort pour désigner qui commence.

Le premier distribue la totalité des cartes, face cachée. Il pose une carte de son choix au milieu du jeu, face visible en annonçant la famille (trèfle, pique, cœur ou carreau).

À tour de rôle, on doit poser par-dessus, une carte de cette même famille, toujours face cachée et toujours en annonçant la famille.

Mais on peut mentir : par exemple annoncer « carreau » et poser une carte de trèfle.

Lorsque l'une des personnes à la table pense que la couleur annoncée par la personne qui vient de poser sa carte ne correspond pas, elle doit dire à voix haute « menteur! ».

Le détenteur de la carte qui vient d'être jouée doit alors révéler sa carte :

- Si la carte appartient bien à la famille demandée, celui qui a accusé son adversaire à tort ramasse, en pénalité, la totalité des cartes posées sur la table.
- Cependant si la carte n'appartient pas à la famille, c'est lui qui a « menti », qui ramasse les cartes.

Celui 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...

Le gagnant est le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes.

Note : On ne peut plus accuser la personne qui vient de jouer dès que la carte jouée se trouve recouverte par une autre.





Speed

Pour jouer, on doit se placer l'un en face de l'autre. On mélange les 52 cartes et on doit les distribuer en quantité égale sans les regarder.

On dépose son paquet de cartes, face cachée, devant soi. On tourne la première sur son tas et la dispose au centre de la table sans la virer. On prend par la suite les trois cartes du dessus, faces visibles et vers soi.

Au signal, on retourne en simultané sa carte placée au milieu et la partie commence immédiatement à la suite de cette action.

Sur ces deux cartes, on doit tenter de déposer leurs autres aussi vite que possible et totalement dans le désordre (c'est-à-dire à n'importe quel instant et sur l'un ou l'autre des deux paquets). L'important c'est de s'assurer de faire concorder soit la même famille, couleur ou nombre identique.

On peut à tout moment tirer de nouvelles cartes de son tas, mais on ne peut en détenir plus de trois en main à la fois. C'est de cette façon que le tas sera épuisé.

Le gagnant est le joueur qui a pu déposer toutes ses cartes avant son adversaire.

Remarque : Dans le cas où on ne pourrait plus déposer aucune carte sur le jeu. On a le droit de reprendre une 4e carte en main afin de relancer le jeu.

