

jouez avec...

7 jeux de cartes

...pour ceux qui n'aiment pas jouer aux cartes

Distribution au hasard et ignorance du jeu de l'adversaire, telles semblent être les deux lois fondamentales des jeux de cartes. Et pourtant, les cartes se prêtent aisément à d'autres règles. Même si, d'habitude, vous n'aimez pas « taper le carton », essayez ces petits jeux inédits.

la batouille

d'après François Pingaud

Un jeu où vous ne risquez pas de recevoir une mauvaise « main ». Vos cartes sont les mêmes que celles de votre adversaire ! A vous de mieux les utiliser.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

du jeu, sont extraits les 13 ♥ et les 13 ♠. L'un des joueurs prend tous les ♠ ; l'autre, tous les ♥. Chaque joueur choisit une de ses cartes et la pose, face cachée sur la table. Les deux joueurs retournent leurs cartes. Celui qui a la carte de rang le plus élevé remporte le pli. Si les deux joueurs ont posé des cartes de rangs identiques, il n'y a pas bataille : ils reprennent leurs cartes. La partie continue ainsi jusqu'à l'épuisement des cartes. Le vainqueur est celui des joueurs qui remporte le plus grand nombre de plis, c'est-à-dire qui gagne au moins sept des treize plis. Il est évident que pour gagner, vous devrez vous arranger pour que

votre adversaire « gaspille » ses plus fortes cartes pour prendre vos plus faibles. Pour cela il vous faudra autant faire appel à votre psychologie qu'à votre mémoire.

le cartawel

Un autre jeu à information complète : on joue cartes sur table. Elles permettent ici de hiérarchiser les graines d'un jeu d'awélé.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

chaque joueur prend une couleur complète (♦ ou ♣ par exemple). On tire au sort celui qui posera la première carte. A tour de rôle, les joueurs jouent les cartes de leur choix, une à une, de manière à réaliser un cercle, comme si chaque carte occupait une « heure » sur une horloge.

Au cours de cette première partie de la pose, chaque carte doit être seule sur son « heure ». Ensuite, quand les 12 premières cartes occupent

chacune un emplacement, les joueurs continuent de poser une à une leurs cartes, mais de manière qu'aucun paquet ne compte plus de trois cartes. Au terme de la pose, le jeu apparaît à l'image de la figure 1, par exemple. La pose ne doit pas se faire au hasard, car il s'agit de préparer les tactiques qui peuvent être développées au cours de la seconde partie du jeu : les « semis ».

Les joueurs continuent de jouer à tour de rôle. Celui qui doit jouer peut prendre le paquet de son choix, pourvu qu'il contienne au moins une carte à sa couleur (quel que soit le nombre de cartes dans ce paquet), puis les distribuer une à une sur les paquets suivants, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur choisit la carte qu'il pose sur chaque paquet, jusqu'à épuisement du paquet. Il ramasse toutes les cartes qui se trouvent là où est tombée la dernière de son semis si :

1. le paquet contient 2 ou 3 cartes (ni plus, ni moins) ;
2. la plus forte carte du paquet est de sa couleur ; (en cas d'égalité avec une carte adverse, le paquet n'est

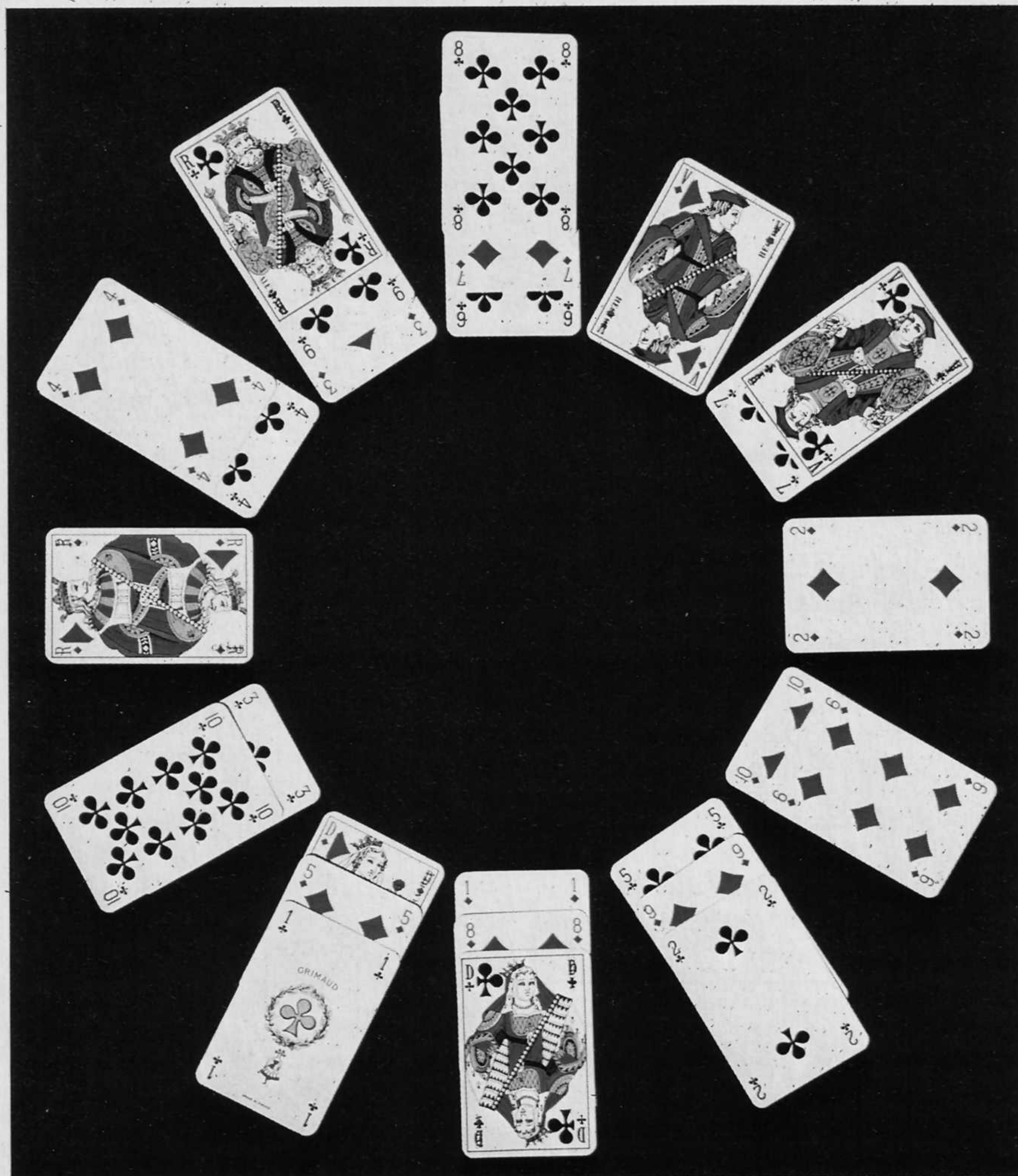


Figure 1 : exemple de répartition des 26 cartes dans le Cartawel.

pas ramassé). Notons également qu'un paquet peut être pris même s'il ne contient aucune carte adverse.

Le joueur ramasse également les paquets précédents (en sens inverse des aiguilles d'une montre) s'ils remplissent les mêmes conditions.

La partie prend fin dès qu'il n'est plus possible de faire un pli et chaque joueur compte ses points : les figures (Roi, Dame, Valet) et les As valent 20 points ; toutes les autres cartes valent les points qu'elles indiquent. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Exemple : sur la figure 1 c'est au joueur qui joue avec ♣ de jouer. Il décide de jouer le paquet contenant un valet et 7 de ♣ (à « 2 heures »). Il ramasse les deux cartes, pose le 7 de ♣ sur le 2 de ♦, puis le V de ♣ sur

le 6 et le 10 de ♦. La dernière carte qu'il a posée est de rang plus élevé que les autres cartes du paquet. Le joueur ramasse les trois cartes. Il peut également prendre le paquet précédent, puisqu'il contient deux cartes, et que la sienne est celle qui a le rang le plus élevé.

adrénaline

Et si vous ne connaissiez pas le but de votre adversaire ? Chacun se fixe un objectif à réaliser. Celui-ci devra être atteint avant d'être découvert par l'adversaire.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes ; une feuille de papier et un crayon par joueur.

le jeu :

on distribue une à une 5 cartes par

joueur. Le paquet restant est posé entre les deux joueurs, faces visibles. Chaque joueur ramasse ses cartes et les étale sur la table. Ensuite, chaque joueur note en secret l'objectif qu'il se fixe.

Quels sont les objectifs possibles ? Les joueurs ont le choix entre deux comportements. Ils peuvent convenir de la liste des objectifs possibles : cela va de la main uniquement composée de figures (ou de chiffres) en passant par la suite de cinq cartes, quelle que soit la couleur ; ou encore une main ne comportant que des cartes d'une seule couleur, ou même des progressions (par exemple : As, 3, 5, 7 et 9 d'une couleur).

L'autre possibilité est de ne formuler aucune restriction sur la nature des mains à réaliser. Mais dans tous les cas, il faudra que l'objectif concerne les cinq cartes de la main et non quelques-unes d'entre elles.

La suite du jeu, après ce choix, est totalement transparente : à tour de rôle les joueurs prennent une carte au talon, l'intègrent ou non à leur jeu, puis en rejettent une, face visible...

Les cartes rejetées ne peuvent plus être prises, contrairement à la pratique qui a cours au Rami ou à la Canasta : elles sont inutilisables jusqu'au terme de la partie.

Dès qu'un joueur peut annoncer qu'il a réalisé la combinaison qu'il visait, il annonce « j'ai fini » et donne pour preuve ce qu'il avait noté en secret. Cette action a lieu au moment où il saisit au talon la dernière carte qui lui est nécessaire pour atteindre son objectif. Mais attention ! Si à tout moment précédent cette annonce son adversaire crie « stop », le jeu s'arrête. Celui qui a

interrompu le cours de la partie doit alors indiquer ce qu'il croit être l'objectif de son adversaire. S'il a trouvé, il gagne 20 points, auquel s'ajoute le nombre de cartes qui restent au talon ; s'il s'est trompé, il perd 20 points, plus le nombre de cartes qui restent au talon. Le joueur qui atteint son objectif gagne 30 points, moins le nombre de cartes qui se trouvent au talon.

Pour ne pas être découverts rapidement, les joueurs ont tendance à ne pas tenter de progresser vers leur objectif dès le début de la partie. Plus un joueur attend, plus il a de chance de dérouter son adversaire ou de lui faire croire à un faux objectif. Mais en revanche, plus le temps passe, moins il a de chance de tirer les cartes qui lui sont vraiment nécessaires ! Alors...

achille

Pourquoi diable le « talon » serait-il toujours invisible ? Ici, il est visible ; mais cela se paie !

nombre de joueurs : 2 à 4.

matériel : un jeu de 52 cartes et des jetons.

le jeu :

le donneur bat les cartes, fait couper, puis en distribue, une à une, 7 par joueur. Avec les cartes restantes, il constitue sur la table quatre colonnes de six cartes : toutes visibles comme sur la figure 2. Le joueur situé à la gauche du donneur entame la partie. Il peut prendre (gratuitement) une des quatre cartes non recouvertes de l'un des talons, puis en rejeter une. Il doit toujours avoir le même nombre de cartes en main. La carte rejetée rejoint : soit le sommet d'une colonne (et est alors partiellement recouverte par 5 autres cartes) ; soit le pied d'une colonne (et n'est alors couverte par aucune autre carte). Au joueur d'en décider. La colonne de rejet est quelconque. Il peut aussi prendre, toujours dans l'une des quatre colonnes, une carte partiellement recouverte. Cette action est permise mais est coûteuse : le joueur dépense autant de fois 10 points que de cartes recouvrent celle qu'il convoite. Si, par exemple, c'est la troisième d'une

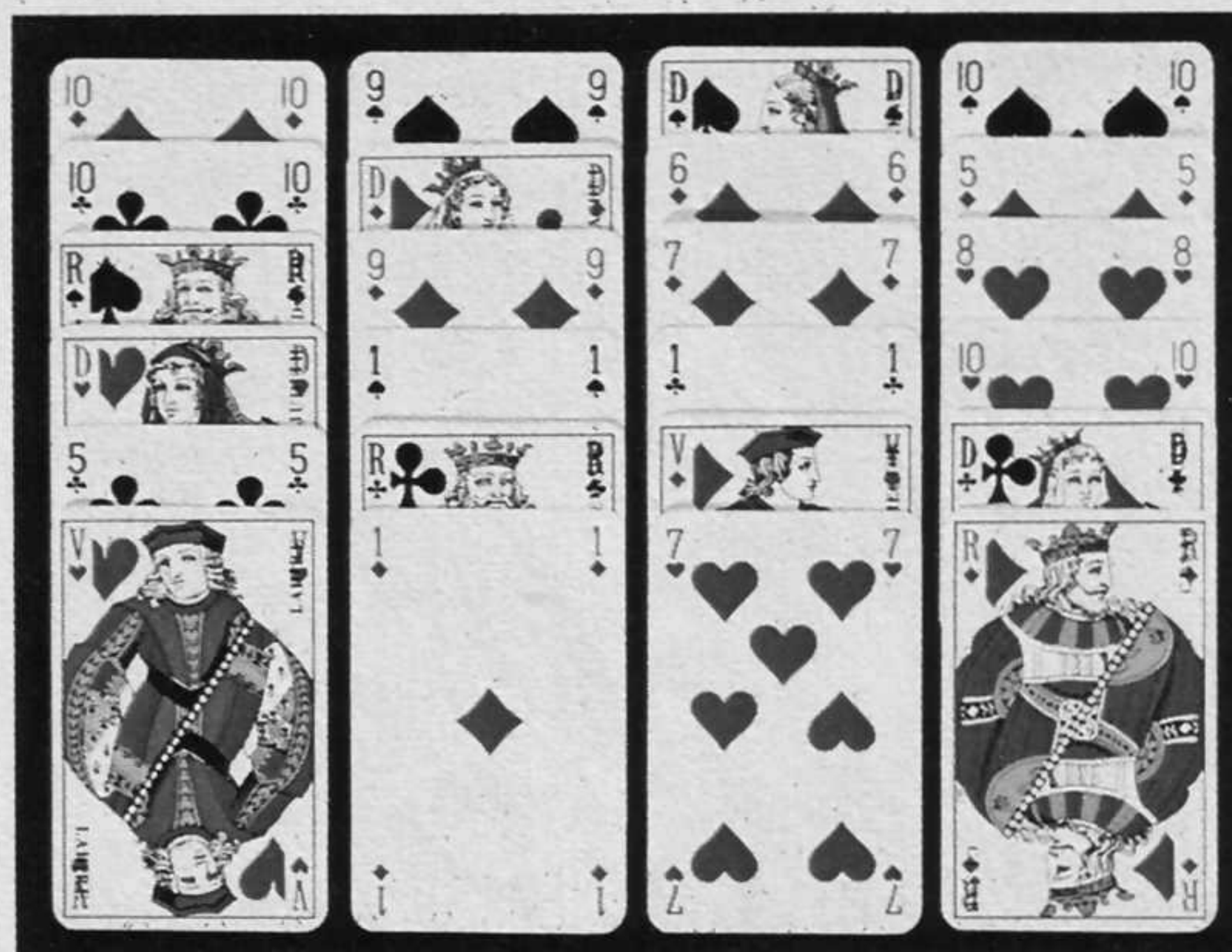


Figure 2 : les quatre « talons » d'Achille. Les joueurs peuvent prendre des cartes partiellement couvertes, moyennant une dépense en points, qui augmente avec le nombre de cartes qui recouvrent celle qui est convoitée. Dans la colonne de gauche, Roi de ♠ vaut 30 points.

colonne, le joueur dépense 20 points. Il prend deux jetons.

Dès qu'un joueur a en main les combinaisons de cartes — deux tierces, une tierce et un brelan, deux brelans ou une suite de six cartes — il jette face cachée sa dernière carte et la partie prend fin immédiatement.

Les combinaisons ont une valeur nulle. Les autres cartes valent le nombre qu'elles affichent ; 20 pour les figures et 30 pour les As. Chaque

jeton vaut 10. Le vainqueur est celui des joueurs qui a le moins de points quand le plus mauvais a accumulé 200 points.

Vous l'avez certainement compris : quand un joueur achète une carte, il dévoile ses intentions, et l'intérêt qu'il porte pour certaines cartes. Les autres joueurs seront tentés de bloquer sa progression... Mais il se peut fort bien que l'achat d'une carte soit un bluff.

le pousse-pousse

Ici, les cartes ne sont rien d'autre que les éléments mobiles d'un taquin.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

du jeu on a éliminé tous les 2. Chaque joueur prend une couleur : ♠ ou ♥

La première démarche est la création du tableau : à tour de rôle, à commencer par celui que le sort a désigné, chaque joueur pose une carte sur la table, face visible. Les cartes sont posées de manière à réaliser un tableau comprenant cinq cartes en hauteur et cinq cartes en largeur, à l'image de la figure 3. Toute nouvelle carte rejoignant la table doit être juxtaposée à une carte précédemment posée, pour autant que la forme du tableau est respectée.

Quand les joueurs ont posé toutes leurs cartes, il reste un emplacement vide, qui permettra le déplacement

des cartes. Pendant toute la phase de jeu qui consiste à poser les cartes, chaque joueur tente de réaliser un alignement (vertical, horizontal ou diagonal) comprenant 3, 4 ou 5 cartes qui se suivent. Par exemple, sur la figure 3, Dame, Roi et As de ♥ sont alignés.

Les déplacements : à tour de rôle, à commencer par celui qui n'a pas posé la première carte du tableau, les joueurs déplacent des cartes pour tenter de former des suites. A son tour, un joueur déplace de une à quatre cartes en les faisant glisser dans la direction de l'emplacement libre du tableau. Le premier déplacement a lieu, soit verticalement, soit horizontalement ; il est immédiatement suivi par un déplacement de cartes (toujours de une à quatre) en suivant la direction (horizontale ou verticale) qui n'a pas encore été utilisée.

Exemple : la figure 4 est la suite de la figure 3 après le coup d'un joueur.

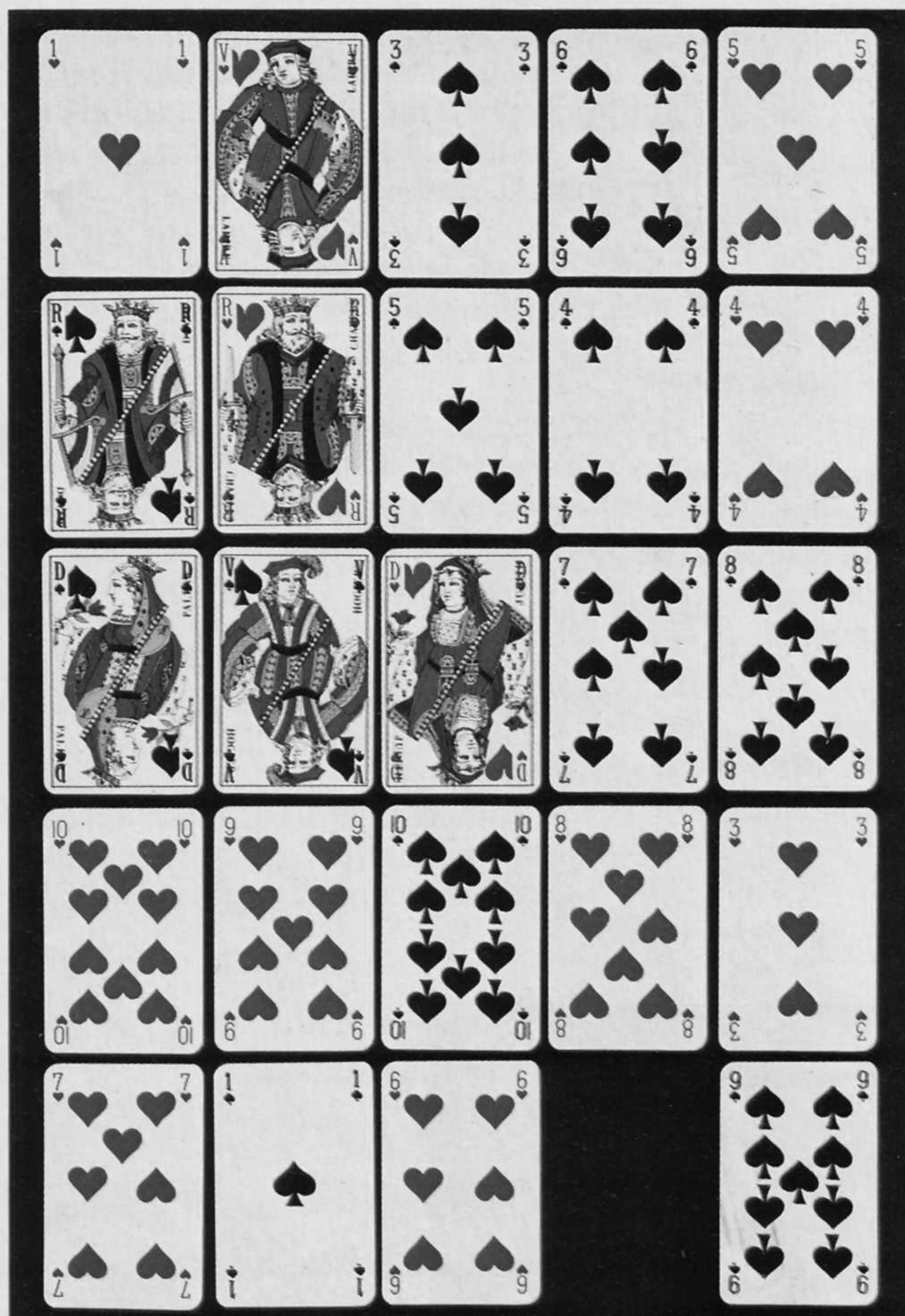


Figure 3

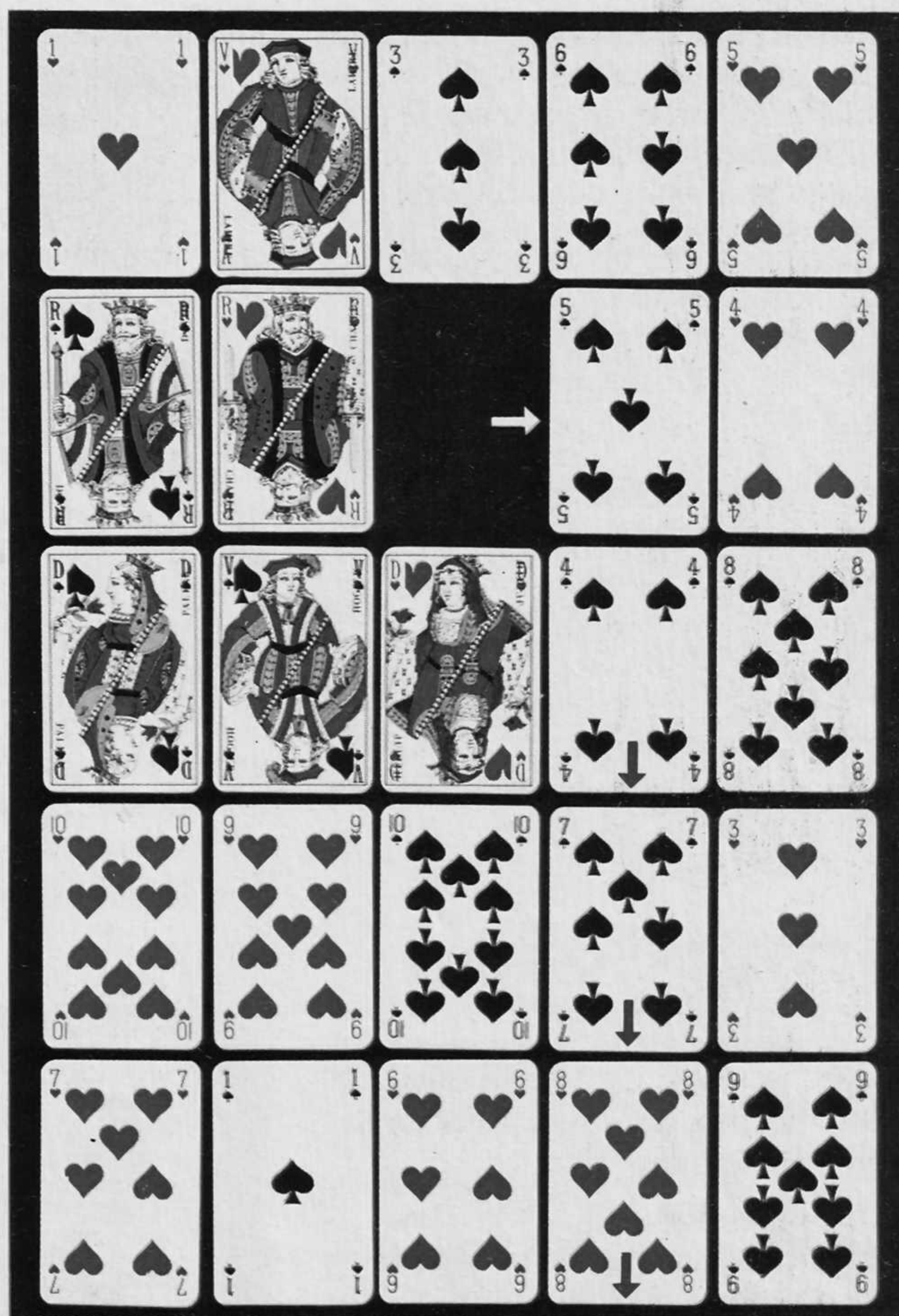


Figure 4

Figure 3 : le joueur « cœur » marque trois points pour la réalisation de la tierce A, R et D de ♥ (en diagonale).

Figure 4 : celui qui joue avec les ♠ a fait glisser vers le bas trois des cartes de la colonne 4 ; puis il a déplacé horizontalement le 5 de ♠. Il marque trois points pour la tierce 4, 5, 6 de ♠ (en verticale).

Les flèches rouges indiquent qu'il a d'abord déplacé trois cartes verticalement, puis une horizontalement (flèche blanche). Ces déplacements ont permis la réalisation d'une tierce (4, 5, 6 de ♠).

La marque : une tierce vaut 3 points ; quatre cartes qui se suivent, 8 points, et cinq cartes, 15 points. Il est important de préciser que la marque a lieu au moment où la suite est réalisée, à la fin du tour d'un joueur. Si la suite de cartes demeure en place lors des tours suivants elle n'entraîne pas l'obtention de nouveaux points.

En revanche si elle est dispersée dans un premier temps, puis reconstituée, elle permet au joueur d'acquérir de nouveaux points.

Chaque joueur n'obtient de points que pour la réalisation de suites de sa couleur. Si un joueur en réalisant une suite pour son propre compte, en crée par mégarde une pour son adversaire, celui-ci marque des points comme s'il l'avait réalisée lui-même.

Précisons enfin qu'il est interdit de déplacer les cartes de manière à revenir à la position précédente : à la fin du tour d'un joueur, le tableau des cartes doit être différent de ce qu'il était au moment où l'adversaire a commencé son tour.

Le premier joueur qui obtient cinquante points remporte la partie.

le flair

Le meilleur moyen de mettre un terme à une tricherie est encore d'en faire une règle !... Du moins est-ce là une des voies qui conduit vers de nouveaux jeux.

nombre de joueurs : 2 à 4.

matériel : un jeu de 52 cartes.

le jeu :

les cartes, battues, coupées, sont réparties une à une entre les joueurs par le donneur. A tour de rôle, chaque joueur pose sur la table de une à cinq cartes, faces cachées, et annonce la nature de la carte (ou du groupe de cartes) qu'il a posée. S'il pose une carte, il doit annoncer une couleur (♣, ♥, ♦, ♠) ; s'il pose

plusieurs cartes, il doit annoncer une combinaison correspondant au nombre de cartes (paire avec 2 cartes, brelan ou tierce avec 3, suite ou carré avec 4, suite avec 5).

Si personne ne dit rien, le joueur situé à la gauche de celui qui vient de parler, joue. Par contre, si un joueur annonce « j'ai du flair ! » le jeu s'arrête. Il doit ensuite dire « vrai » ou « faux », selon qu'il croit que celui qui a posé a dit ou non la vérité. S'il a raison, il donne une de ses cartes au menteur qui, en outre, doit ramasser les cartes qu'il a jouées. S'il a tort, il ramasse les cartes du joueur, ainsi que la carte que chacun des autres joueurs lui donne.

Le but du jeu est d'être le premier à ne plus avoir de cartes en main.

progression

Les cartes se suffisent généralement à elles-mêmes. Ici, on ajoute un pion, qui doit parcourir astucieusement le chemin des cartes.

nombre de joueurs : 2.

matériel : un jeu de 52 cartes, et deux pions de couleurs différentes, un par joueur.

le jeu :

il s'agit de tracer une route composée de cartes, de manière qu'elle relie une carte de départ et une carte d'arrivée. Les pions se déplacent de carte en carte comme s'il s'agissait de cases. Le but du jeu est d'être le premier à poser son pion sur la carte d'arrivée. Le donneur bat et fait couper les cartes, puis en distribue dix-huit par joueur. Il pose ensuite le paquet de cartes restantes, qui sera le talon sur la table, faces visibles. Il prend la carte supérieure du talon et la pose juste à côté ; elle sera la carte de départ : les joueurs y placent immédiatement leurs pions. Le donneur prend la dernière carte du talon et la pose à 50 centimètres de celui-ci, face cachée : c'est la carte d'arrivée (sa valeur n'a pas d'incidence sur le jeu).

Le tour de chaque joueur, tout au long de la partie, se déroule de la manière suivante, à commencer par l'adversaire du donneur :

1. prendre la carte supérieure du

talon et la placer dans sa « main » ;

2. poser une carte sur le terrain. Les règles de pose sont les suivantes :

- il n'est possible de poser une carte qu'en la plaçant contre une carte antérieurement posée, bord à bord ;

- les cartes ne doivent en aucun cas ni se chevaucher, ni être déplacées une fois posées ;

- la carte posée est placée dans le prolongement d'une carte antérieurement posée, s'il s'agit d'une carte de même couleur, de rang immédiatement inférieur ou supérieur à celle qui était déjà posée ;

- la carte posée est placée perpendiculairement à une carte antérieurement posée, s'il s'agit d'une carte de même hauteur ;

- si la pose d'une carte établit des

contacts bord à bord avec plusieurs autres cartes antérieurement posées, il faut que les règles de juxtaposition exposées plus haut soient respectées ;

- la seule carte qui supporte d'être chevauchée par une autre est la carte d'arrivée ;

3. déplacer son pion, si on le désire, de la carte sur laquelle il se trouve, vers une carte adjacente (présentant un côté commun avec la carte où se trouve le pion). Deux pions peuvent se retrouver sur la même carte ;

4. rejeter une carte, face cachée, à côté du talon : c'est la « défausse ».

Si un joueur ne peut pas poser de carte sur le terrain, il doit néanmoins rejeter une carte à la défausse. Son



Figure 5 : le pion rouge préfère rester au carrefour de deux voies ; alors que le bleu fonce. Si son chemin s'avère être un cul de sac, il devra rebrousser chemin...

tour est alors terminé et l'autre joueur entame le sien.

Quand il n'y a plus de cartes au talon, les cartes de la défausse deviennent immédiatement celles d'un nouveau talon, en les mettant faces visibles. S'il n'y a plus ni carte au talon, ni carte à la défausse et que le joueur ne peut poser de carte sur le terrain, il doit jeter une carte à la défausse. Le joueur suivant peut la prendre. On respecte ainsi la règle qui veut que les cartes de la défausse se mutent immédiatement en cartes de talon dès que celui-ci est vide.