

Quelques règles de jeux de cartes faciles et classiques, parfaits pour les enfants

En effet, on ne peut pas oublier les jeux à jouer avec un jeu de cartes classiques, de 52 cartes. Par exemple :

La bataille

Les enfants peuvent y jouer dès qu'ils savent reconnaître les cartes. Le but du jeu est d'obtenir toutes les cartes du jeu.

Il faut distribuer toutes les cartes du jeu, une par une, en cachant les faces, à tous les joueurs.

Chaque joueur retourne en même temps la première carte de son paquet. Celui 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 de autres joueurs)

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

Si deux joueurs posent sur la table une carte de même valeur (par exemple deux dix), on dit qu'il y a bataille. Dans ce cas, chaque joueur pose une autre carte sur la première, mais face cachée, puis une seconde, retournée cette fois. Celui dont la carte retournée est la plus forte 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 est généralement le premier jeu de carte que découvrent les enfants. Au début, pour simplifier, on peut jouer seulement avec une partie des cartes.

La Bataille des additions

Le principe est le même que celui de la bataille mais on y joue avec seulement les cartes de 1 à 10.

On tire à chaque fois deux cartes et on effectue l'addition. C'est le joueur qui obtient le plus grand nombre 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.

Il faut savoir compter et faire des additions faciles.

« Kems »

Il faut au moins 4 joueurs (et sinon, il faut un nombre pair de joueurs). le but est d'être la première équipe de 2 personnes à rassembler quatre cartes de la même valeur et à crier « [Kems](#) ».

On forme des équipes de 2 personnes. Chaque équipe s'accorde sur un signe commun, comme tourner sa montre ou se frotter le nez. Les joueurs s'assoient autour de la table face à face ou en diagonale.

Un maître de jeu distribue quatre cartes à chaque joueur. Il pose également quatre autres cartes face visible, au milieu de la table.

La règle du Kems:


Quand il annonce « la chasse est ouverte », les participants peuvent commencer à échanger leurs cartes contre celles sur la table pour tenter d'avoir en main quatre cartes de la même valeur. Quand plus personne n'est intéressé par les cartes communes, le maître de jeu les remplace par quatre nouvelles cartes.

Dès qu'un joueur a sa famille, il fait discrètement le signe à son partenaire qui doit crier « kems » pour gagner la manche et marquer un point.

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

Si le partenaire a quatre cartes similaires, il peut dire « double kems » et l'équipe marque alors deux points. Si un joueur pense voir un adversaire faire son signe, il peut dire « contre kems ». S'il a raison, il marque un point et les autres changent de signe. Sinon, l'adversaire doit lui montrer deux cartes différentes et la partie se poursuit. À la troisième erreur d'un participant durant le jeu, l'équipe adverse marque un point.

Mistigri ou le Pouilleux

C'est le jeu préféré de ma fille qui au tout début pensait gagner quand elle gardait le mistigri 

On y joue à 3 ou plus et on commence par enlever du jeu le valet de trèfle (du coup, le mistigri ou le pouilleux et le valet de pique)

On distribue toutes les cartes aux joueurs, une par une, faces cachées. Puis tous les joueurs regardent leur jeu et enlèvent leurs paires de la même couleur (8 de trèfle et 8 de pique, roi de cœur et roi de carreau, etc).

Ensuite, le joueur qui a le moins de cartes en main commence et pioche une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il s'en débarrasse.

Puis son voisin de gauche va à son tour piocher une carte du joueur à sa gauche.

Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que la seule carte qui reste en jeu soit le valet de pique, ou mistigri. Le joueur ayant cette carte en main est le perdant.

« Speed »

On y joue à 2 joueurs. Le but est de se défaire de toutes ses cartes.

On distribue toutes les cartes, une par une, faces cachées, sans que les joueurs les regardent.

Les joueurs déposent quatre cartes de leur jeu, face visible, devant eux et une cinquième carte, face visible également, au milieu de la table.

Ils commencent le jeu en plaçant dès que possible leurs cartes sur les paquet centraux, en suite croissante ou décroissante, sans tenir compte de la couleur. Par exemple, si l'une des cartes du milieu est un as, les joueurs pourront mettre par-dessus soit un roi, soit un 2. Les joueurs piochent sans cesse dans leur paquet pour avoir toujours quatre cartes devant eux.

Lorsque aucun joueur ne peut ajouter de cartes au milieu, ils remettent chacun une carte par-dessus. Quand un joueur n'a plus que six cartes, il peut les prendre en main. Son adversaire devra alors ajouter lui-même les deux cartes du milieu s'il y a besoin.

Quand les deux cartes du milieu ont la même valeur, les joueurs doivent taper sur les

paquets. Celui qui n'est pas assez rapide remporte alors les deux paquets de cartes, il les mélange et les ajoute à son jeu.

La partie se termine lorsqu'un joueur réussit à se défaire de toutes ses cartes.

On possède cette [version colorée de Djeco](#), que l'on adore!

Solitaire ou réussite (ou encore patience)

On y joue seul !

Le but du jeu est de rassembler toutes les cartes en quatre suites de l'as au roi, pour chaque couleur.

On dispose les cartes en 7 colonnes allant de une à sept cartes (de gauche à droite). Puis on retourne la première carte de chaque paquet. Le reste des cartes constitue la pioche.

On déplace les cartes pour former des suites décroissantes en alternant rouge et noir. Par exemple, un six rouge pourra seulement être posé sur un sept noir.

Lorsque on découvre un as, on le pose à l'écart du jeu. Au cours de la partie, on ajoute par-dessus les cartes suivantes de la couleur de l'as afin de former quatre suites croissantes allant de l'as jusqu'au roi. On retourne à chaque fois, face visible, les cartes découvertes sur le dessus de chaque paquet. Un roi ou une suite commençant par un roi, peut être déplacé sur un espace libre.

On découvre les cartes de la pioche au fur et à mesure et on les place ensuite dans le jeu, si c'est utile. On réutilise la pioche sans la mélanger jusqu'à finir les quatre suites, ou jusqu'à ce que le jeu soit bloqué.

8 américain

Il faut entre 2 et 5 joueurs. Le but du jeu est de se défaire de toutes ses cartes.

Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur, une par une. Il pose le talon au milieu de la table et retourne la première carte du talon, pour former l'écart. Le jeu démarre dans le sens des aiguilles d'une montre par le joueur situé après le donneur.

Chaque joueur doit poser sur l'écart au choix:

- une carte de même couleur que celle qui se trouve sur le dessus,
- une carte de couleur différente mais de même rang
- un huit de n'importe quelle couleur,
- un joker.

Au 8 américain, les cartes suivantes ont une fonction spéciale :

- le joker et les 2 font piger des cartes au joueur suivant (5 pour un joker, 4 pour le 2 de pique et 2 pour les autres) et lui font sauter son tour,
- les huit permettent de changer de couleur à tout moment,
- les valets font sauter le tour du joueur situé après,
- l'as de pique fait changer le sens du jeu.

Comment jouer au 8 américain?

Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer de carte, il doit prendre une carte sur le talon, qu'il peut immédiatement poser sur l'écart si c'est possible. Lorsqu'il ne reste plus de carte dans le talon, on ramasse les cartes de l'écart, sauf celle du dessus, on les bat et on les retourne pour faire un nouveau talon.

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte, il doit annoncer « carte ». Il pourra alors essayer de se défaire de sa dernière carte au tour suivant.

Lorsqu'un joueur a gagné, chaque joueur marque le total des points correspondant aux cartes qu'il a 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 totalisant le moins de points remporte la partie.

Le menteur

Il faut entre 2 et 4 joueurs. Le but du jeu est de se défaire de toutes ses cartes.

On tire au sort pour désigner celui qui commence.

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

Comment jouer au menteur:

A 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.

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...

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!