

mes premiers jeux de cartes

Batailles

Junior



Règle de Jeu



voici huit règles de Jeu pour le plaisir des petits et le bonheur des grands.

**Grâce à ces différentes règles, les enfants
découvriront ou re-découvriront le plaisir de
jouer aux cartes.**

La Bataille

Joueurs : 2 (ou plus)

Âge : à partir de 5 ans

Durée : variable

Valeurs des cartes : du plus fort au plus faible : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

But du jeu : remporter toutes les cartes

On distribue la totalité des cartes à l'ensemble des joueurs sans qu'ils en prennent connaissance. Chacun leur tour, les joueurs devront retourner au centre de la table, face visible, la carte placée en haut de leur tas.

Celui qui a la carte la plus forte gagne le pli. Le joueur ramasse les cartes et les replace face cachée sous son tas et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui a gagné toutes les cartes.

Cas particulier : S'il y a deux cartes de même valeur, les joueurs concernés doivent dire « **BATAILLE !** ». Ils doivent alors poser une carte face cachée et une carte face visible pour décider du vainqueur du pli. En cas de nouvelle égalité, il faut continuer à retourner une carte cachée et une carte visible jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

La Bataille corse

Joueurs : 2 (ou plus)

Âge : à partir de 5 ans

Durée : de 5 à 15 minutes

Valeurs des cartes : aucune

But du jeu : remporter toutes les cartes

On distribue la totalité des cartes à l'ensemble des joueurs sans qu'ils en prennent connaissance. Chacun leur tour, les joueurs devront retourner au centre de la table, face visible, la carte placée en haut de leur tas. Lorsqu'une figure (Roi, Dame, Valet, As, Joker) est retournée, le joueur suivant doit lui aussi retourner une figure en un certain nombre de tentatives selon la figure :

- **Joker** : 5 tentatives
- **As** : 4 tentatives
- **Roi** : 3 tentatives
- **Dame** : 2 tentatives
- **Valet** : 1 tentative

Exemple : le joueur 1 pose un Roi, le joueur 2 doit aussi poser une figure en 3 tentatives : il pose un 2, un 5 et un Valet, c'est bon. C'est au joueur 3 de poser une figure en une seule tentative et ainsi de suite.

Si le joueur ne parvient pas à retourner une figure, toutes les cartes jouées (tas central) sont gagnées par le joueur précédent. Il prend les cartes, les place sous sa pile de jeu, toujours face cachée, et relance le jeu. Un nouveau tour de jeu commence.

Lorsque deux cartes de même valeur sont jouées à la suite (deux 5, deux Dames, deux As, etc), les joueurs doivent taper sur le tas de cartes. Le plus rapide ramasse ce même tas et l'on passe à un nouveau tour. Le vainqueur relance le jeu avec une nouvelle carte.

Cette situation (2 cartes de même valeur) peut se produire lorsque :

- un joueur pose une carte, le suivant pose une carte de même valeur.
- un joueur pose une figure, le joueur suivant, lors de ses tentatives pour poser une autre figure, pose successivement deux cartes de même valeur.

Le gagnant est celui qui a gagné toutes les cartes.

Cas particuliers : Si un joueur se trompe en tapant au centre de la table alors qu'il n'y a pas 2 cartes de même valeur, il doit poser sur la table devant lui, face cachée,

les deux premières cartes de son paquet. Elles seront ramassées par le vainqueur du tour en cours.

Un joueur qui a perdu toutes ses cartes à la possibilité de participer aux doubles. S'il n'a plus de carte mais qu'il voit 2 cartes consécutives de même valeur, il peut taper sur le tas central.

Le Mistigri

Joueurs : 3 à 6

Âge : à partir de 5 ans

Durée : environ 15 minutes

Valeurs des cartes : aucune

But du jeu : se débarrasser de ses paires, et, surtout, ne pas garder le Valet de Pique !

Les Jokers et le Valet de Trèfle sont écartés du jeu. Toutes les cartes sont distribuées une par une à chaque joueur. Ce n'est pas grave si un joueur a une carte de plus que les autres.

Chaque joueur range ses cartes par paires de même valeur et de même couleur (le Roi de Cœur avec le Roi de Carreau, le 5 de Trèfle avec le 5 de Pique...), les retire de son jeu, les pose sur la table et garde le reste en main.

Le plus jeune joueur commence et tire une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si la carte tirée lui permet de poser une paire, il le fait. Et c'est au joueur suivant de continuer.

Le perdant est le joueur qui se retrouve avec le Valet de Pique en main alors que les autres joueurs n'ont plus de cartes.

Le Mistigri caché

La variante

Ce n'est pas le Valet de Trèfle qui est écarté du jeu mais une carte tirée au hasard posée face cachée au centre de la table. Personne ne la connaît.

Le suspense reste entier jusqu'à la fin de la partie !

Le Kem's

Joueurs : 4 ou un multiple de 2

Âge : à partir de 7 ans

Durée : environ 15 minutes

Valeurs des cartes : aucune

But du jeu : dire Kem's sans se faire prendre !

Les joueurs doivent s'installer autour d'une table en diagonale selon les équipes. La partie se joue en plusieurs manches. En début de partie, les joueurs doivent annoncer le nombre de manches qu'ils souhaitent jouer.

Les joueurs d'une même équipe doivent déterminer un signe secret qui leur permettra de prévenir leur équipier (se gratter la tête, prononcer un mot, etc). Le donneur distribue 4 cartes par personne. Le reste des cartes constitue la pioche.

Le but du jeu est d'avoir les 4 mêmes cartes. Pour cela on retourne quatre cartes de la pioche que l'on pose sur la table. Le joueur qui a retourné les cartes annonce : « La chasse est ouverte ». Chacun des joueurs peut échanger une ou plusieurs de ses cartes avec celles posées sur la table, même celles posées par les autres joueurs.

Lorsque les joueurs ne souhaitent plus effectuer de changement, les cartes placées sur la table sont retirées et mises de côté. On en remplace quatre autres afin de continuer les échanges.

La manche se déroule de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur ait en main quatre cartes de même valeur.

Il fait alors signe à son partenaire, en utilisant le signe secret. Le partenaire doit alors dire « **Kem's** » pour faire gagner 1 point à son équipe. S'il a lui aussi quatre cartes de même valeur, il dit « **Double Kem's** » pour faire gagner 2 points à son équipe.

Cependant, si l'équipe adverse pense que l'autre équipe a un Kem's, elle peut dire « **Contre Kem's** », elle marque 1 point si la première équipe avait bien un Kem's, 2 points si elle avait deux Kem's.

Si une équipe s'est trompée en disant « **Kem's** » alors qu'elle n'aurait pas dû, elle fait gagner 1 point à l'autre équipe.

Si une équipe dit « **Contre Kem's** » alors que l'équipe adverse n'avait pas de Kem's, les joueurs de cette dernière doivent montrer deux cartes chacun à leurs adversaires. De plus, l'équipe qui s'est trompée n'a plus le droit de dire « **Contre Kem's** ».

Une fois les points attribués, on recommence une manche et ainsi de suite. Lorsque le nombre de manches décidé en début de partie est atteint, les équipes comptent le nombre de points.

L'équipe ayant le plus grand nombre de points gagne la partie.

Cas Particulier : si un joueur reçoit, lors de la donne, trois ou quatre cartes de même valeur, celui-ci doit les montrer, les mettre au talon, puis en piocher respectivement trois ou quatre autres.

Le Jeu du kilo

Joueurs : de 3 à 10

Âge : à partir de 8 ans

Durée : environ 25 minutes

Valeurs des cartes : les As valent 100 Kg, les 2 valent 2 Kg, les 3 valent 3 Kg... Le 7 correspond à une chasse d'eau, il annule toutes les valeurs des autres cartes.

But du jeu : être le premier à taper au centre de la table avec 4 cartes de même valeur !

- À 3 joueurs, on joue seulement avec les Rois, les Dames et les Valets.
- À 4 joueurs, en plus des Rois, Dames et Valets, on y ajoute les 2 ; à 5 joueurs, les 2 et les 3 ; à 6 joueurs, les 2, 3 et 4 ; à 7 joueurs, les 2, 3, 4 et 5 ; à 8 joueurs, les 2, 3,

4, 5 et 6 ; à 9 joueurs, les 2, 3, 4, 5, 6 et 8 (attention : le 7 étant la chasse d'eau, il reste dans le tas) ; à 10 joueurs, les 2, 3, 4, 5, 6, 8 et 9.

Ces cartes sont distribuées aux joueurs ; chacun a alors 4 cartes. Le reste des cartes constitue « **le tas de kilos** » et est posé au milieu de la table face caché.

Les joueurs doivent déterminer le nombre de manches lors d'une partie.

Le joueur qui a la Dame de Cœur commence à jouer. Chacun leur tour, les joueurs vont passer la carte de leur choix à leur voisin de gauche.

Lorsqu'un joueur a les 4 cartes de même valeur, il doit taper sur le tas central, **mais il doit faire attention à ce que tous les autres joueurs aient leurs 4 cartes en main**. Tout le monde doit alors poser la main sur le tas.

Le dernier à avoir tapé doit prendre la première carte du tas. Si un des joueurs n'a que 3 cartes, ou si aucun joueur n'a 4 cartes de même valeur, c'est le joueur qui a tapé en premier qui prend la première carte du tas de kilos. Si la carte piochée est un 7, tous les kilos accumulés par ce joueur sont annulés.

La manche est terminée. Les joueurs relancent une manche en redistribuant les cartes et ainsi de suite.

La partie se termine lorsque les joueurs ont atteint le nombre de manches prévu en début de jeu.

À la fin de la partie, chacun compte le nombre de kilos qu'il a ramassés. Le joueur ayant le moins de kilos gagne la partie.

À la pêche

Joueurs : 2 ou plus

Âge : à partir de 5 ans

Durée : variable

Valeurs des cartes : de la plus petite à la plus grande : 2, 3, 4, 5, 6... Valet, Dame, Roi, As.

But du jeu : avoir le plus de carrés possibles.

Après avoir mélangé toutes les cartes, un joueur distribue 10 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Elle est appelée « **pêche** ».

À tour de rôle, chaque joueur essaie de former un ou plusieurs carrés (4 cartes de la même valeur). Par exemple : 4 Dames. S'il y parvient, il pose ce carré sur la table près

de lui, dans son « **épuisette** ». Les cartes ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la partie. Ensuite, chacun fera de même dès qu'il aura réuni un carré.

Le joueur à droite du donneur montre une carte de son jeu au suivant. Si ce joueur a une des cartes de la même valeur, il doit la lui donner. Ensuite, le même joueur lui redemande une carte et rejoue ainsi tant qu'il obtient au moins une carte.

Si le joueur ne possède pas la carte demandée, il dit « **à la pêche** ». Alors le joueur pioche : si c'est la carte demandée, il continue ; sinon, c'est au joueur suivant de demander des cartes.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, il quitte la partie. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de carte de pioche. Le gagnant est celui qui a le plus de carrés.

La réussite

Joueurs : 1 seul

Âge : à partir de 7 ans

Durée : variable

Valeurs des cartes : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi

But du jeu : Reconstituer 4 piles de cartes dans chacune des couleurs, de l'As au Roi.

Le jeu se joue avec toutes les cartes sauf les Jokers qui sont mis de côté. Après avoir mélangé toutes les cartes, elles doivent être disposées ainsi :

- 1^{ère} ligne de 7 cartes, face cachée, la dernière carte est posée face visible
- 2^{ème} ligne de 6 cartes, face cachée, la dernière carte est posée face visible
- 3^{ème} ligne de 5 cartes, face cachée, la dernière carte est posée face visible
- 4^{ème} ligne de 4 cartes, face cachée, la dernière carte est posée face visible
- 5^{ème} ligne de 3 cartes, face cachée, la dernière carte est posée face visible
- 6^{ème} ligne de 2 cartes, face cachée, la dernière carte est posée face visible
- 7^{ème} ligne d'1 carte, face visible

Le reste des cartes constitue la pioche.

C'est avec les cartes visibles de chaque colonne que le joueur doit faire des suites de la plus grande carte à la plus petite, en alternant les couleurs. Par exemple : Valet de Coeur, 10 de Trèfle, 9 de Carreau, 8 de Pique, 7 de Cœur...

Le joueur peut déplacer les cartes d'une colonne à une autre si la carte déplacée peut être posée sur une carte immédiatement supérieure, par exemple un 3 sur un 4.

Si le joueur est bloqué, il peut aussi utiliser la pioche. S'il tire une carte qu'il peut placer, il continue ; sinon, il place la carte piochée, face visible, sur le côté de la pioche. Puis, il continue de tirer une carte jusqu'à ce qu'il puisse la placer.

Lorsque toutes les cartes de la pioche ont été retournées, le joueur retourne les cartes mises à côté de la pioche pour en former une nouvelle.

Lorsque le joueur enlève une carte en bas d'une colonne pour la poser sur une autre, il faut retourner la carte qu'elle couvrait et celle-ci peut être jouée.

Les As sont posés à part pour former le début des quatre piles à reconstituer.

Ces piles devront être de même couleur et du plus petit vers le plus grand (de l'As vers le Roi). Il y aura donc une pile de cartes de Cœur, de Carreau, de Pique et de Trèfle. Attention : il se peut que le joueur soit bloqué. Il doit alors ramasser toutes les cartes, les mélanger et recommencer une partie.

LE COUCOU

Joueurs : de 5 à 20 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Durée : varie selon le nombre de joueurs

Valeurs des cartes : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi

But du jeu : être le dernier en jeu

À 5 ou 6 joueurs, il faut écarter du jeu les cartes 2, 3, 4, 5, 6. À partir de 7 joueurs, on utilisera toutes les cartes. La couleur des cartes n'est pas importante, seule la valeur compte. La partie se joue en plusieurs manches : les joueurs doivent en déterminer le nombre au début de la partie.

Le premier donneur de la partie est le plus jeune joueur. Il distribue une carte à chaque joueur et trois pour lui-même - ce qui donne un avantage au donneur.

Celui-ci, après avoir consulté ses trois cartes, garde la meilleure et place les deux autres, face cachée, sous la pioche. Il pose ensuite la pioche entre lui et le joueur à sa droite qui sera le prochain donneur. À ce moment, tous les joueurs n'ont qu'une carte en main.

Chaque joueur prend connaissance de sa carte.

Le joueur « A », situé à droite du donneur, commence à jouer. Attention : un joueur possédant un Roi ne peut pas l'échanger et doit dire « Coucou ! » quand il est sollicité pour un échange.

S'il ne possède pas de Roi, « A » est obligé d'échanger sa carte avec son voisin (joueur « B »). « B » peut refuser l'échange ; dans ce cas il dit « Je garde » et le demandeur échange alors sa carte avec le joueur « C » qui est obligé d'accepter l'échange. Cependant, si « B » estime la valeur de sa carte trop faible, il peut l'échanger et dit : « **Je change** ». « C » reprend le jeu, selon les règles ci-dessus, obligé d'échanger sa carte avec son voisin de droite. Ce

sera alors à « D » de choisir s'il veut échanger sa carte ou non, et ainsi de suite.

Chaque joueur procède ainsi à son tour avec son voisin de droite. Le dernier joueur, placé à gauche du donneur, n'échange pas sa carte avec celui-ci mais avec celle du dessus de la pioche. Si cette dernière se révèle être un Roi, l'échange devient impossible et le joueur doit garder sa carte.

Le donneur doit garder sa carte, l'ayant choisie parmi trois cartes au moment de la distribution.

Les échanges étant ainsi terminés, tous les joueurs retournent leurs cartes. Le ou les perdants de la manche sont déterminés par la carte la plus faible et doivent se retirer du jeu - il sont éliminés.

Le nombre de joueurs d'une même partie va diminuer au fur et à mesure des manches. La partie se termine lorsqu'un seul joueur reste en jeu, tous les autres ayant été éliminés. Il gagne alors la partie.

Le dico des cartes :

- **La défausse** : désigne un emplacement où les joueurs disposent, généralement face visible, les cartes dont ils se débarrassent au cours du jeu.
- **Distribuer ou donner** : attribuer les cartes aux joueurs, une à une ou par paquet, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre sens, selon le jeu pratiqué. Le joueur qui distribue les cartes est appelé le donneur.
- **Une main** : désigne les cartes détenues par un des joueurs.
- **La pioche** : désigne le tas de cartes non distribuées, souvent retourné face cachée, dans lequel le joueur peut ou doit prendre (piocher) une carte selon les règles.
- **Un pli** : désigne l'ensemble des cartes jouées pendant un tour de jeu et généralement ensuite ramassées par le joueur ayant gagné ce tour.

Batailles

Grimaud Junior

JEU DE CARTES FABRIQUÉ EN FRANCE

54130 Saint-Max - FRANCE

info.france@cartamundi.com

Illustrations : Nicolas BERNARD

Veillez conserver les références du fabricant.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Danger d'étouffement dû aux petites pièces.

