

YANN CAUDAL

Le GRAND
GUIDE
des
jeux
de cartes

EYROLLES



Le GRAND GUIDE *des* jeux de cartes

YANN CAUDAL

Un guide de référence pour découvrir en images
et pratiquer par l'exemple tous les jeux de cartes.

À pratiquer seul ou à plusieurs, **50 jeux** font chacun l'objet d'une **fiche détaillée**: nombre de joueurs, durée d'une partie, règle du jeu, déroulement pas-à-pas...

L'aluette (ou vache), Le baccara, Le barbu (ou roi de cœur), La bataille, La belote, Le bésigue, Le black jack, Le bridge, La canasta, La crapette, Le cribbage, L'écarté, L'éleusis, Le gin-rummy, L'hombre, Huit américain, Le jass, Le nain jaune, La manille, Le piquet, Draw poker, Le texas hold'em poker, L'omaha poker, Le stud 7, Le pouilleux, Rami, La scopa, Le jeu des 7 familles, Le skat, Tarot, Whist, Patiences

Yann Caudal est animateur socio-culturel, créateur de jeux dans la presse et auteur de nombreux ouvrages, en particulier des *Jeux de culture générale pour les Mordus*, Éditions Eyrolles.

● De 7 à 77 ans ●

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Code éditeur : G54804
ISBN : 978-2-712-54804-4

Conception : Nord Compo



Le grand guide des jeux de cartes

Éditions Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Création de la maquette intérieure : Nord Compo

Mise en pages : Istria



Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée notamment dans les établissements d'enseignement, provoquant une baisse brutale des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

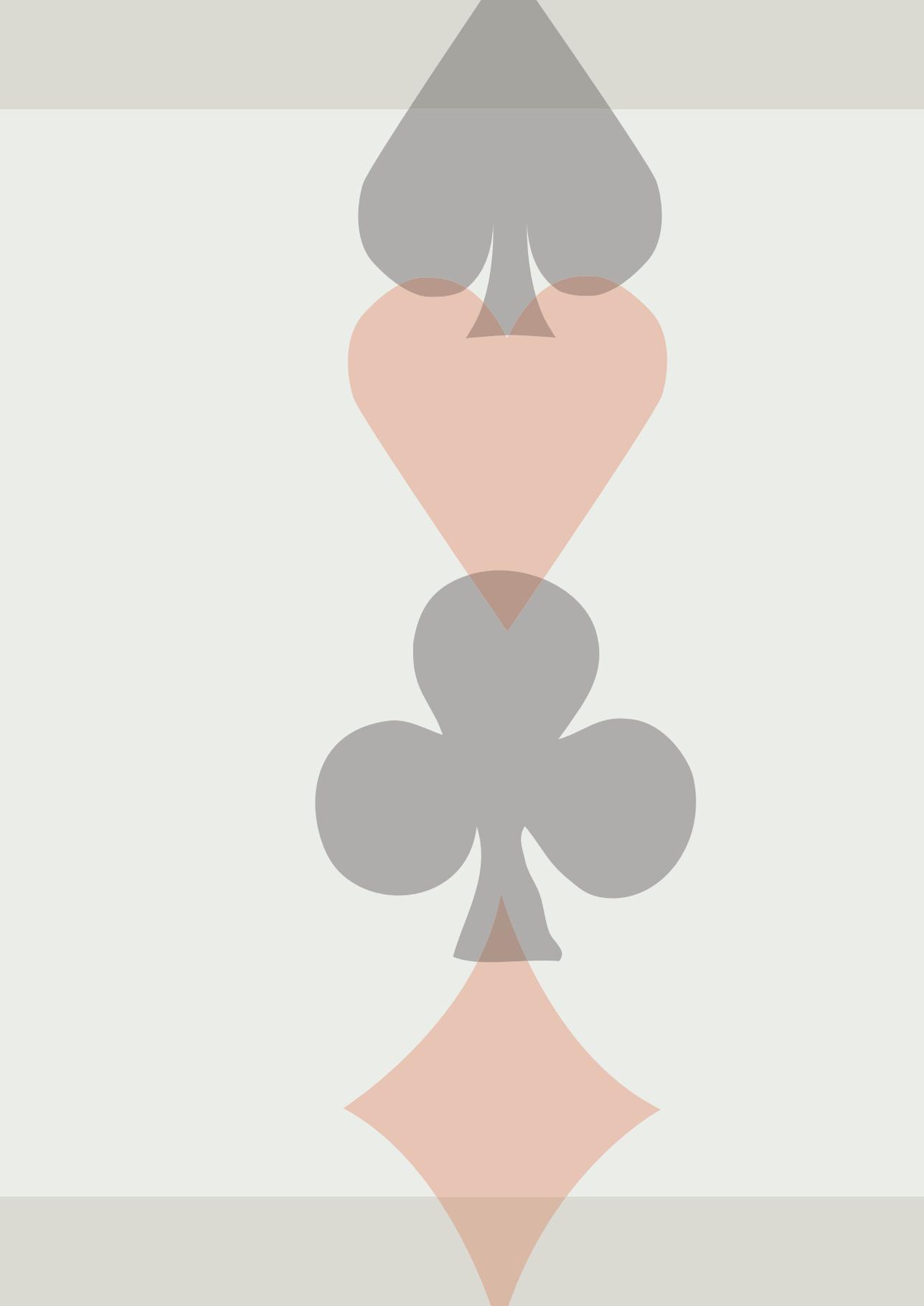
© Groupe Eyrolles, 2011
ISBN : 978-2-212-54804-4

Yann Caudal

**Le grand guide
des jeux de
cartes**

EYROLLES







Les jeux
de cartes
à plusieurs



L'ALUETTE (OU VACHE)



4 (2 équipes de 2)



48

BUT DU JEU

Venue d'Espagne, l'aluette se joue avec un jeu de 48 cartes de type « Espagnoles » (bâtons, deniers, coupe, épée) ; c'est un jeu de levées sans atout, par équipe ; le vainqueur est le premier qui marque 5 points.

■ VALEUR DES CARTES

Les cartes peuvent être classées en 4 catégories. Par ordre décroissant :

Les luettes (4 cartes)

Monsieur (3 de denier)

Madame (3 coupe)

Le borgne (2 de denier)

La vache (2 de coupe)

Les doubles (4 cartes)

Le grand neuf (9 de coupe)

Le petit neuf (9 de denier)

Le deux de chêne (2 de bâton)

Le deux d'écrit (2 d'épée)



Les figures (16 cartes)

Les 4 as

Les 4 rois

Les 4 dames (ou cavalières)

Les 4 valets

Les bigaïlles (24 cartes)

Les cartes restantes, du 9 au 3

■ DÉROULEMENT DU JEU

Le donneur donne 9 cartes à chaque joueur, 3 par 3, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les 12 cartes restantes forment le talon.

Les joueurs peuvent alors communiquer leur jeu à leur partenaire en faisant des signes et des grimaces. (Voir encadré.)

Le joueur à gauche du donneur entame le premier pli. Les autres joueurs ne sont pas obligés de fournir ni de monter sur sa carte. Celui qui pose la carte la plus forte emporte le pli.

Si deux joueurs posent deux cartes de la même valeur, alors le pli est dit « pourri » et va rejoindre les cartes du talon. Le joueur qui emporte le pli entame le pli suivant.

Après les 9 levées, le joueur qui a réalisé le plus de plis fait marquer 1 point à son équipe. Si deux joueurs réalisent le même nombre de plis, c'est alors celui qui a atteint le premier ce nombre de plis qui marque le point.





LES SIGNES CONVENTIONNELS DE L'ALUETTE

Après la distribution, les joueurs utilisent des signes conventionnels pour faire deviner leur jeu à leur partenaire, tout en essayant de les cacher à leurs adversaires, bien entendu.

Monsieur : lever les yeux au ciel

Madame : pencher la tête

Le borgne : faire un clin d'œil

La vache : faire la moue

Grand neuf : lever le pouce

Petit neuf : lever le petit doigt

Deux de chêne : lever l'index et le majeur

Deux d'écrit : tourner le pouce et index vers la table.

As : ouvrir la bouche

Faire mordienne : se mordre les lèvres

La mordienne

Faire mordienne, c'est remporter les trois derniers plis sans en avoir fait auparavant. Si un joueur fait mordienne, alors il apporte 2 points à son équipe au lieu de 1.

Si la mordienne est annoncée en début de manche, l'équipe adverse peut choisir de l'accepter ou de la refuser.

S'ils acceptent, la partie se joue en 10 points au lieu de 5.

S'ils refusent, l'équipe qui a annoncé la mordienne marque le point de la manche et la manche n'est pas jouée.



LE BACCARA



à partir de 2



de 2 à 6 jeux dans un sabot

BUT DU JEU

Le baccara est un jeu essentiellement pratiqué dans les casinos. Il oppose un banquier à tous les autres joueurs de la table (les pontes). Avec 2 ou 3 cartes, celui qui fait le jeu dont la somme est la plus proche de 9 emporte les mises.

■ VALEUR DES CARTES ET CALCUL DES POINTS

Les figures (rois, dames, valets) et les 10 sont appelés « bûches » et valent 0 point.

Les autres cartes prennent leur valeur faciale.

Si la somme des cartes est un nombre à deux chiffres, seul le chiffre des unités est pris en compte.

Si le total est égal à 10, la main vaut 0. **C'est le baccara.**

Exemple

Un joueur qui reçoit un 7 et un 5 ne fait pas 12, mais 2.

■ DÉROULEMENT D'UN COUP

Le donneur, qui tient le rôle du banquier, commence par fixer le montant mis en jeu par la banque. Les joueurs, chacun leur tour, en commençant par celui assis à droite du banquier, décident de payer ou non cette mise. Si un joueur décide de payer la totalité de la mise, on dit qu'il « tient le banco ». S'il ne décide de payer qu'une partie de la mise du banquier, alors les autres joueurs ont la possibilité de compléter la somme pour atteindre la somme demandée par la banque.

Le joueur qui tient le banco (à défaut, celui qui dépose la plus grosse mise) est appelé « ponte » et joue contre le banquier.





Si plusieurs joueurs ont misé la même somme, c'est celui qui est assis le plus près du banquier qui tient le rôle de ponté.

Le banquier donne alors une carte au ponté, puis à lui-même, et donne à nouveau une carte à chacun.

■ TIRAGE

Le ponté parle en premier.

S'il possède un total de 8 ou 9 (appelé « naturel »), il doit abattre son jeu, et le banquier fait de même.

S'il a 6 ou 7 points, il « reste », c'est-à-dire qu'il garde son jeu et ne demande pas de troisième carte.

S'il a entre 0 et 4 points, il doit « tirer » une troisième carte.

S'il a 5 points, il a le choix entre « rester » et « tirer ».

■ ABATTAGE

Quand le ponté et le banquier sont servis, on procède à la comparaison des jeux.

Le gagnant est celui qui est le plus proche de 9.

Si le banquier et le ponté ont le même total, tous les joueurs reprennent leur mise et on procède à un nouveau coup avec le même banquier.

Si le banquier gagne, il ramasse les mises de tous les joueurs.

Si le ponté gagne, lui et tous les joueurs ayant misé récupèrent chacun leur propre mise augmentée du montant de celle-ci.

Au coup suivant, le joueur assis à droite du banquier devient le nouveau banquier.



LE BARBU (OU ROI DE CŒUR)



à partir de 4



32 (pour 4 joueurs)

BUT DU JEU

Le barbu est un jeu de levées sans atout où les joueurs doivent remplir différents objectifs les uns après les autres afin de marquer un maximum de points.

■ PRINCIPE DU JEU

La carte la plus faible est le 7 et la plus forte est l'as. Les cartes sont rangées dans l'ordre « naturel » : 7, 8, 9 10, valet, dame, roi, as.

À chaque coup, l'intégralité du paquet est distribuée, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque manche comporte 7 tours au cours desquels les joueurs doivent remplir différents objectifs. Par convention, le donneur reste le même pour toute la manche, et on fait autant de manches qu'il y a de joueurs.

Au barbu, on est obligé de fournir la couleur demandée, mais pas de monter sur les cartes précédentes. Le joueur qui pose la carte la plus forte remporte le pli et entame le pli suivant.

Après avoir distribué, le donneur choisit l'objectif qu'il veut remplir au terme de cette manche, selon le jeu qu'il a en main. Il a le choix entre :

1. **Pas de pli** : les joueurs perdent 1 point pour chaque pli réalisé.
2. **Pas de cœur** : les joueurs perdent 1 point pour chaque cœur ramassé.
3. **Pas de dames** : les joueurs perdent 2 points pour chaque dame ramassée.
4. **Pas le dernier pli** : le joueur qui fait le dernier pli perd 8 points.
5. **Pas le roi de cœur** : le joueur qui ramasse le roi de cœur perd 8 points.



6. La salade : tout compte et s'additionne. Les joueurs ne doivent ni faire de pli, ni ramasser de cœur, de dames ou le roi de cœur, ni faire le dernier pli.

Exemple

Un joueur qui ramasserait     au dernier pli de

la salade marquerait -23 points (-1 pour avoir fait un pli, -2 pour avoir ramassé 2 cœurs, -4 pour avoir ramassé 2 dames, -8 pour avoir ramassé

le  et encore - 8 pour avoir fait le dernier pli).

7. La réussite : c'est le seul objectif faisant marquer des points aux joueurs. Lors de ce tour, chaque joueur essaye d'être le premier à se débarrasser de ses cartes en les posant sur la table selon un ordre précis. À son tour de jeu, un joueur ne peut poser qu'une seule carte. S'il peut poser une carte, il est obligé de jouer, s'il ne peut pas, il passe. On commence à poser les cartes d'une couleur en posant le valet de cette couleur. Les joueurs suivants peuvent poser une carte s'ils en possèdent une directement supérieure ou inférieure à l'une de celles déjà posées, ou bien s'ils ont un valet de n'importe quelle couleur. S'il pose un as, le joueur doit aussi poser dans ce même tour de jeu toutes les cartes qu'il peut poser à cet instant de la partie.

Le premier joueur qui pose toutes ses cartes marque 50 points, le deuxième 20, le troisième 10 et le quatrième ne marque rien.

LA BATAILLE



entre 2 et 4



52

BUT DU JEU

La bataille est un jeu de levées dont le but est de prendre toutes les cartes de son adversaire.

■ ORDRE DES CARTES

À la bataille, les cartes sont rangées dans leur ordre « naturel » : le 2 est la carte la plus faible, l'as est la plus forte.

■ DISTRIBUTION

Tout le jeu est distribué et réparti entre les joueurs.

■ JEU DE LA CARTE

Les joueurs ramassent leurs cartes et en font un tas qu'ils conserveront face cachée. À son tour de jeu, chaque joueur prend la première carte du dessus de son paquet et la retourne face visible sur la table. Celui qui pose la carte la plus forte emporte le pli.

■ LA BATAILLE

Si deux joueurs posent une carte de même valeur, il y a bataille. Les deux joueurs doivent alors couvrir leur carte avec la carte suivante de leur tas, face cachée. Puis ils posent une troisième carte face visible sur leur groupe de cartes. Celui qui pose la carte visible la plus forte emporte l'ensemble des cartes.





LA BELOTE



4 répartis en deux équipes de 2



32 (du 7 à l'as, sans joker)

PRINCIPE DU JEU

La belote est un jeu de levée. Chaque carte vaut un certain nombre de points, il y a en tout 162 points dans le jeu. Seule une équipe marquant au moins la moitié des points possibles remporte ces points. La première équipe qui atteint 1 000 points remporte la manche.

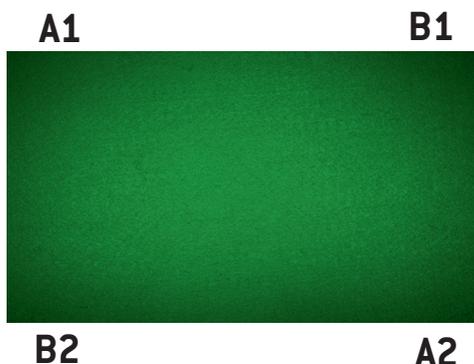
La principale difficulté de la belote réside dans le fait que l'ordre et la valeur des cartes varient selon que la couleur est l'atout ou non.

Atout		Autres couleurs	
Ordre	Valeur	Ordre	Valeur
valet	20	as	11
9	14	10	10
as	11	roi	4
10	10	dame	3
roi	4	valet	2
dame	3	9	0
8	0	8	0
7	0	7	0



■ LA DONNE

Les joueurs prennent place autour de la table de manière à ce que chaque équipe joue alternativement.



Le donneur donne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre 5 cartes à chacun, en finissant par lui. Il donne soit 3 cartes + 2, soit 2 cartes + 3. Une fois les 5 cartes données, il pose les cartes restantes sur la table et retourne la première carte de ce tas.

Cette carte détermine la couleur de l'atout pour le premier tour de parole.

Le joueur à droite du donneur commence à parler. Il a deux choix : prendre la carte proposée ou bien passer.

S'il prend la carte, la couleur de celle-ci devient l'atout pour cette donne et le donneur distribue le reste du paquet (2 cartes au joueur qui a pris et 3 aux autres).

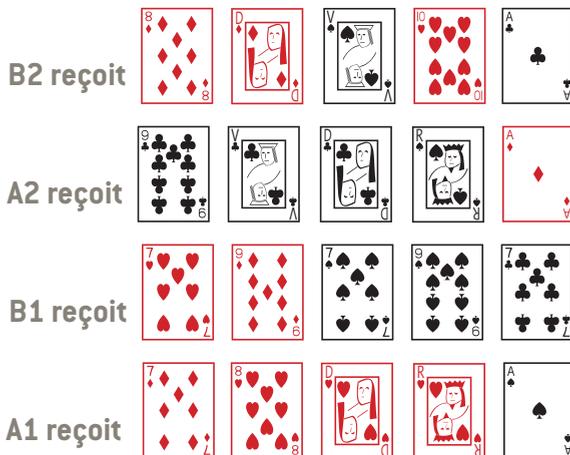
S'il passe, alors le joueur situé à sa droite peut à son tour choisir de prendre cette carte, et donc cette couleur d'atout.

Si personne ne veut prendre la couleur proposée comme atout, alors on procède à un deuxième tour de parole où le premier joueur qui prend est libre de choisir parmi les trois couleurs restantes celle qu'il veut comme atout. Dès qu'un joueur décide de jouer une couleur comme atout, il est déclaré preneur. Cette phase s'arrête alors immédiatement et on commence le jeu de la carte.



Exemple

A1 donne. Il commence donc par servir B2.



La carte retournée est



B2 qui n'a qu'un seul ♣ dans son jeu passe.

A2 a lui 3 ♣ (dont les deux plus puissants) et un as.

Il prend donc ce



Le ♣ sera donc la couleur de l'atout pour cette donne.

■ DÉROULEMENT

Quel que soit le joueur qui a pris, c'est le joueur à droite du donneur qui commence à jouer.

Il choisit une couleur et la pose sur la table. Les autres joueurs doivent obligatoirement jouer cette couleur s'ils la possèdent dans leur jeu. Sinon, ils peuvent couper, c'est-à-dire jouer l'atout.

Si la carte jouée est l'atout, les autres joueurs doivent « monter » sur cette carte s'ils le peuvent.