

# Jeux de cartes revisités pour les enfants

## Le pouilleux

Le but du **pouilleux** est de se débarrasser de toutes ses cartes et donc d'éviter d'être le dernier joueur en possession du **valet de pique**.

Pour jouer au pouilleux, il vous faut :

- Cartes de 1 à 5
- Etre 2 joueurs ou plus (rajouter des cartes dans ce cas-là)

Pour commencer une partie :

Pour commencer, on va ajouter au jeu le valet de trèfle. Nous aurons donc **21 cartes** en jeu. L'un des joueurs distribue toutes les cartes à chacun des joueurs. Une fois les cartes distribuées, chaque joueur va appairer ses cartes de même valeur et couleur. (mettre ensemble les cartes de même valeur et de même couleur)

*Exemple : Une paire de 8 de carreau et de cœur est une paire, mais pas un 8 de trèfle avec un 8 de cœur.*

Une fois cela fait, toutes les paires sont enlevées du jeu. Le premier commence alors en piochant au hasard dans les cartes du joueur de gauche sans la montrer aux autres joueurs.

- Si la carte piochée lui permet de faire une paire avec l'une de ses autres cartes, il enlève la paire de son jeu.
- Si cela ne lui permet pas d'appairer, il garde la carte piochée dans son jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées. L'un des joueurs aura alors encore une carte en main, le valet de pique, le **pouilleux**.

Comment gagner une partie de pouilleux :

Pour **gagner une partie de pouilleux**, il suffit de ne plus avoir de cartes en main à la fin de la partie. Il peut donc il y avoir plusieurs gagnants, mais un seul perdant que l'on appellera le **pouilleux**.

## Le jeu de 7 familles

Le but de faire une famille.(cœur, carreau, pique, trèfle)

Pour jouer , il vous faut :

- les cartes de 1 à 4 ou 5 en fonction du nombre de joueurs.
- 2 ou 3 joueurs

Pour commencer une partie :

Un joueur distribue 4 cartes à chacun des autres joueurs, le reste constitue la pioche.

Pour commencer une partie, le premier joueur demande à la personne de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite (exemple : dans les « cœur » je veux le 1). Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. S'il ne possède pas la carte, le premier joueur doit piocher une carte.

## Comment gagner une partie de 7 familles :

Avoir fait le plus de familles.

## **Le président**

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le premier.

Pour jouer , il vous faut :

- cartes de 1 à 10
- 2 à 4 joueurs

Pour commencer une partie :

On place les 4 « un » au milieu de la table, les uns à côté des autres.

On distribue le reste des cartes aux joueurs.

Chacun son tour, un joueur peut se débarrasser d'une carte s'il a celle qui va après. S'il ne peut pas, il passe son tour.

Comment gagner une partie de président:

Il suffit de s'être débarrassé de ses cartes le premier.

## **Le menteur**

Pour jouer au jeu de cartes du menteur, il vous faut :

- Un jeu de 32
- Etre au minimum 2 joueurs

**Comment jouer à une partie de menteur :**

Tout d'abord, chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes distribuées une par une. On peut d'ailleurs en réserver quelques-unes pour faire un talon.

Le **but du jeu du menteur** est de se débarrasser le plus vite possible de toutes les cartes que l'on a en main.

Le premier joueur pose une carte sur le tapis, **face visible**, et annonce la couleur de sa carte (trèfle, cœur, carreau ou pique). Le joueur suivant pose à son tour une carte par-dessus la précédente, mais cette fois-ci **face cachée**, en annonçant la même couleur. Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.

Lorsque l'un des joueurs a un soupçon sur la couleur annoncée par le joueur venant de poser la carte, il doit dire à voix haute « **Menteur** ». Le joueur venant de jouer doit alors retourner sa carte en la montrant à la vue de tous.

- Si le joueur ayant posé la carte a menti, il doit ramasser tout le tas de cartes accumulées.
- Si le joueur n'a pas menti, celui qui a annoncé « **Menteur** » ramasse toutes les cartes du tas.

Le joueur qui a ramassé le tas recommence en ne devant pas rejouer la couleur dernièrement sortie.

A savoir : Vous ne pouvez plus être accusé dès lors que votre carte posée a été recouverte.

**Comment gagner une partie de Menteur :**

Le gagnant d'une **partie de cartes de Menteur** est celui qui le premier, ne possède plus de cartes.