La dame de pique

Pour jouer à La dame de pique, il vous faut : 4 joueurs et un jeu de 52 cartes.

Pour commencer il suffit de distribuer l'ensemble des cartes aux différents joueurs. Chaque joueur a donc en sa possession 13 cartes en début de jeu.
ATTENTION : L'ordre des cartes de la plus faible à la plus forte est: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As.

Comptabiliser les points de chaque partie de dame de pique :

- La dame de pique vaut 13 points.
- Chaque carte de signe « cœur » vaut 1 point.
- La partie se termine lorsqu'au moins un des joueurs a atteint un total de 100 points. Le gagnant est alors celui qui a le moins de points.

Comment se déroule une partie de La dame de pique ?
Au premier tour de jeu, chacun des joueurs donne trois cartes de son jeu au joueur qui se trouve à sa gauche. Au second tour chaque joueur donne trois de ses cartes au joueur de droite. Au troisième tour, au joueur qui se trouve en face en de lui. Au quatrième tour les joueurs gardent leurs cartes telles qu'elles ont été distribuées au départ.
Et ainsi de suite tous les quatre tours…

N'oubliez pas que c'est le joueur qui a le moins de point à la fin de la partie qui gagne. Il est donc logique de donner des cartes de fortes valeurs à vos voisins.

Une fois les cartes distribuées et échangées entre les joueurs, c'est le joueur qui possède le 2 de trèfle dans son jeu qui commence. Les autres joueurs sont donc obligés de jouer à leur tour la couleur demandée. Si un joueur ne possède pas cette couleur, il peut alors jouer une carte de couleur différente.
C'est le joueur qui a posé la carte la plus forte (voir l'ordre de valeur des cartes indiqué ci-dessus) dans la couleur demandée qui prend le pli et qui commence le tour suivant.

- Lors du premier tour aucun joueur peut poser une carte qui vaut des points, c'est-à-dire du cœur ou la dame de pique)
- Il est interdit de jouer du cœur si aucun joueur n'a encore posé du cœur lors d'un tour précédent.

À la fin de la partie (lorsque les joueurs ont posé leurs treize cartes), chaque joueur compte ses points. Chaque joueur note son nombre de points et une nouvelle partie commence.

Règle particulière : Si un joueur possède à la fin de la partie tous les cœurs et la dame de pique (il possède alors toutes les cartes valant des points), il ne marque pas de point et les trois autres joueurs marquent 26 points chacun. Ce coup s'appelle le Grand Chelem.

Comment gagner à La dame de pique ?
Le but du jeu de la dame de pique est d'obtenir moins de points que les autres joueurs. La partie se termine lorsqu'un des joueurs a atteint 100 points.

Le Kem’s

Le but étant de réunir 4 cartes de valeur identique dans son jeu et de le faire deviner à son coéquipier.

Pour jouer au Kem’s, il vous faut : Un jeu de 52 cartes et Être 4 joueurs.

Comment jouer au Kem’s :

Avant de commencer une partie de Kems, il faut former 2 équipes de 2 joueurs qui seront placées en diagonale à la table de jeu. Chaque équipe doit alors trouver un signe qui leur permettra discrètement d’avertir leur partenaire pendant la partie de Kems (exemple : Se toucher le nez, se gratter la tête ..)
Une fois cela effectué, la partie peut commencer. Le donneur distribue une à une 4 cartes par personne. Attention ! Si l’un des joueurs reçoit 3 cartes de la même valeur (ex : 3 valets, 3 dames..), il doit le signaler et échanger ses cartes par 4 autres dans le talon du jeu.
Une fois la distribution des cartes faites, le donneur dispose 4 cartes au centre de la table. Au signal du donneur, toutes les cartes sont retournées et les joueurs peuvent piocher en échangeant leur cartes avec celles posées. Chaque joueur doit au final toujours avoir 4 cartes dans la main. Une fois que plus aucun joueur n’est intéressé par les cartes sur la table, elles sont remises sous le talon et 4 nouvelles cartes sont posées face visibles sur la table. Et ainsi de suite, le changement de cartes continu.
Arrive le moment ou l’un des joueurs possèdent 4 cartes identiques. Il doit donc essayer de prévenir son coéquipier en lui faisant le signe convenu en début de partie.

<u>Plusieurs cas peuvent alors apparaître :</u>

- Votre partenaire voit votre signe et crie à voix haute « Kems » → 1 point pour l’équipe
- Le partenaire voit votre signe et possède également 4 cartes identiques. Il crie à voix haute « double Kems » → 2 points pour équipe
- Votre partenaire ne voit pas votre signe mais un des adversaires le devine. Il crie alors à voix haute « Contre Kems » → 1 point pour l’équipe adverse
- Vous croyez deviner que l’un de vos adversaires à 4 cartes identiques, vous criez « Contre kems » mais cela est faux. → 1 point pour l’équipe adverse
- Vous ou votre partenaire dites « Kems » alors que vous n’auriez pas dû → 1 point pour l’équipe adverse
- Vous dites à voix haute « Contre Kems », mais le joueur que vous soupçonnez vous montre 2 cartes différentes de son jeu. Vous ne devez pas dire lesquelles aux autres joueurs et vous ne pourrez plus dire « Contre Kems » de la partie.

Comment gagner une partie de Kems :

Pour gagner une partie de Quems, il suffit de se mettre d’accord au tout début du nombre de points qu’il faut. Il faut par exemple se fixer 10 points pour gagner.

Attention ! Le but de ce jeu est de s’amuser en respectant les règles. Il est par exemple interdit de prendre une carte sur la table sans avoir d’abord poser une ses siennes. Évitez évidemment de tricher en employant des techniques que l’équipe adverse ne pourrait voir (signes sous la table par exemple..).

Tas de merde

Pour jouer au Tas de merde, il vous faut : Un jeu de 52 cartes, être entre 3 et 10 joueurs

La distribution des cartes se fait ainsi:

- Trois joueurs : les Rois, les Dames, les Valets sont distribués.
- Quatre joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2.
- Cinq joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3.
- Six joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4.
- Sept joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5.
- Huit joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5, les 6.
- Neuf joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5, les 6, les 8
- Dix joueurs : les Rois, les Dames, les Valets, les 2, les 3, les 4, les 5, les 6, les 8, les 9.

Les cartes restantes composent le tas de merde, qui est positionné au milieu de la table de jeu. Avant de commencer, définissez le nombre de manches que vous souhaitez jouer.

Vous pouvez alors commencer la partie de kilo de merde.

Comment se déroule une partie de tas de merde :
Chaque joueur a en sa possession quatre cartes en début de manche. Le joueur qui débute la partie est celui qui a la dame de cœur.

Ce joueur commence en donnant une de ses quatre cartes au joueur qui se trouve sur sa droite. N'oubliez pas, le but du jeu est d'avoir entre vos mains quatre cartes identiques, c'est-à-dire avec le même nombre ou tête ou quatre cartes avec la même couleur (cœur, pique, carreau, trèfle).

Le second joueur effectue la même action avec le joueur qui se trouve à sa droite et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur réussit à récupérer quatre cartes identiques, il peut alors taper le tas de cartes qui se trouve au milieu de la table. Les autres joueurs doivent faire la même chose le plus rapidement possible, le dernier à taper le tas a perdu la partie. Il doit alors piocher une carte du tas, le nombre indiqué sur la carte correspond au kilo de merde qu'il récupère.

ATTENTION : Le joueur qui a quatre cartes identiques doit attendre que tous les joueurs aient quatre cartes en main pour taper le tas.

Un joueur peut tromper ses adversaires en faisant semblant de taper le tas alors qu'il ne possède pas quatre cartes identiques. Si un joueur se fait avoir, et tape le tas, il doit alors piocher une carte.

LA CHASSE D'EAU : Si un des joueurs pioche une carte avec le nombre 7, il pioche la chasse d'eau. Il a alors la chance de pouvoir remettre toutes les cartes piochées, ses kilos de merde, sous le tas.

La partie continue jusqu'à ce que les joueurs aient atteint le nombre de manche défini au départ.

Comment gagner une partie de kilo de merde :
A la fin de la partie chaque joueur comptabilise le nombre de cartes qu'ils ont pioché.

Chaque carte correspond a un nombre de kilo de merde, le 5 vaut 5 kilos de merde, le valet vaut 11kilos, la dame, 12 kilos, le roi 13kilos, l'as vaut 100kilos.

C'est le joueur qui a le moins de kilos de merde à la fin de la partie qui a gagné.

8 américain

Pour jouer au 8 américain, il vous faut :

- Un jeu de 52 cartes
- Etre au minimum 2 joueurs / Maximum 5 joueurs
- Vous pouvez ajouter un autre jeu de 52 cartes selon votre nombre

Répartition des cartes spéciales au 8 américain :

- Les 8 permettent de changer de couleur à n'importe quel moment.
- Les Jokers font piocher + 4 cartes au joueur suivant
- Les Valets font sauter le tour du joueur suivant.
- Les As font changer le sens du jeu.
- Les 2 font font piocher + 2 cartes au joueur suivant

Commencer une partie de 8 américain :

Pour commencer, un donneur distribue à chaque joueur 7 cartes face cachée. Le reste des cartes faisant office de pioche. Une fois la distribution faite, le donneur retourne la première carte de la pioche et la pose à côté. Si celle-ci est une carte spéciale, une autre est tirée.

Le joueur situé à la gauche du donneur commence alors à jouer. Il peut recouvrir la carte de la pioche soit par une carte de la même couleur, de la même valeur ou jouer une carte spéciale. Dans le cas où le joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte de la pioche. Si celle-ci est jouable, il peut la poser, sinon, il passe son tour en conservant la carte dans son jeu. le joueur situé à sa gauche peut alors jouer à son tour et ainsi de suite.

Exemple : La carte est un 3 de cœur : Le joueur peut poser soit n'importe quelle carte de cœur, n'importe quel 3 ou jouer une carte spéciale comme un 8 par exemple.

Lorsque qu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte dans son jeu, il doit annoncer à voix haute « Carte » pour avertir les autres joueurs. S'il oublie de le faire et qu'un joueur s'en aperçoit, il devra piocher 2 cartes.

Le premier des joueurs à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne. Un comptage est alors fait sur les cartes des joueurs restants.

Si la pioche est épuisée, on ne garde que la première carte découverte et l'on mélange le tas pour pouvoir piocher dans celui-ci.

Comptage des points au 8 américain :

- Cartes normales 9, 7, 6, 5, 4, 3 : Leur propre valeur numérale
- Roi ou Dame : 10 points
- Valet, AS, 2 : 20 points
- 8 et Joker : 50 points

La partie s'arrête quand le premier joueur arrive à 500 points. Le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

La Belote

Pour jouer à la Belote, il vous faut : Être 4 joueurs et un jeu de cartes classique de 32 cartes.

Le but de la Belote :

La belote est un jeu de contrat qui se joue par équipe de deux. Les plis remportés par les joueurs d'une même équipe sont donc à additionner. A la fin d'une partie, on compte le nombre de points des cartes contenus dans les plis remportés. On sait alors si l'équipe qui a pris est dedans ou a rempli son contrat.

Ordre et valeur des cartes à la Belote :

Atout	Non Atout
Valet : 20 points	As : 11 points
9 : 14 points	10 : 10 points
As : 11 points	Roi : 4 points
10 : 10 points	Dame : 3 points
Roi : 4 points	Valet : 2 points
Dame : 3 points	9 : 0 point
8 : 0 point	8 : 0 point
7 : 0 point	7 : 0 point

Distribution des cartes à la Belote :

Tout d'abord, un joueur au hasard est désigné pour distribuer les cartes de la première partie. A savoir qu'à la belote classique, la distribution des cartes s'effectue en 2 fois.

Lors de la première distribution, le donneur donne 5 cartes par joueur en distribuant une fois par 2 et l'autre fois par 3. La 21ème carte est alors posée face retournée au centre du tapis.

Choisir l'atout à la Belote :

La carte retournée est considérée, dans un premier temps, comme la couleur de l'atout. Le premier joueur situé après le donneur choisit, si oui ou non, il prend la carte. Si le joueur ne prend pas, c'est au joueur suivant de donner son avis. Si lors du tour de table l'un des joueurs décide de prendre la carte retournée, il la met dans son jeu et la couleur de la carte retournée devient l'atout.

Si aucun joueur n'a voulu prendre la carte retournée, le joueur qui a parlé en premier peut alors choisir d'annoncer une autre couleur ou passer une seconde fois. S'il ne dit rien, c'est au joueur suivant de dire si oui ou non, il choisit sa couleur d'atout. A partir du moment où un joueur a choisi sa couleur, son équipe devient l'équipe des attaquants et l'autre l'équipe des défenseurs. Le jeu peut commencer.

Si aucun joueur ne prend lors du premier et deuxième tour de parole, les cartes sont a redistribuer.

Lorsqu'un joueur décide de prendre, il reçoit 2 cartes supplémentaires en plus de la carte retournée tandis que les autres joueurs reçoivent chacun 3 cartes supplémentaires. Les joueurs possèdent donc 8 cartes chacun.

Commencer une partie de Belote :

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur débute la manche. Chaque joueur est dans l'obligation de suivre la couleur demandée. Si un joueur ne peut pas fournir de carte de la couleur demandée, il doit alors couper à l'atout. Au cas où il n'a pas d'atout, il doit pisser, c'est-à-dire jouer une autre carte dans une autre couleur.

Il est également possible de ne pas jouer de l'atout dans le cas où le partenaire est maître du pli alors que l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée.

Le gagnant d'un pli le ramasse et débute le prochain tour. Quand le cas ou deux joueurs coupent, le second joueur doit obligatoirement surcouper, c'est-à-dire fournir un atout plus fort que celui qui est déjà sur la table. C'est le cas également pour les autres joueurs suivant. Dans le cas où le joueur n'a pas d'atout plus fort, il doit quand même jouer un atout plus bas si bien sûr il en possède un dans son jeu.

Comment compter les points à la Belote ?

Le jeu de belote est un jeu à contrat ou l'équipe qui a pris doit amasser plus de points que l'autre équipe pour faire son contrat, c'est-à-dire au minimum 82 points.

- Si l'équipe qui attaque remplit son contrat en réalisant au minimum 82 points, chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés.

Exemple : L'équipe d'attaque fais 130 points. L'équipe de défenseurs réalise donc 32 Points.

- Au cas ou elle ne remplit pas son contrat, on dit qu'elle est dedans, et tous les points en jeu (162 points) reviendront à l'équipe défenseurs.

Le 10 de der : On octroie 10 points supplémentaires à l'équipe qui obtient le dernier pli de la partie. A ajouter donc lors du comptage des points.

Les Bonus à la Belote :

Belote et Rebolote :

Lorsqu'un joueur possède à la fois le roi et la dame d'atout, il peut faire bénéficier un bonus de 20 points à son équipe en disant a voix haute lors de leurs mises en jeu respectives : « belote » et « rebelote ». Ses 20 points appartiennent obligatoirement à l'équipe, même si elle n'a pas réalisé de plis lors de la partie. Ces points sont très importants puisqu'ils peuvent mettre une équipe dedans ou pas. En effet, si l'équipe de défenseurs obtient au minimum 72 points dans ses plis, en ajoutant la belote, cela donne 92 points. L'équipe d'attaque qui a pourtant 90 points est pourtant dedans et perd son contrat.

Égalité de points :

Dans le cas ou les deux équipes amassent le même nombre de points (81), l'équipe d'attaque ne marque rien, et l'équipe de défense marque 81 points. Les 81 autres points seront données à l'équipe qui gagnera la partie suivante.

Capot :

Si l'équipe qui a pris remporte tous les plis de la partie, un bonus de 90 points est accordé. L'équipe remporte donc 252 points à 0.