

Jeux de cartes

Tous les jeux de cartes connu

- [Scopa](#)
- [Le Président](#)
- [Bombu](#)
- [Dutch](#)
- [8 Américain \(uno\)](#)

Scopa

Nombre de joueur	2 à 4
Type de jeu	Divertissement
Format	Jeu de carte Italien
Temps d'une partie	+ - 20min

Présentation

La scopa (en francais : le balai) est un jeu de cartes italien. C'est l'un des jeux de cartes les plus connus en Italie au même titre que la briscola. Il est joué également en Corse et est aussi très populaire en Tunisie (communément appelé "chkobba").

(Wikipédia : [Scopa jeu de cartes](#))

Le Jeu

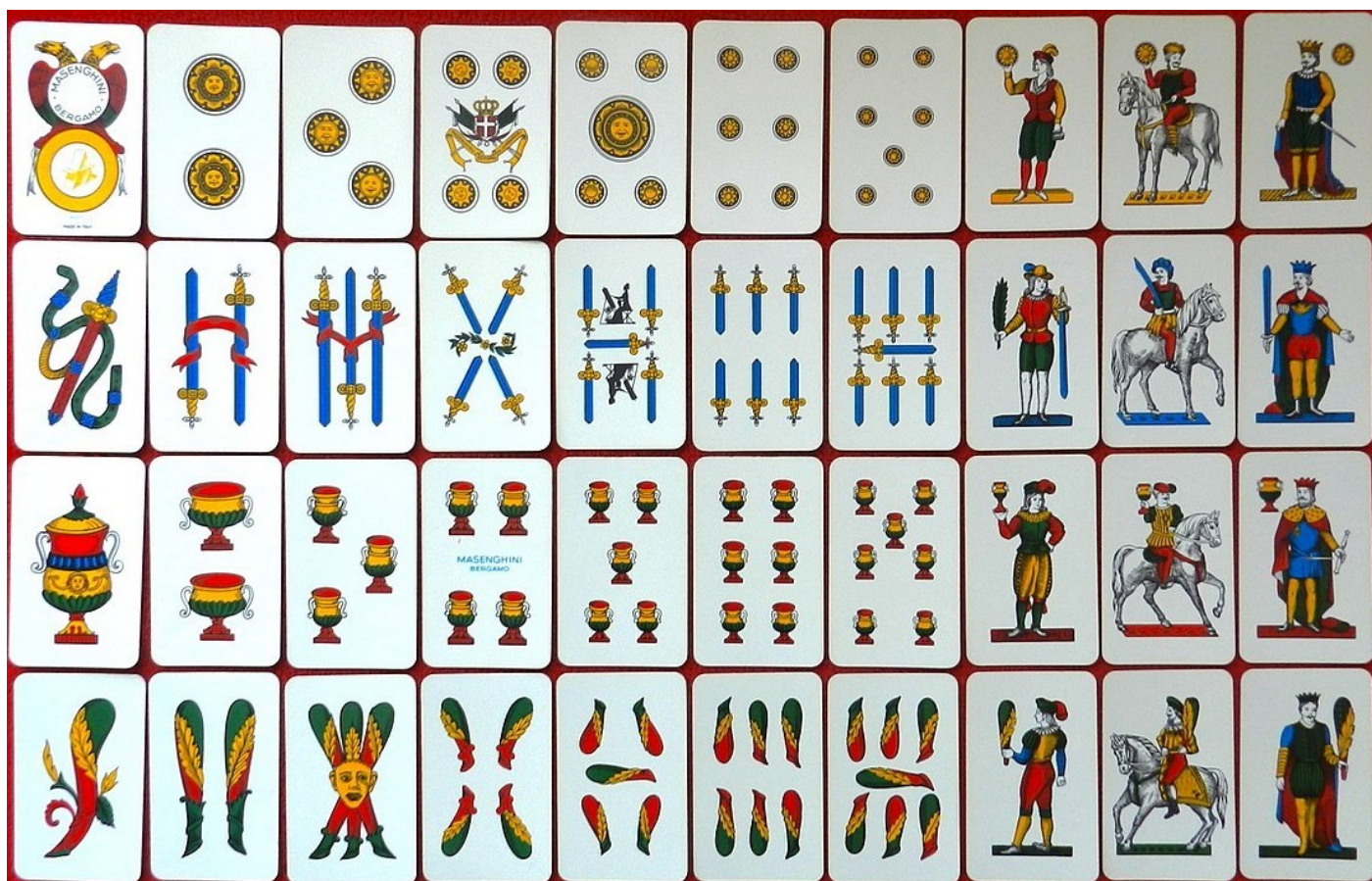
Le but du jeu

Les joueurs doivent faire le plus de points pour gagner une partie. Le nombre de point a accumuler pour gagner une partie peut-être variant, de onze à seize ou vingt et un points.

Les cartes

Pour jouer à ce jeu, on utilise traditionnellement un [jeu de cartes italien](#), comprenant 40 cartes avec les familles : Coupes, Épées, Bâtons et Deniers (les soleils). Dans chaque couleur, on retrouve un as, un valet, un cavalier, un roi et des cartes de valeurs allant de 2 à 7.

On peut également utiliser un jeu de cartes françaises que l'on réduit donc à 40 cartes (on enlèvera alors les 8, les 9 et les 10).



Les joueurs

On y joue habituellement à deux joueurs, ou à deux équipes de deux joueurs, mais on peut aussi y jouer à trois, quatre joueurs indépendants.

Le déroulement du jeu

Les joueurs se répartissent autour d'une table. On désigne ensuite un donneur. Le donneur distribue trois cartes à chaque joueur, en partant du joueur à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ensuite, le donneur retourne quatre cartes sur la table.

Si parmi ces cartes, il y a trois rois, ou si les quatre cartes sont des rois, personne ne pourrait faire « scopa » en cours de partie, c'est-à-dire capturer toutes les cartes sur la table en un seul pli ; la donne n'est donc pas valide et le donneur recommence.

Le joueur à la droite du donneur commence : ou bien il place sur la table une carte, ou bien il joue une carte pour faire un pli. Pour faire un pli, il faut que la carte du joueur ait la même valeur faciale que la carte qu'il souhaite prendre. Il peut aussi prendre deux cartes si la somme de leurs valeurs vaut la carte posée par le joueur. Dans les deux cas, les cartes posées par le joueur et capturées lui appartiennent et sont enlevées du jeu. Les cartes avec figures prennent les valeurs 8 - valet, 9 - cavalier et 10 - roi.

Il est interdit de poser une carte avec laquelle on pourrait faire un pli. Si par exemple, un 2 et un 4 sont posés, le joueur ne peut pas poser un 6, à moins de prendre les deux cartes précédentes. De plus quand on pose une carte qui peut à la fois prendre une seule carte ou bien une combinaison de cartes, on doit prendre le moins de cartes possibles.

Une scopa est accordée si un joueur prend toutes les cartes sur la table. S'il reste un 2 et un 4 sur la table et qu'un joueur les prend avec un 6, il gagne une scopa. Pour compter facilement les scopes, une des cartes du pli est retournée. Quand, au dernier coup, le joueur au dernier pli ramasse toutes les cartes, il ne marque pas de scopa.

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs trois cartes, le donneur distribue trois nouvelles cartes à chacun et on recommence par le joueur à la droite du donneur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. On ne remet aucune carte au centre de la table.

Une fois que le donneur a joué la dernière carte, le dernier joueur à avoir fait un pli ramasse les cartes qui restent sur la table. Le donneur ne peut pas faire scopa au dernier pli, même si la carte ou la somme des cartes qui restent sur la table le lui permettraient.

Ensuite, on calcule les points de chaque joueur ou équipe puis le nouveau donneur (à la droite du précédent) recommence.

Décompte des points

Les points sont attribués à la fin de chaque manche. Si l'on joue en équipe, les deux membres de l'équipe combinent leurs cartes pour calculer les points. Il y a 4 points par manche qui sont répartis respectivement pour le joueur qui a :

- le plus de cartes ;
- le plus grand nombre de deniers ;
- le 7 de deniers (il settebello : le beau sept) ;
- les meilleures cartes de chaque couleur (la primiera, voir ci après).

Si deux équipes ou joueurs sont à égalité sur un des items, on n'attribue aucun point pour ce même item. Par exemple, si les deux équipes ont chacune vingt cartes, il n'y a pas de point pour le nombre de cartes.

Pour déterminer qui a la primiera, chaque joueur sélectionne la meilleure carte qu'il a dans chaque couleur suivant l'ordre ci-dessous et somme les valeurs de ces quatre cartes :

- 7 : vingt et un points ;
- 6 : dix-huit points ;
- as : seize points ;
- 5 : quinze points ;
- 4 : quatorze points ;

- 3 : treize points ;
- 2 : douze points ;
- roi, cavalier et valet: dix points chacun.

En plus de ces quatre items (et donc des quatre points), on attribue aux joueurs des points supplémentaires pour chaque scopa qu'ils ont fait pendant le jeu. 1 scopa = 1 pts.

On joue jusqu'à ce qu'une équipe gagne onze (ou seize, ou vingt et un) points et ait plus de points que les autres équipes.

Tableau des scores

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Cartes				
Bo				
7 de Bo				
7				
Scopa				

Le Président

Il existe énormément de variante du jeu président, nous présentons la variante la plus connus.

Nombre de joueur	4 à 6
Type de jeu	Divertissement
Format	Jeu de cartes
Temps d'une partie	+/- 10min

Le but du jeu

Pour gagner au jeu du Président, il vous suffit d'être le premier a n'avoir plus de cartes. Quand cela arrive, le jeu doit continuer jusqu'à ce qui ne reste plus qu'un joueur à posséder des cartes. Ainsi le nommage des joueurs peut commencer.

- Le premier joueur est appelé Le Président
- Le deuxième joueur est appelé Le Vice-Président
- Le troisième joueur est appelé Le Vice-Trou du cul
- Le quatrième joueur est appelé Le Trou du cul

Si vous jouez à 5, le 3ème joueur sera appelé le Neutre.
Si vous jouez à 6, le 3ème et 4ème joueurs sont appelé Neutre.

Les cartes

L'ordre des cartes est un peu particulier, mais reste facile a prendre en main.

- 2
- AS
- R
- D
- V
- 10
- 9
- 8
- 7
- 6

- 5
- 4
- 3

Les joueurs

On y joue habituellement à 4 joueurs mais on peut aussi y jouer à 5 ou 6 joueurs indépendants.

Le déroulement du jeu

La première partie

Lors de la première partie, l'un des joueurs distribue toutes les cartes aux participants.

Le joueur situé à sa gauche commence la partie et pose de 1 à 4 cartes de même valeur.

- Si le joueur qui commence a jouer 2 cartes de la même valeur (en paire) alors les autres joueurs devront suivre en paire obligatoirement
- Pareil si le joueur qui commence joue en triple les autres devront jouer en triple
- Dans certaines variantes, si le joueur qui commence joue 4 cartes de la même valeur alors il y a une révolution et l'ordre des cartes est inversé

Il est bien entendu judicieux de jouer les petites cartes qui seront difficiles à placer lors d'une série (exemple le 3 qui ne peut que être joué par un joueur au commencement).

Le jeu

Le joueur suivant a alors plusieurs possibilités :

- Il n'a pas de cartes plus hautes ou pas le nombre requis, il passe son tour
- Il a une ou des cartes supérieures et pose par dessus celles précédemment jouées.
- Il a une ou des cartes de même valeur et les pose par dessus faisant ainsi sauter le tour du prochain joueur.

Si une série s'arrête car plus aucun joueur ne souhaite poser une carte, le dernier à avoir joué recommence une nouvelle série.

Remarques importantes :

- Les cartes posées doivent toujours être supérieures à celles déjà jouées.
- Lors d'une série, le jeu s'arrête lorsque plus aucun des participants ne peut ou ne veut jouer une carte supérieure.
- Ainsi, il n'est pas possible de faire une boucle comme par exemple As, 2 et repartir sur 3

- Il est interdit de finir par la carte « deux »

La fin de partie

Lors de la prochaine partie, avant de commencer, le président recevra les 2 meilleures cartes du Trou du cul. En échange, le président donne 2 cartes de son choix.

Idem pour le vice-président et le vice-trou du cul sauf qu'une seule carte est échangée.

Si vous êtes 5 à jouer, le neutre ne donne et ne reçoit aucune carte.

Bombu

Nombre de joueur	4
Type de jeu	chance / enchères / psychologie
Format	Jeu de 32 cartes
Temps d'une partie	+ - 25min

A savoir

Le Bombu (aussi connu comme Tafferan ou encore Barbu dans le Sud de la France) est un jeu de cartes aux multiples variantes, où le hasard et la stratégie interviennent et se mêlent. Il se joue à 4, avec un jeu de 32, et se déroule en 28 donnes. Son nom désigne la carte du roi de cœur, qui se distingue dans l'un des contrats du jeu.

(Wikipédia : [Bombu jeu de cartes](#))

Le Jeu

Le but du jeu

Le principe de ce jeu consiste à ne ramasser aucune des cartes définies à l'avance en contrat. Le gagnant est donc celui qui marque le moins de points. On compte, selon les variantes, différents contrats et différents comptes de points. Chaque joueur est donneur tour à tour. Le joueur à droite du donneur est le premier à jouer.

Les cartes

L'ordre de valeur des cartes est du 7 jusqu'à l'As (la plus forte).

L'ordre des cartes

L'ordre des cartes est un peu particulier, mais reste facile a prendre en main.

- AS

- 10
- R
- D
- V
- 9
- 8
- 7

Les contrats

Un contrat désigne une manche. Le jeu se déroule en 5 contrats, chaque contrat a sa particularité.

“ **Un pli** se traduit par : Lorsque tous les joueurs ont posé leurs carte lors d'un tour. Le joueur avec la carte la plus haute, des 3 autres cartes posé, remporte le pli. Pour déterminé le joueur qui remporte le pli on ne compte pas les cartes défaussés.

- Pas de pli

Chaque pli vaut 10 pts. Ex : A la fin de la manche les joueurs compte leurs pli, si un joueur a 3 pli alors il aura 30 pts.

- Pas de cœur

Chaque carte de cœur valent 10 pts. Ex : Si un joueur remporte un pli avec 3 cartes de cœur dedans il aura par conséquent 30 pts.

- Pas de Dame

Chaque carte Dame valent 20 pts. Ex : Si un joueur remporte un pli avec 2 Dame dedans il aura par conséquent 40 pts. Une fois que les 4 Dames sont sortie, la manche est terminé.

- Pas de Roi de cœur

La carte de Roi de cœur vaut 80 pts. Une fois qu'un joueur remporte la carte dans un pli la manche est terminé.

- Salade

Tous les contrats précédents sont activé dans cette manche. Le nombre total de points distribué dans cette manche est de : **320 pts** (80 pts x 4 manches).

Template de tableau

Voici un Template permettant de compter les points facilement. (a copier/coller sur votre support)

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Pas de pli				
Pas de cœur				
Pas de dame				
Pas de Roi de cœur				
Salade				
Total / joueur				

Dutch

Déroulement :

1. Placer 4 cartes minimum face cachées à chaque joueur
2. Chaque joueur regarde une des cartes qui sont face cachées devant lui
3. Désigner le joueur qui commence
4. Le joueur qui commence tire une carte sur la pile au centre
5. regarde la carte et peut faire 2 actions :
 1. Jeter la carte, en la dévoilant face visible à coter de la pile
 2. Garder la carte, en la remplaçant par une des cartes face cachées devant lui
6. Une carte révélé peut déclencher une action en fonction de sa valeur. (Voir tableau)

Valeur Carte	Action
Joker	-1pts
Rois Noire	20 pts
Rois Rouge	0 pts
10	Tu regarde une carte à toi
Valet	On échange une carte d'une notre main contre un adversaire (obligatoire)
Dame	Tu regarde une carte à quelqu'un

8 Américain (uno)

Dame de coeur commence sinon Rcoeur

7 saute 1 personne

10 rejoue

valet change de sens

Dame(trèfle) +3 non contrable

AS +2 contrable par un as ou 8

8 change de famille (contre les AS)

Joker +4 change de famille pas contrable

On fini pas sur un 8

Dire « carte » ou « uno » quand il reste 1 carte dans la main

Contrable par

« Contre carte » +2 pour le joueur ou il reste 1 carte dans la main

Dire « Fin de jeu » lorsqu'il ne vous reste plus de carte dans votre main

Contrable par

« Contre fin de jeu » +2 pour le joueur qui a finis sans dire fin de jeu (sous 4s) sinon trop tard