



Facile

# « Jeux de cartes »



Thème : Jeu d'observation et de stratégie 6-12 ans

## « Le menteur »

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

### Matériel :

Un jeu de 32 ou 52 cartes (que l'on peut doubler selon le nombre de joueurs)  
Être au minimum 2 joueurs

### Déroulement de la partie

- 1- Chaque joueur reçoit un nombre égal de cartes distribuées une par une.
  - 2- Le premier joueur pose une carte sur le tapis, **face visible**, et annonce la couleur de sa carte (trèfle, cœur, carreau ou pique).
  - 3- Le joueur suivant pose à son tour une carte par-dessus la précédente, mais cette fois-ci **face cachée**, en annonçant la même couleur.
  - 4- Ainsi de suite, chaque joueur pose sa carte face cachée sur le tas et annonce la couleur demandée.
  - 5- 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 tous le tas de cartes accumulées.
  - Si le joueur n'a pas menti, celui qui a annoncé « **Menteur** » ramasse toutes les cartes du tas.
- 6- Le joueur qui a ramassé le tas recommence en ne devant pas rejouer la couleur dernièrement sortie.

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

## Enfance Fiche N°19

### « Le Kems »

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

Matériel :

Un jeu de 52 cartes

Etre 4 joueurs

#### Déroulement de la partie

- 1- Former 2 équipes de 2 joueurs qui seront placées en diagonale à la table de jeu.
- 2- 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)
- 3- Le donneur distribue une à une 4 cartes par personne.
- 4- Une fois la distribution des cartes faites, le donneur dispose 4 cartes au centre de la table.
- 5- Au signal du donneur, toutes les cartes sont retournées et les joueurs peuvent piocher en échangeant leurs cartes avec celles posées.
- 6- Chaque joueur doit au final toujours avoir 4 cartes dans la main.
- 7- 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.
- 8- Et ainsi de suite, le changement de cartes continue.
- 9- Arrive le moment où l'un des joueurs possède 4 cartes identiques. Il doit donc essayer de prévenir son coéquipier en lui faisant le signe convenu en début de partie.
- 10- Plusieurs cas sont possibles :
  - 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 l'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 a 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.

**Pour gagner, il suffit de se mettre d'accord au tout début du nombre de points qu'il faut atteindre, par exemple 10.**

## Enfance Fiche N°19

# « Flip-Speed »

**Le but** étant de se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible en réalisant des suites de cartes.

Matériel :

Un jeu de 52 cartes

Etre 2 joueurs

### Déroulement de la partie

- 1- Mélanger les cartes et les répartir « face cachée » aux deux joueurs.
- 2- Chacun dépose 4 cartes devant soi et une au milieu du jeu, toutes « face cachée ».
- 3- Décompter 3, 2, 1 et retourner en même temps toutes les cartes en terminant par celle du milieu.
- 4- Chaque joueur essaye de poser le plus vite possible ses cartes sur l'une des cartes situées au milieu (peu importe qui l'a posé au début du jeu).
- 5- Les joueurs jouent en même temps, il n'y a pas de tour de rôle.
- 6- Il doit toujours y avoir 4 cartes posées devant chaque joueur. Dès que l'une des cartes est jouée, il faut en reposer une à sa place.
- 7- Ainsi, au fur-et-à-mesure, les cartes du milieu vont être recouvertes par des cartes supérieures ou inférieures.

*Par exemple*

***Un Valet sera couvert par une Dame ou un 10 (peu importe la couleur)***

***Un AS sera recouvert par un Roi ou un 2 (peu importe la couleur)***

### Important

- *Si les cartes du milieu sont identiques, le 1<sup>er</sup> joueur qui pose sa main sur les 2 cartes du milieu en disant « FLIP » oblige son adversaire à prendre toutes les cartes du milieu.  
Ensuite, chacun pose une nouvelle carte au milieu pour reprendre la partie.*
- *Si aucune des 4 cartes posées des joueurs ne permettent de jouer, les cartes sont défaussées en même temps et placées sous leur paquet. De nouvelles cartes sont posées.*

***Le gagnant est celui qui n'a plus de carte.***

# A vous de jouer !!!