

Règle de Jeux de cartes



I – Index

- a) Jeux de cartes classiques
- b) Jeux de cartes modernes
- c) Jeux de cartes associés à du matériel

Les **jeux de cartes** regroupent un large éventail de jeux. Du jeu de cartes traditionnel européen en passant par les jeux de cartes asiatiques, folkloriques, les JCC, JCE (ces deux derniers ne sont pas traités ici). N'oublions pas non plus les jeux de cartes modernes qui peuvent s'inspirer de jeux classiques et comprendre également les jeux à identité secrète, de bluff, de défausse, j'en passe et des meilleurs !.

Ainsi, cet index est découpé en trois parties : Les jeux de cartes classiques, les jeux de cartes modernes (souvent thématiques) et les jeux de cartes associés à du matériel (il peut s'agir d'un plateau, de dés, de jetons, etc.).

a) Jeux de cartes classiques

- Le 8 Américain : Il s'agit de l'ancêtre du Uno. Le 8 Américain possède de nombreuses variantes, ce qui n'est pas le cas au Uno (difficile d'attribuer de nouvelles règles aux cartes du *Uno*, comme elles sont illustrées).
- La Bataille : Le jeu de cartes le plus simple du monde. Pour deux joueurs idéalement. Ce jeu est soumis à la tyrannie d'un hasard total.
- Bataille Corse : La Bataille Corse est moins sujette au hasard que la Bataille.
- Belote : Le classique des jeux de cartes à 4 joueurs par équipes de 2.
- Kem's : Le jeu phare des années 90-2000. Jouable par équipe de deux.
- Le Solitaire : Un jeu de cartes que beaucoup de joueurs ont découvert sous Windows !
- Poker : Le jeu des cowboys et des mafieux.
- Président : Appelé également trou du cul.
- Rami : L'ami des mamies.
- Trut : Un jeu moderne qui thématise un ancien jeu folklorique.
- Tarot : N'est pas seulement un outil divinatoire !
- Hanafuda Koi Koi : Jeu traditionnel japonais. Le jeu des fleurs.

b) jeux de cartes modernes

- Oriflammes : Ce jeu de cartes, dans la lignée des Love Letter, complots et Mascarade renouvelle le genre et remporte l'As d'or jeu de société de l'année 2020 !
- Lost Cities : Une référence du jeu de cartes à deux joueurs.
- Apocalypse au Zoo de Carson City
- Uno : Il s'agit du 8 Américain avec de nouvelles illustrations et simplifié.
- Dos : La suite du Uno.
- Skyjo : Un jeu d'ambiance qui va devenir une référence (au même titre que le Uno).
- R-Eco : Un jeu japonais sur le recyclage. Une perle ludique.
- Love Letter : Encore un jeu japonais ! Jeu à identité cachée minimaliste, rapide et addictif.
- 6 qui prend! : On l'adore ou on le déteste. Mais il ne laisse pas indifférent.
- Citadelles : Un autre classique des jeux à identité cachée.
- Complots : Encore de l'identité cachée.
- Dream On! : Jeu d'associations d'idées.
- Koryo : jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs dans un univers uchronique coréen-steampunk.
- Mito : Un jeu dans lequel il est permis de tricher ! Jouissif.
- Loup Garou : De l'identité cachée. Le jeu est inspiré de Mafia.
- Munchkin
- Race for the Galaxy

- Mille Bornes : Vroum vroum !
- Serengeti : Mais quel est ce nom bizarre ?
- The Battle for Hill 218 : Jeu de stratégie et de tactique que j'ai découvert en ligne sur BGA. Introuvable en France. J'ai dû l'importer des USA.
- Time's Up : Jeu d'ambiance.
- Time Bomb : Jeu à identité cachée.

c) Jeux de cartes associés à un plateau/jetons

- Splendor : L'un de mes jeux préférés.
 - Seasons : L'un de mes jeux préférés.
 - Hanamikoji : Jeu pour deux joueurs avec des Geisha.
 - Dixit : Jeu d'associations d'idées.
- Ci-dessous, un peu de bla-bla concernant les jeux de cartes classiques. A lire seulement si vous avez du temps à perdre !

II – Utilité du jeu de cartes classiques

a) Distraction intellectuelle

Le **jeu de cartes** constitue une **distraction intellectuelle**, agréable et utile. Il exerce l'intelligence, la mémoire, la circonspection. Il fait oublier pour un temps la fatigue et les soucis. Il maintient un lien amical entre ses amateurs et leur fournit l'occasion de se retrouver ensemble, la journée faite, autour d'une table, dans un milieu accueillant.

b) Profit

Enfin, le jeu de cartes peut rapporter certains **profits** à ceux qui s'y adonnent, mais il faut rappeler que tel n'est pas son but principal. Il est plus convenable d'intéresser le jeu pour le rendre plus attrayant, il serait immoral d'en faire une spéculation.

III – Deux sortes de jeu de cartes

On appelle jeu de cartes ou tarots, la collection de cartes dont on se sert pour jouer. Il y a deux sortes de jeux :

a) Le jeu de piquet (ou jeu de 32 cartes)

Il porte ce nom parce que c'est pour jouer le piquet qu'il est employé, mais il est employé pour la plupart des jeux.

b) Le jeu de patience de 52 cartes.

Appelé aussi jeu de Whist. Les jeux de 52 cartes sont actuellement vendus dans le commerce avec deux jokers, un rouge et un noir, dont nous verrons l'emploi plus loin.

On joue, suivant l'espèce de jeu, avec 32 ou avec 52 cartes, ou avec un sixain (6 jeux) de l'un ou de l'autre jeu.

Nous appelons signes les personnages ou petits dessins emblématiques figurés sur les cartes.

c) Composition des jeux de cartes

a1. Jeu de piquet (32 cartes)

Jeu de Piquet (32 cartes)

>> Ce qui donne 32 cartes de 4 couleurs. Les couleurs étant, cœur, trèfle, carreau et pique.

a2. Le jeu de 52 cartes comprend par couleur :

Jeu de 52 cartes

> Au total : $16 + 36 = 52$ cartes.

On voit donc que, dans le jeu de 52 cartes, le nombre de figures est le même, mais il y a cinq signes de plus pour chaque couleur.

Liste de jeux de cartes