



# MON COFFRET DES CONTES :



Avant de commencer à jouer, coller un sticker sur chaque pion.

## ★ JEU DE DAMES ★

**Âge :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs

**Durée de la partie :** 15 à 30 min.

**Matériel :** 1 damier et 24 pions (12 pions couleur bois et 12 pions noirs).

**But du jeu :** Eliminer progressivement tous les pions de son adversaire.

### Préparation :

Placer le damier entre les 2 joueurs. Chaque joueur dispose la totalité de ses pions (côté verso : stickers non visibles) sur les 3 premières rangées du damier devant lui.

### Déroulement :

Les pions bois entament la partie. Les adversaires jouent un coup chacun à tour de rôle avec leurs pions. Un pion se déplace obligatoirement vers l'avant, en diagonale, d'une case sur une autre case libre de la rangée suivante, exclusivement sur les cases violettes. L'élimination des pièces adverses s'effectue par la "prise" des pions.

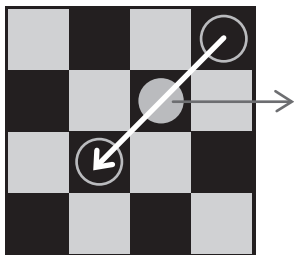
### La prise :

Lorsqu'elle est possible, elle est obligatoire et s'effectue aussi bien en avant qu'en arrière. Ainsi, lorsqu'un pion se trouve en présence, diagonalement, d'une pièce adverse derrière laquelle se trouve une case libre, il doit obligatoirement sauter par-dessus cette pièce et occuper la case libre. La pièce adverse sautée est alors enlevée du damier. Si, après avoir pris un premier pion, le joueur se retrouve de nouveau en position de prise, il doit continuer, jusqu'à ce que cela ne soit plus possible. Il s'arrêtera sur la case libre se trouvant derrière la dernière pièce capturée. Les pions ainsi capturés ne doivent être enlevés du damier qu'à la fin de la prise, dans l'ordre et non pas un par un au fur et à mesure. Lorsque plusieurs prises sont possibles, il est obligatoire de privilégier celle qui compte le plus grand nombre de pions à prendre. La qualité des pions à prendre, dans l'une ou l'autre prise (pions ou dames) n'intervenant pas.

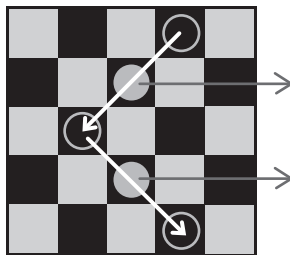




### Prise simple :



### Prise multiple :



Un déplacement est considéré comme terminé quand le joueur a lâché ce pion après le déplacement. Tout pion qui a été touché doit obligatoirement être joué.

### La dame :

Lorsqu'il atteint la dernière rangée au fond du damier, du côté de son adversaire, le pion du joueur devient "dame". Pour cela, on couronne le pion en plaçant dessus un deuxième pion de la même couleur. La dame peut effectuer une prise à distance. Le pion à prendre doit se situer sur une des diagonales de la dame et doit avoir une case vide derrière lui. La dame s'arrête sur la case libre de son choix située après le pion pris. Tout comme le pion, la dame peut prendre plusieurs pions d'affilés sur la même diagonale, y compris en changeant de diagonale. Un pion qui, au cours d'une prise multiple, ne fait que passer sur la dernière rangée de base adverse reste un pion lorsque la prise est terminée. Au contraire, s'il termine sa prise sur cette dernière rangée, il devient une dame.

### Fin de la partie :

Le gagnant est le premier qui a éliminé tous les pions de son adversaire. Mais la partie peut également être considérée comme perdue par le joueur qui est dans l'impossibilité de jouer (pions bloqués) alors que c'est à son tour de le faire.

---

## ★ JEU DES PETITS CHEVAUX ★

**Âge :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2, 3 ou 4 joueurs

**Durée de partie :** 30 min.

**Matériel :** le plateau de jeu de petits chevaux, 1 dé et 16 pions.

### But du jeu :

Être le premier à rentrer ses chevaux dans l'enclos.





### **Préparation :**

Chaque joueur prend 4 pions du même conte et les place dans l'enclos correspondant. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Déroulement :**

Le joueur le plus jeune commence. Il place un pion sur sa case départ, lance le dé et avance son pion sur le plateau.

A chaque tour, on relance le dé et on avance le pion de son choix du même nombre de cases que le nombre de points obtenus lors du lancer de dé. Lorsque l'un des joueurs fait un 6, il peut sortir un nouveau pion de son enclos ou faire avancer un pion qui est déjà sur le circuit. De plus, à chaque fois qu'il fait un 6, le joueur rejoue.

Si le chiffre obtenu sur le dé ne permet pas au joueur d'avancer son pion car un autre pion bloque la piste. Il reste à sa place et passe son tour. Si un pion arrive sur une case où se trouve déjà un autre pion. Il prend sa place et renvoie le pion à la case départ.

Quand un pion a fait un tour complet, il se trouve dans la case située juste devant l'escalier de sa couleur. Il doit alors remonter marche par marche jusqu'au carré central. Le joueur doit obtenir au lancer de dé le chiffre de la marche correspondante et faire un 6 pour entrer dans l'enclos. Dans l'escalier, les pions ne peuvent pas se dépasser ni occuper la même case.

### **Fin de la partie :**

Le gagnant est celui qui a ramené ses 4 pions sur la dernière marche de l'enclos.

## ★ JEU DE L'OIE ★

**Âge :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2, 3 ou 4 joueurs

**Durée de partie :** 30 min.

**Matériel :** le plateau de jeu de l'oie, 1 dé et 4 pions de son choix.

### **But du jeu :**

Être le premier à finir le parcours en atteignant la case n°63.

### **Préparation :**

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case n°1 ou départ.

### **Déroulement :**

Le joueur le plus jeune commence. Il lance les dés et avance son pion du nombre de cases correspondantes au lancer de dés. C'est ensuite au tour du joueur suivant. On





joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Deux pions ne peuvent pas être sur la même case. Le pion qui est déjà sur une case, recule d'une case pour laisser sa place au pion de l'autre joueur.

### Cases spéciales :

- Case n°6 : La lampe magique – Cette case permet de passer directement à la case n°12.
- Case n°19 : La belle au bois dormant – Le joueur qui tombe sur cette case passe son tour.
- Case n°31 : Le puits – Le joueur qui tombe sur cette case y reste bloqué tant qu'un autre joueur n'est pas passé sur cette case pour le libérer.
- Case n°42 : Le labyrinthe – Le joueur qui tombe que cette case recule jusqu'à la case n°30.
- Case n°52 : La prison – Comme pour la case puits, le joueur reste bloqué jusqu'à ce qu'un autre joueur passe sur cette case.
- Case n°58 : La potion maléfique – Le joueur qui tombe sur cette case retourne à la case n°1.
- Case fée : A chaque fois que le joueur tombe sur une case fée, il rejoue.

### Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui arrive en premier à la case n°63 en faisant le score exact. Si le score est supérieur, il recule d'autant. Par exemple, si un joueur est sur la case n°61 et fait 6, il avance jusqu'à la case 63 et recule de 4 cases.

.....

## ★ JEU D'ÉCHELLE ★

**Âge :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2, 3 ou 4 joueurs

**Durée de partie :** 15 min.

**Matériel :**

le plateau de jeu d'échelle, 1 dé et 4 pions de son choix.

**But du jeu :**

Être le premier à atteindre la case 100.

**Préparation :**

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case n°1. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.



**Déroulement :**

A tour de rôle chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. A chaque fois qu'un joueur fait un 6, il peut rejouer.

A chaque fois que le joueur tombe sur une case jaune, il peut grimper sur la prochaine case jaune indiquée sur le plateau de jeu. De même, chaque fois qu'il tombe sur une case rouge il descend sur l'autre case rouge indiquée sur le plateau.

**Fin de la partie :**

Le premier qui arrive à la case 100 gagne la partie.

---

## ★ CHERCHE ET TROUVE ★

**Âge :** à partir de 4 ans

**Nombre de joueurs :** 1, 2, 3 ou 4 joueurs

**Durée de partie :** 15 min.

**Matériel :** le plateau de jeu cherche et trouve, les 32 pions dans le sac en tissu.

**But du jeu :**

Retrouver le maximum de personnages en fonction des pions piochés.

**Déroulement :**

A tour de rôle chaque joueur pioche un pion dans le sac en tissu. Le premier à trouver sur le plateau le personnage ou objet représenté sur le pion le gagne.

**Fin de la partie :**

Le gagnant est celui qui a gagné le plus de pions.

---

## ★ JEU DE DEVINETTES ★

**Âge :** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs :** 2, 3 ou 4 joueurs

**Durée de partie :** 30 min.

**Matériel :** le plateau de jeu cherche et trouve, les 32 pions dans le sac en tissu.



**But du jeu :**

Retrouver le maximum de personnages ou objets sur la base des descriptions des autres joueurs.

**Déroulement :**

A tour de rôle chaque joueur pioche un pion dans le sac en tissu. Le pion représente un personnage ou un objet dessiné sur le plateau. Les autres joueurs posent des questions dont la réponse ne peut être que « oui » ou « non » afin de deviner de quel personnage il s'agit. Le joueur qui devine quel est le personnage remporte le pion.

**Fin de la partie :**

Celui qui remporte le plus de pions gagne la partie.

.....

## ★ JEU DE PARCOURS ★

**Âge :** 3 ans

**Nombre de joueurs :** 2 ou 3 joueurs

**Durée de la partie :** 10 min.

**Matériel :** le plateau de jeu de parcours, 4 pions et un dé.

**But du jeu :**

Ramener les 3 petits cochons dans la maison de briques avant le loup.

**Déroulement :**

A tour de rôle chaque joueur lance le dé et avance sur le parcours du nombre de cases indiquées par le dé. A chaque fois que le dé tombe sur le 3, le joueur passe son tour et c'est le pion loup qui avance. Le pion loup avance uniquement de case rouge en case rouge.

Lorsqu'un joueur a ramené son petit cochon dans la maison de briques, il aide les autres et à son tour de jouer, il lance le dé pour faire avancer le pion d'un autre joueur.

**Fin de la partie :**

La partie s'achève lorsque le loup a fini son parcours ou lorsque les 3 petits cochons sont arrivés dans la maison de briques.





## ★ JEU DE 7 FAMILLES ★

**Âge :** à partir de 4 ans

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Durée de partie :** 15 min.

**Matériel :** 42 cartes de 7 familles.

### **But du jeu :**

Une famille est constituée de 6 personnages ou objets issus du même conte. Le but est de réunir le plus grand nombre de familles.

### **Préparation :**

Distribuer 7 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

### **Déroulement :**

A tour de rôle, les joueurs demandent aux autres joueurs une carte qui leur manque pour compléter la famille de leur choix. Si un joueur possède la carte demandée, il la lui donne. Le premier joueur peut alors rejouer. Par contre s'il n'a pas la carte demandée, il pioche une carte et c'est au tour du joueur suivant. Si la pioche est épuisée, il passe son tour.

Pour demander une carte à un autre joueur, il faut déjà avoir dans son jeu une carte de la famille que lui souhaite reconstituer.

Dès qu'un joueur a constitué une famille, il dit « famille » et la pose devant lui.

### **Fin de la partie :**

La partie est finie quand toutes les familles ont été reconstituées. Celui qui possède le plus grand nombre de familles a gagné.

.....

## ★ JEU DE DOMINOS ★

**Âge :** à partir de 3 ans

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Durée de partie :** 15 min.

**Matériel :** 28 dominos.

**But du jeu :** Être le premier à placer tous ses dominos correctement.





### **Préparation :**

Pour les plus jeunes, on joue avec les dominos côté personnages, puis ensuite avec les chiffres.

Distribuer le même nombre de dominos à tous les joueurs :

- à 2 joueurs, on distribue 8 dominos chacun
- à 3 joueurs, on distribue 6 dominos chacun
- à 4 joueurs, on distribue 5 dominos chacun

Le reste des dominos constitue la pioche.

### **Déroulement :**

Le premier joueur pose un domino devant lui. A tour de rôle les autres joueurs posent un domino en associant une image ou un chiffre identique au domino précédemment posé. Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de domino, il prend un domino de la pioche et passe son tour.

### **Fin de la partie :**

Le premier joueur qui a posé tous ses dominos a terminé.

---

# RÈGLES DE JEUX DE CARTES

## ★ LE CACHE-CACHE ★

**Âge:** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs:** 1 joueur

**Matériel:**

un jeu de 54 cartes (retirer les jokers)

**But du jeu:**

Trier les cartes par couleur

**Préparation:**

Le joueur dispose les cartes faces cachées sur 4 lignes de 12. Les 4 cartes qui restent constituent la pioche. Pour commencer, le joueur retourne une carte au hasard et la place au bon endroit:

- La 1ère ligne correspond aux cartes piques
- la 2ème aux cartes carreaux
- la troisième aux cartes trèfles
- la 4ème aux cartes cœurs.







### **Déroulement:**

Par exemple si le joueur retourne le trois de cœur, il faut le replacer à la troisième place de la 4ème ligne et prendre la carte qui est à cette place; ce qui permettra d'avoir à nouveau une carte à retourner et à replacer. Si le joueur retourne une carte qui est un roi, il la place en bout de ligne qui correspond à sa couleur. Puis pour relancer le jeu, il pioche une autre carte.

### **Fin de la partie:**

La partie est terminée quand toutes les cartes sont retournées et replacées au bon endroit.

.....

## ★ LE CRI DES ANIMAUX ★

**Âge:** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs:** à partir de 2 joueurs

**Matériel:** un jeu 54 cartes (retirer les jokers)

### **But du jeu:**

Se débarrasser de toutes ses cartes en imitant le cri des animaux.

### **Préparation:**

Chaque joueur choisit un cri d'animal (lion, vache, chien..) dont il fait la démonstration à ses partenaires. Pour désigner celui qui distribue, chacun tire une carte au hasard. Celui qui tire la plus forte distribue toutes les cartes une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Déroulement:**

Il est interdit de regarder son jeu. Chaque joueur pose ses cartes, faces cachées devant lui, c'est la pioche "aveugle". Le voisin à gauche du donneur retourne la première carte de sa pioche et la pose devant lui face découverte. Les autres joueurs retournent l'un après l'autre une carte de leur pioche. Si un joueur (que l'on appellera Thomas) abat une carte qui correspond à une carte déjà abattue par un autre joueur, tous les joueurs doivent pousser le plus vite possible le cri de l'animal de Thomas. Le premier à pousser ce cri, sans se tromper, donne sa pioche découverte à Thomas, qui place ses cartes sous sa pioche aveugle. Si un joueur se trompe de cri, c'est Thomas qui lui donne ses cartes.

### **Fin de la partie:**

Le gagnant est celui qui a réussi à se débarrasser le premier de toutes ses cartes.





## ★ LE MENTEUR ★



**Âge:** à partir de 5 ans

**Nombre de joueurs:** à partir de 2 joueurs

**Matériel:** un jeu de 54 cartes (retirer les jokers)

### **But du jeu:**

Se débarrasser de toutes ses cartes.

### **Préparation:**

Distribuer à chacun un nombre de cartes égal (s'il reste une pioche, on la met de côté, elle ne servira pas). L'ordre et la valeur des cartes n'ont ici aucune importance.

### **Déroulement:**

Le premier joueur pose une carte, face cachée, en annonçant sa carte (par exemple : « 10 de Trèfle ! »). Mais il a le droit de mentir. Le joueur suivant est alors censé abattre une carte de la même couleur: c'est ce qu'il prétend en tout cas, en annonçant lui aussi « 8 de Trèfle ! »... Et ainsi de suite, chacun posant une carte à son tour, sans jamais en retourner aucune. A tout moment, un joueur peut dire à celui qui vient de déposer une carte: « menteur ». Celui qui est accusé dévoile alors sa carte. Si elle ne correspond pas à ce qu'il a annoncé, il ramasse sa carte, et toutes celles jouées avant elle. Si, au contraire, la carte correspond à la couleur annoncée, c'est celui qui l'a accusé qui ramasse toutes les cartes. Le joueur qui a ramassé les cartes, annonce et pose alors la carte suivante (par exemple : « 5 de cœur »).

### **Fin de la partie:**

Le gagnant est celui qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes.

.....

## ★ LE MISTIGRI ★

**Âge:** à partir de 6 ans

**Nombre de joueurs:** de 3 à 7 joueurs

**Matériel:** 54 cartes (retirer les jokers et le valet de trèfle), sauf pour 3 joueurs, on joue avec 32 cartes (retirer les 2, 3, 4, 5 et 6).

### **But du jeu:**

Assembler les cartes par paires, en évitant d'avoir le valet de pique (le Mistigri !).





### **Préparation:**

Distribuer une par une toutes les cartes, dans le sens des aiguilles d'une montre (il est possible que les joueurs n'aient pas tous le même nombre de cartes).

### **Déroulement:**

Chacun pose sur la table, devant lui, faces visibles, les paires qu'il a trouvées dans son jeu. Celui qui a distribué présente ses cartes, faces cachées, à son voisin de gauche, qui en choisit une. Si celle-ci lui permet de faire une paire, il la pose. Puis il présente son jeu à son voisin de gauche, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes soient tombées... sauf le valet de pique !

### **Fin de la partie:**

Le perdant est donc celui qui reste avec le valet de pique en main !

.....

## ★ LA BATAILLE OUVERTE ★

**Âge:** à partir de 6 ans

**Nombre de joueurs:** 2 joueurs

**Matériel:** 54 cartes (retirer les jokers)

### **But du jeu:**

Prendre le maximum de cartes à son adversaire.

### **Préparation :**

Distribuer toutes les cartes en donnant le même nombre à chaque joueur. Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce jeu, la carte la plus forte est le roi et la plus faible l'as.

### **Déroulement:**

Chaque joueur tient ses cartes devant lui en éventail et les regarde. Celui qui a distribué commence la partie. Il pose une carte, le joueur suivant doit poser à son tour une carte d'une valeur supérieure. Celui qui a mis la carte la plus forte remporte le pli et rejoue. Si les cartes jouées sont de même valeur, il y a « bataille ». Chacun va couvrir sa carte par une autre face cachée, puis par une carte face visible. Celui dont la carte visible est la plus forte remporte le pli et peut découvrir quelles étaient les cartes faces cachées. Si les cartes visibles sont à nouveau de même valeur, il y a « double bataille », on recommence donc la même procédure.





### **Fin de la partie :**

Le gagnant est celui qui a remporté toutes les cartes.

### **Variante :**

La bataille fermée. La bataille fermée se joue de la même manière sauf que les joueurs ne voient pas leurs cartes. Elles sont posées face cachée devant eux. Elles sont donc sorties au hasard par les joueurs.

.....

## ★ LE JEU DU BOUCHON ★

**Âge:** à partir de 6 ans

**Nombre de joueurs:** 4 à 13 joueurs

**Matériel:** Un jeu de 54 cartes (retirer les jokers). Le nombre de bouchons dépend du nombre de joueurs. Il faut un bouchon de moins que le nombre de joueurs.

### **But du jeu:**

Attraper un bouchon.

### **Préparation:**

Le nombre de joueurs détermine le nombre de cartes. A quatre, on garde les as, les rois, les dames et les valets. Ajouter quatre 10, à 5 joueurs, etc... Mélanger les cartes et distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur.

### **Déroulement:**

Mettre les bouchons au centre de la table. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur situé à gauche de celui qui a distribué commence. Il choisit une carte de son jeu et la tend à son voisin de gauche. Ainsi chaque joueur qui reçoit une carte de son voisin de droite en donne une autre ou la même à son voisin de gauche. Le premier qui réunit 4 cartes de même valeur crie « bouchon » et s'empresse d'en attraper un.

Les autres joueurs doivent aussitôt attraper un bouchon car il n'y en a pas pour tout le monde ! Le joueur bredouille perd la partie.

### **Fin de la partie:**

Le bouchon se joue en plusieurs manches. Chaque fois qu'un joueur perd il écrit une des lettres du mot « perdu ». C'est lorsque l'un des joueurs a écrit le mot en entier que la partie est terminée!





## ★ LA DAME DE PIQUE ★

**Âge:** à partir de 7 ans

**Matériel:** 54 cartes (retirer les jokers)

**Nombre de joueurs:** 4 joueurs

### **But du jeu:**

Totaliser le moins de points possible. Les points sont comptés ainsi : Le cœur vaut 1 point. La dame de pique vaut 12 points. Le gagnant est celui qui a le moins de points.

### **Début de la partie:**

Distribuer toutes les cartes une par une aux joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre (13 cartes chacun). Avant chaque tour, chacun des joueurs choisit trois cartes de son jeu qu'il donne à son voisin de gauche, puis au tour suivant à son voisin de droite, puis au tour suivant au joueur en face de lui et enfin au quatrième tour à lui-même (aucun échange de carte n'a alors lieu). Ces échanges se reproduisent sur le même modèle à chaque série de quatre tours jusqu'à la fin de la partie.

### **Déroulement:**

Une fois ces échanges réalisés, c'est le joueur qui a le 2 de trèfle qui commence, en jouant cette carte. Chacun joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur est obligé de jouer de la couleur demandée. S'il n'en a pas, il peut se défausser (mettre une carte d'une autre couleur).

Celui qui a joué la carte la plus forte (du 2 à l'as) de la couleur demandée remporte le pli et entame le suivant. Au premier tour, il est interdit de se défausser d'une carte qui vaut des points (cœur ou dame de pique). Il est également interdit de jouer un cœur directement si personne ne s'est encore défaussé de cœur lors d'un tour précédent (sauf s'il ne lui reste que des cœurs en main).

### **Comptage des points:**

À la fin des treize plis, on compte le nombre de points de chaque joueur. Il le reporte sur le tableau des scores et une nouvelle manche commence.

### **Fin de la partie:**

La partie s'achève lorsqu'un joueur obtient un total de 100 points ou plus, le vainqueur étant celui qui a le moins de points.





## ★ LE KEM'S ★



**Âge:** à partir de 7 ans

**Matériel:** 54 cartes

**Nombre de joueurs:** 4, 6 ou 8 joueurs.

### **But du jeu:**

Avoir 4 cartes identiques et faire dire « Kem's » à son partenaire.

### **Préparation :**

On constitue des équipes de 2 joueurs. Chaque équipe s'isole et convient d'un petit signe discret (ex : se gratter le nez) qui sera fait pour prévenir son partenaire quand l'un des 2 joueurs aura réuni 4 cartes de même valeur. Chaque joueur se trouve en face de son équipier.

### **Déroulement:**

On distribue les cartes une par une à chaque joueur (4 cartes par personne). Le reste constitue la pioche. On retourne 4 cartes de la pioche que l'on pose à côté. Les joueurs peuvent échanger une ou plusieurs cartes de leur jeu avec les 4 posées sur la table, autant de fois qu'ils le veulent. Il n'y a pas d'ordre à respecter, c'est juste une question de rapidité. Lorsque plus aucun joueur ne désire effectuer d'échange, on retire les 4 cartes que l'on replace sous la pioche et on les remplace par 4 nouvelles cartes de la pioche. La manche se déroule de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur ait en main 4 cartes identiques (ce qui s'appelle un Kem's). Il fait alors signe à son partenaire en utilisant le signe secret préalablement convenu. Le partenaire doit alors dire «Kem's» pour faire gagner 1 point à son équipe. S'il a lui aussi 4 cartes identiques, il dit «Double Kem's» pour faire gagner 2 points à son équipe.

Cependant, si l'équipe adverse dit «Contre Kem's» avant celle-ci, elle marque 1 point si la première équipe avait bien un Kem's (2 points si elle avait 2 Kem's). Elle marque 1 point supplémentaire si elle a découvert le signal de son équipe. Celle-ci devra trouver un nouveau signal.

- Si une équipe s'est trompée (elle a dit Kem's alors qu'elle n'aurait pas dû), elle fait gagner 1 point à l'équipe adverse.

- Si une équipe dit «Contre Kem's» alors que l'équipe adverse n'avait pas de Kem's, les joueurs de cette dernière doivent montrer 2 cartes chacun, à leurs adversaires. De plus l'équipe qui s'est trompée n'a plus le droit de dire «Contre Kem's».

Après chaque annonce, redistribuer pour jouer une nouvelle manche.

### **Fin de la partie:**

L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus de manches.





## ★ LE CANCRE ★

**Âge:** à partir de 8 ans

**Nombre de joueurs:** 4 joueurs

**Matériel:** un jeu de 54 cartes (retirer les jokers)

Ordre d'importance des cartes, de la plus faible à la plus forte: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As, 2.

### **But du jeu:**

Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne. Il est nommé "directeur", le second est "professeur", le troisième est "bon élève" et le dernier "cancre".

### **Déroulement:**

Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur; les cartes en trop sont mises de côté. Chaque joueur joue l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur placé après celui qui a distribué commence. On peut poser une seule carte ou une série de cartes de même valeur, par exemple deux Dames, trois Valets ou quatre 8. Les joueurs suivants doivent jouer le même nombre de cartes mais d'une valeur supérieure. Par exemple, si un joueur joue deux 5, le joueur suivant doit jouer deux 10, deux valets, ou deux dames ou encore deux rois ; sinon il passe son tour. A la fin du tour de table, le joueur qui a posé le ou les cartes les plus fortes remporte le pli qu'il pose à côté de lui.

### **Fin de la partie:**

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cartes en main. Le premier qui se débarrasse de ses cartes est le "directeur", le second le "professeur", le 3ème est le "bon élève" et le dernier est le "cancre". Lors de la partie suivante, le "directeur" choisit sa place.

Les autres joueurs se placent à sa gauche par ordre d'importance. Le "cancre" distribue les cartes en commençant par le "directeur" Une fois les cartes distribuées, le "cancre" donne ses deux meilleures cartes au "directeur". En échange, le "directeur" lui donne deux cartes de son choix (souvent les moins bonnes de son jeu). De même, le "bon élève" donne au "professeur" ses deux meilleures cartes alors que le "professeur" lui donne 2 cartes de son choix. Après ces échanges, la 2ème partie peut commencer. A la fin de cette deuxième partie, les titres sont redistribués : "directeur", "professeur", etc.... pour la partie suivante.





## ★ LE HUIT AMÉRICAIN ★

**Âge:** à partir de 8 ans

**Nombre de joueurs:** 2 à 5 joueurs

**Matériel:** un jeu de 54 cartes (retirer les jokers)

### **But du jeu:**

Se débarrasser de toutes ses cartes en se servant des huit comme jokers.

### **Préparation:**

Distribuer 8 cartes à chaque joueur. Ensuite, poser au milieu de la table les cartes restantes, faces cachées. Elles constituent la pioche. Retourner la première carte de la pioche pour commencer le jeu. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Déroulement:**

L'un après l'autre, les joueurs déposent sur la carte retournée au départ : soit une carte de la même couleur, soit une carte de la même valeur, soit un huit ou un joker en annonçant quelle valeur ils attribuent à ce joker. Au huit américain, les huit sont des jokers. Si l'un des joueurs ne peut pas poser de carte, il prend une carte de la pioche et passe son tour.

### **Fin de la partie:**

Le gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes.

### **Variantes:**

Voici quelques règles pour corser le jeu:

- si un joueur joue un joker, le joueur suivant prend 5 cartes dans la pioche et passe son tour
- si un joueur joue un 10, il peut rejouer
- si un joueur joue un 7, le joueur suivant passe son tour
- si un joueur joue un valet, le sens de jeu est inversé.

