

Jouons aux cartes?

Le Mistigri

On y joue à 3 ou plus et on commence par enlever du jeu le valet de trèfle (du coup, le mistigri ou le pouilleux et le valet de pique) .

1. On distribue toutes les cartes aux joueurs, une par une, faces cachées. Puis tous les joueurs regardent leur jeu et enlèvent leurs paires de la même couleur (8 de trèfle et 8 de pique, roi de cœur et roi de carreau, etc).
2. Ensuite, le joueur qui a le moins de cartes en main commence et pioche une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il s'en débarrasse.
3. Puis son voisin de gauche va à son tour piocher une carte du joueur à sa gauche.
4. Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que la seule carte qui reste en jeu soit le valet de pique, ou mistigri. Le joueur ayant cette carte en main est le perdant. NB on ne gagne pas quand on garde le mistigri

Le menteur

Il faut entre 2 et 4 joueurs. Le but du jeu est de se défaire de toutes ses cartes.

1. On tire au sort pour désigner celui qui commence.
2. Le premier joueur distribue la totalité des cartes aux joueurs. Il pose une carte de son choix au milieu du jeu, face visible en annonçant la famille (trèfle, pique).
3. A tour de rôle, chaque joueur doit poser par-dessus, une carte de cette même famille, toujours face cachée et toujours en annonçant la famille. Mais il peut mentir : par exemple annoncer « carreau » et poser une carte de trèfle.
 - o S'il le soupçonne d'avoir menti, le joueur suivant peut lui dire : « menteur! » et retourner la carte.
 - o Si la carte appartient bien à la famille demandée, le joueur qui a « accusé » ramasse, en pénalité, la totalité des cartes posées sur la table.
 - o Si la carte n'appartient pas à la famille, c'est le joueur précédent, qui a « menti », qui ramasse les cartes.
4. Le joueur qui a ramassé le tas de cartes relance le jeu en déposant la carte de la famille de son choix, face visible, et ainsi de suite...
5. Le premier joueur à n'avoir plus de cartes gagne. La partie se termine quand un joueur ramasse la totalité des 52 cartes. Celui-ci est le perdant et le gagnant lui donne un gage!

Des expressions utiles

J'ai perdu!

J'ai gagné.

Bravo. Bien joué!

Allez, vas-y.

Zut! C'est nul.

C'est à toi – C'est mon tour. C'est à moi – C'est ton tour.

Trop fort!

