

Le jeu du deux sur quatre

Règle du jeu

On joue à trois ou quatre. Le meneur de jeu distribue quatre cartes à chacun, puis en retourne une sur la table, qui représente le nombre cible à atteindre. Il faut s'en approcher le plus possible. Chacun doit combiner deux de ses cartes, soit en ajoutant leur valeur, soit en les soustrayant. Le premier joueur montre sa combinaison, puis le deuxième, puis le troisième. Celui qui s'est approché le plus du nombre cible remporte la manche. Le mieux ici est d'attribuer des jetons.

NB : pour simplifier, on donnera à toutes les têtes la valeur 10.

Attribution des points

— Celui qui s'approche le plus du nombre cible sans le dépasser remporte la manche et marque trois points (ou gagne trois jetons). Si le nombre cible est atteint, la vainqueur gagne quatre points. Celui qui remporte la manche en ayant dépassé le nombre cible ne marque qu'un point.

- Il remporte un point supplémentaire si dans sa combinaison, il présente une carte de la même enseigne que celle de la carte cible. (enseignes des cartes : cœur, carreau, pique ou trèfle)
- Il remporte deux points supplémentaires si ses deux cartes sont de la même enseigne que la carte cible.
- En cas d'ex æquo, c'est celui qui propose un nombre en deçà du nombre cible qui remporte la manche. Par exemple s'il fallait atteindre 8, que Paul propose 6 et Marc 10, c'est Paul qui remporte la manche. Si les deux proposent 6, c'est celui qui a une enseigne correspondant à celle de la carte cible qui gagne. Si les deux joueurs ne peuvent être départagés, ils remportent chacun les points auxquels ils ont droit.
- Tout joueur, même si ce n'est pas le gagnant, qui ne parvient pas à s'approcher du nombre cible à moins de quatre perd deux points. Exemple : Paul présente 5 en associant un 3 et un 2, pour un nombre cible de 10. La différence étant de 5, il perd deux jetons.
- Le gagnant qui est à moins de 3 du nombre cible ne gagne rien.
- Celui qui présente un total de zéro rend la partie nulle. Cela peut survenir quand un joueur se rend compte qu'il ne parviendra pas à s'approcher suffisamment du nombre cible et qu'il risque de perdre des points. S'il a deux cartes de même valeur, il peut alors opter pour cette solution.

Le mangeur de cartes

Règle du jeu

On peut jouer à trois ou à quatre. Il faut un dé en plus du jeu de cartes, afin de déterminer le nombre cible. Au premier lancer, le numéro qui sort indique les dizaines et on obtient les unités au deuxième lancer. Le nombre cible est noté sur une feuille ou une ardoise. Ensuite, toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs, qui gardent leur tas devant eux, face cachée.

Au premier tour, chacun retourne la carte qui se trouve sur le dessus de sa pile. Au deuxième tour, le premier retourne une autre carte, et en additionne la valeur à celle de la carte précédente. Il note le total sur une petite feuille. Le deuxième en fait autant avec ses cartes et ainsi de suite. Le premier qui atteint le nombre cible gagne toutes les cartes qui auront été retournées. On démarre alors une autre manche.

Précisions

- Si un joueur dépasse le nombre cible avec la carte qu'il vient de retourner, il peut la soustraire à son total. On peut soustraire au cours de la manche chaque fois que c'est nécessaire.
- Il peut arriver que soustraire soit impossible. Dans ce cas, le joueur est éliminé de la manche. Il doit attendre la prochaine pour reprendre le jeu. Exemple : le nombre cible est petit : 12. Paul a déjà atteint 9 et retourne une tête qui vaut 10 ; il ne peut soustraire 10 à 9, il sort donc du jeu. Ses cartes déjà retournées iront au gagnant à la fin de la manche.
- Le Joker a une valeur libre, qui peut aller de 1 à 10. C'est le joueur qui la sort qui en décide.
- Pour atteindre le nombre cible, un joueur a le droit de prendre la dernière carte posée de n'importe quel joueur. Exemple : Paul a atteint 36 ; le nombre cible est 41 et Jacques a posé un 5. Paul a le droit de la prendre et c'est lui qui remporte la manche.