



Règles du jeu 54 cartes



(parmi d'autres...)



**PIROUETTE
CACHOUÈTE**
des jeux nature et créatifs

1. LA GRANDE PARADE

Pour qui et à combien ? 1 joueur, dès 3 ans.

Introduction : La grande Parade est annoncée ! Les 4 familles royales déambulent dans les rues.

Le but du jeu ? Faire découvrir à l'enfant les 4 familles du jeu et s'amuser à reconnaître les animaux qui illustrent les figures.

Comment joue-t-on ? Étaler le jeu et regrouper les cartes par couleur et par ordre croissant.

2. L'EMPEREUR (DIT AUSSI PRÉSIDENT)

Pour qui et à combien ? Dès 7 ans, de 3 à 6 joueurs.

Introduction : Dans le royaume, les 4 grandes familles se disputent le pouvoir ! Vous avez été choisis par les 4 souverains pour les représenter et devenir Empereur ! Êtes-vous prêts ? Que le meilleur gagne.

Le but du jeu ? Se débarrasser de toutes ses cartes.

Comment joue-t-on ? La valeur des cartes de ce jeu est dans cet ordre, de la plus forte à la moins forte : 2, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

- En début de partie, un joueur distribue toutes les cartes en commençant par le joueur qui se situe à sa gauche.

- Le donneur commence et pose une carte simple ou une combinaison de cartes (de même valeur en double, triple ou quadruple). Le joueur suivant a deux possibilités : passer son tour ou poser une carte ou une combinaison à son tour, mais ATTENTION cette carte doit être supérieure ou égale à celle qui précède et de même combinaison.

- Le tour s'arrête lorsque les joueurs ne peuvent plus poser de cartes supérieures. Le joueur qui a joué la ou les dernières cartes d'une série gagne le tour, ramasse les cartes (les met de côté) et relance la partie sur la ou les cartes de son choix.

Comment finit-on ? Le premier joueur ayant terminé est appelé « l'Empereur » et la partie continue (sans lui bien sûr), le deuxième est appelé « le Vice-Empereur », l'avant dernier « le Vice-Pouilleux », le dernier « le Pouilleux » et tous ceux qui ont fini entre le Vice-Empereur et le Vice-Pouilleux sont appelés « Neutres ».

Ces appellations serviront pour la prochaine partie. L'Empereur devra donner les deux cartes qui l'arrangent le moins au Pouilleux et ce dernier devra donner ses deux meilleures cartes à l'Empereur. Le Vice-Empereur devra donner la carte qui l'arrange le moins au Vice-Pouilleux et ce dernier devra donner sa meilleure carte au Vice-Empereur. C'est toujours le Pouilleux qui commence la partie suivante pour qu'il puisse placer ses cartes les plus faibles plus facilement.

3. LA BATAILLE

Pour qui et à combien ? Dès 4 ans, à partir de 2 joueurs.

Introduction : La grande bataille se prépare... Qui de vous remportera la victoire et deviendra le souverain suprême ?

Le but du jeu ? Gagner toutes les cartes.

Comment joue-t-on ? La valeur des cartes de ce jeu est dans l'ordre décroissant : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

- Distribuer les 44 cartes aux joueurs qui les rassemblent face cachée en paquet devant eux.

- Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose face visible sur la table.

- Celui qui pose la carte qui compte le plus de points, ramasse les autres cartes.

- Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a « bataille ». Les joueurs tirent alors la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis, ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. Celui qui a la valeur la plus forte, l'emporte.

Comment finit-on ? Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du jeu.

4. BUMBAYAKEKE

Pour qui et à combien ? Dès 4 ans, à partir de 2 joueurs.

Introduction : Aujourd'hui c'est le grand jour. Les Rois, les Dames et leurs Valets défilent dans les rues du royaume, à vous de les saluer de la bonne manière !

Le but du jeu ? Se débarrasser de toutes ses cartes.

Comment joue-t-on ? Un joueur distribue les cartes. Les cartes sont retournées face cachée. Le joueur le plus jeune retourne une carte, il la dépose au milieu du jeu. Puis le joueur suivant fera de même et recouvrira la carte du joueur précédent.

- Lorsqu'il y a un valet, vous dites « Bumbayakeke ».

- Lorsqu'il y a une dame vous dites « Bonjour Madame ».

- Lorsqu'il y a un roi, vous ne dites rien et vous levez la main.

- Lorsqu'il y a un as, vous tapez sur le tas du jeu.

Celui qui ne réagit pas face à une de ces cartes ou qui se trompe, récupère toutes les cartes du milieu.

Comment finit-on ? Ce jeu se finit quand un joueur n'a plus de carte ou quand vous avez la voix cassée.

5. LE KILO DE CROTTIN

Pour qui et à combien ? Dès 4 ans, de 3 à 10 joueurs.

Introduction : C'est le grand nettoyage, la cour du château est tapissée de crottin ! Personne n'est très motivé pour ramasser toute cette saleté...

Le but du jeu ? Taper le plus vite possible sur le tas de cartes au moment opportun pour ne pas ramasser des kilos de crottin.

Comment joue-t-on ? Le type de cartes dans le jeu dépend du nombre de joueurs :

- 3 joueurs : Rois, Dames, Valets

- 4 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2

- 5 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3

- 6 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4

- 7 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5

- 8 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5, 6

- 9 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5, 6, 8

- 10 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

Les 7 sont appelés « Seau d'eau ». Les cartes restantes (dont les 7) composent le tas de crottin qui est positionné au milieu de la table. Avant de commencer, définissez le nombre de manches que vous souhaitez jouer.

En début de manche, chaque joueur possède 4 cartes. « Dame de coeur à vous l'honneur ! » Si personne n'a la Dame de Cœur, alors le joueur le plus jeune commence. Le joueur possédant la dame de coeur commence par donner une carte au joueur qui se trouve à sa droite. Mais ATTENTION, n'oubliez pas, le but du jeu est d'avoir entre vos mains quatre cartes identiques, c'est-à-dire avec le même nombre, les mêmes têtes ou 4 cartes de même couleur (coeur, pique, carreau, trèfle). Le 2ème joueur fait la même chose et ainsi de suite.

Lorsque qu'un joueur a récupéré 4 cartes identiques, il peut taper le tas de crottin. Les autres joueurs doivent faire la même chose le plus rapidement possible, le dernier à taper a perdu la partie. Il doit alors piocher une carte du tas de crottin, le nombre indiqué sur la carte correspond au kilo de crottin qu'il récupère. ATTENTION, le joueur qui a 4 cartes identiques doit attendre que tous les joueurs aient 4 cartes. Un joueur peut bluffer en faisant semblant de taper sur le tas et si un joueur se fait avoir et tape le tas, il doit aussi piocher une carte.

Le seau d'eau : si un joueur pioche une carte 7 alors il a la chance de pouvoir remettre tous ses kilos de crottin sous le tas.

Comment finit-on ? À la fin de la partie, chaque joueur comptabilise le nombre de kilos de crottin qu'il a pioché. Toutes les « cartes chiffres » valent leur chiffre (le 5 vaut 5 kilos, le 2 vaut 2 kilos etc...). Le Valet vaut 11 kilos, la Dame vaut 12 kilos, le Roi vaut 13 kilos et l'As vaut 100 kilos.

Le joueur ayant le moins de kilos de crottin à la fin de la partie, a gagné.



Game rules 54 cards



(among others...)



**PIROUETTE
CACHOUÈTE**
des jeux nature et créatifs

1. THE GREAT PARADE

For who and how many ? 1 player, from 3 years old.

Introduction : *The Great Parade is announced! The 4 royal families wander around the streets.*

Aim of the game ? Show children the four families of the game and have fun recognizing the animals from the figures.

How to play ? Spread out the game and gather the cards by color and increasing order.

2. THE EMPEROR (ALSO CALLED THE PRESIDENT)

For who and how many ? 3 to 6 players, from 7 years old.

Introduction : *4 great families are fighting to take control of the kingdom! You've been chosen by the 4 sovereigns to represent them and become the Emperor! Are you ready? May the best win!*

Aim of the game ? Get rid of all your cards.

How to play ? The value of the game cards is in this order, from the most powerful to weakest : 2, Ace, King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

- At the beginning of the game, one player distributes all the cards starting from the player on his left.

- The dealer starts and puts a single card or a combination of cards (of the same value in double, threefold or fourfold). The next player can either skip his turn or play a card (single or combination). However, his card must top or be equivalent to the one before and of the same combination.

- The round stops when none of the players can play superior cards. The player who played it wins the round. He collects the cards on the stack (puts them besides) and restarts the game with the card(s) of his choice.

How to end the game ? The first player to close the game is called « the Emperor ». The game goes on (without him of course), and the second one to close it is called « the Vice-emperor », the second to last « the Vice-scum », the last one « the Scum ». All of the players who ended up between the Vice-emperor and the Vice-Scum are called « Neutrals ».

- These names are useful for the next game. The Emperor gives his two worst cards to the Scum and the Scum must hand the Emperor his two best cards. The Vice-emperor gives his worst card to the Vice-scum and the Vice-scum must hand the Vice-emperor his best card. The Scum always starts the next game so he can play his weakest cards more easily.

3. THE WAR

For who and how many ? 2 players, from 4 years old.

Introduction : *The great battle is brewing... Who will achieve the victory et become the crown sovereign ?*

Aim of the game ? Collecting all the cards.

How to play ? The game cards value is in this decreasing order : Ace, King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

- Hand all 44 cards out to the players. They must gather them in front of them, hidden side, in a pile.

- Each player pulls on the first card on top of their pile and then, puts it down face-up on the table. Every player must play at the same time.

- The one who plays the most powerful card wins all the cards of the round.

- When two players (or more) play at the same time two cards of the same value, « war » is declared. The players then pull the next card and put it down, hidden face, on the previous card. They pull a second card, face-up on the last two cards. The player who pulled the best card wins the round.

How to end the game ? The winner is the one who wins all the cards of the game.

4. BUMBAYAKEKE

For who and how many ? 2 players, from 4 years old.

Introduction : *Today is the day. Kings, Queens and their Jacks parade in the kingdom's streets. You must greet them the correct way!*

Aim of the game ? Get rid of all your cards.

How to play ? A player distributes all the cards. The younger player turns a card over and puts it in the center of the game area. The next player does the same and covers the previous card with his own.

- If the card pulled is a Jack, all the players must say « Bombayakeke ».

- If it is a Queen, they must say « Bonjour Madame ».

- If it is a King, they must say nothing but raise their hand.

- If it is an Ace, they must hit the game pile.

If a player does not react to a card or makes a mistake, he must pick up the game pile.

How to end the game ? This game ends when a player has no card left or when everyone is hoarse.

5. THE POUND OF DUNG

For who and how many ? 3 to 10 players, from 4 years.

Introduction : *Today is the spring-clean. The courtyard of the castle is covered in dung! Nobody is motivated to pick it up...*

Aim of the game ? Hit the cards pile as quickly as possible when the time comes to not pick up pounds of dung.

How to play ? The kind of cards of the game depends on the number of players :

- 3 players : Kings, Queens, Jakes

- 4 players : Kings, Queens, Jakes, 2

- 5 players : Kings, Queens, Jakes, 2, 3

- 6 players : Kings, Queens, Jakes, 2, 3, 4

- 7 players : Kings, Queens, Jakes, 2, 3, 4, 5

- 8 players : Kings, Queens, Jakes, 2, 3, 4, 5, 6

- 9 players : Kings, Queens, Jakes, 2, 3, 4, 5, 6, 8

- 10 players : Kings, Queens, Jakes, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

The 7 cards are called « Bucketful ».

All cards left (including the 7) form the pile of dung in the center of the game area. Before starting, you must know how many rounds you want to play.

In the beginning of a round, every player has 4 cards. The player who has the Heart Queen starts. If nobody has it, then the younger player starts.

The first player gives a card to the player on his right. However, mind that the aim of the game is to get four identical cards (same number, same faces or same color). The second player does the same, and so on.

When a player collects 4 identical cards, he can hit the pile of dung. The other players must do the same as quickly as possible. The last to hit the pile of dung loses the round. He then must draw a card from the pile.

The number on the card equals the pound of dung he gets. Mind that the winner of the round must wait until someone gets the dung.

A player can bluff by hitting the pile. If someone gets fooled and hits the pile, he or she must draw a card.

The Bucketful : if a player draws a 7 card, he then can put back all his pounds of dung on the pile.

How to end the game ? By the end of the round, each player counts the amount of dung pounds collected.

All the « number cards » equal their number (the 5 card equals 5 pounds, the 2 card means 2 pounds, ...).

A Jack card is worth 11 pounds, a Queen is worth 12 pounds, a King is worth 13 pounds and the Ace is worth 100 pounds.

The player who collected fewer pounds at the end of the game wins.