

# Jeu du "Onze"

Carlit

2-6 joueurs  
enfants dès 5 ans

Vite assimilé, ce jeu de cartes est très apprécié de toutes les classes d'âge, car il offre maintes possibilités intéressantes de jouer.

## Le jeu du "onze" (80 cartes)

- Les cartes sont bien mélangées et distribuées en parts égales aux joueurs, ceci en laissant un quart des cartes en paquet sur la table, chiffres cachés.
- Celui qui a dans son jeu le onze rouge, commence; il le pose au milieu de la table. Si cette carte n'a pas été distribuée, débute alors le joueur qui a le onze d'une autre couleur, dans l'ordre bleu, jaune et vert. Cette première carte étant posée, le joueur placé à la droite de celui qui a commencé continue la rangée avec le "douze" ou le "dix" de la même couleur. S'il n'est pas en mesure de s'exécuter, mais qu'il possède en revanche le onze d'une autre couleur, il a le droit de le placer à côté du onze déjà sur la table. Sinon, il doit prendre une carte du talon, éventuellement une seconde, mais pas plus. Puis, c'est le tour du joueur suivant, etc.

Les rangées ne peuvent être constituées que de cartes de la même couleur, dans l'ordre numérique: d'un côté de 12 à 20 et de l'autre de 10 à 1. Le joueur possédant plusieurs cartes de même couleur qui se suivent peut toutes les poser d'un seul coup, **mais seulement dans une seule couleur**. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

- Le joueur qui, le premier, a réussi à placer toutes ses cartes gagne la ronde. Les autres additionnent les valeurs des cartes qu'ils détiennent encore et le meneur de jeu inscrit le total. On dispute la partie en trois rondes. **Celui qui a le plus petit total à l'issue de ces manches est le vainqueur.**

## Truc autorisé

Il est permis de **faire barrage**, c'est-à-dire de retenir une carte dans une couleur. On ne peut le faire toutefois que si, à son tour, on est en mesure de placer une autre carte.

# Variantes

## Mélange de couleurs

- En vue de simplifier le jeu, les joueurs conviennent de ne pas tenir compte des couleurs. Seul l'ordre numérique doit alors être observé.

## Un en haut — vingt en bas

- En lieu et place du onze, le jeu commence avec le un et le vingt. Ces deux cartes étant posées, il faut ensuite compléter la rangée en suivant l'ordre numérique ascendant ou descendant, tout en demeurant dans la même couleur. Cette variante est particulièrement attrayante du fait de ses nombreux aléas.

## Ne te fais pas attraper

- Ici également, le joueur ayant posé le premier toutes ses cartes est le vainqueur; mais, dans cette variante, il est permis de "bluffer". Toutes les cartes sont distribuées. Le joueur à la droite du donneur commence. Il place la première carte, **chiffre caché** sur

la table, en disant "un". Le joueur suivant couvre cette carte en cachant aussi son chiffre et en annonçant "deux". Et ainsi de suite jusqu'à vingt. On met alors de côté le tas ainsi formé et on recommence à un.

Son tour venu, le joueur qui n'a pas la carte qui convient est devant l'alternative:

- Il peut passer. Avantage: tout risque est ainsi écarté. Désavantage: plus on passe son tour, plus les chances d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes s'amenuisent.
- Il peut bluffer. Avantage: sans être en possession de la carte qui convient, on en joue une autre. Désavantage: les risques sont accrus. En effet, chacun a le droit de crier "attrapé" et de retourner la carte qui vient d'être posée. Si le nombre ne correspond pas, le joueur qui a essayé de bluffer est effectivement attrapé et il doit ramasser tout le tas.

Mais si la carte annoncée a bel et bien été abattue sans coup de bluff, le joueur qui a crié à tort "attrapé" doit prendre le paquet.

- On peut jouer à "ne te fais pas attraper" de deux manières différentes:

Selon une première variante, un peu plus simple, il est permis de mélanger les couleurs. On peut donc faire suivre indifféremment le deux vert ou un bleu. On recommence une fois le vingt posé.

Les joueurs peuvent aussi convenir entre eux d'observer non seulement l'ordre numérique, mais aussi de tenir compte des couleurs. Ainsi, le premier joueur ayant posé le un bleu, son voisin doit obligatoirement suivre avec le deux bleu. On recommence un tas une fois les vingt cartes d'une couleur épuisées. Pour une partie complète, quatre tas de 20 cartes seront constituées.

## **Poker**

- Toutes les cartes rouges et bleues sont bien mélangées et distribuées en parts égales. Chacun pose les siennes en paquet devant lui. Puis, tous les joueurs abattent simultanément au milieu de la table la première carte de leur paquet, figure en-dessous. Chaque joueur indique alors un chiffre. Celui dont le nombre cité se rapproche le plus du total formé par les cartes a le droit de les ramasser et il les étale devant lui, chiffres visibles. A nouveau, les joueurs posent en même temps chacun une carte au milieu de la table. On essaye de trouver le total gagnant. Le vainqueur est le joueur qui en fin de partie a le plus grand nombre de cartes.
-