



?

?

jeu de cartes

4 personnes

le Barbu

- à partir de 10 ans
- durée : env. 30 min

Le Barbu consiste en une succession de manches courtes et ayant chacune un but spécifique. Il existe de nombreuses variantes de ce jeu drôle et convivial.

La version que nous vous proposons ici en est une parmi d'autres car son principe peut se décliner à l'infini.

matériel

Un jeu de 32 cartes, 1 feuille de scores, 1 stylo.

but du jeu

Avoir le plus de points à la fin de toutes les manches, en remportant des manches dont chaque but est différent !

déroulement

À chaque manche (dont le but est spécifique), la personne qui a la main décide de mélanger ou non les cartes et fait couper le jeu par la personne qui la précède. Elle distribue ensuite tout le jeu à sa guise (une à une ou par deux).

Le 1^{ère} personne placée à la gauche de celle qui a donné ouvre le jeu en posant une carte. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celle qui remporte le pli relance au tour suivant.

La manche s'arrête quand toutes les cartes ont été jouées.

Règles pour tous les contrats (sauf la Suite) :

On doit fournir la couleur demandée si on en possède (on n'est pas obligé de monter). Sinon on peut se défausser.

Une fois la manche terminée, on compte les points de chacun.e et la main passe à la personne suivante.

Valeurs des cartes (dans l'ordre décroissant) : **As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7.**

Les **contrats** sont exécutés dans l'ordre suivant :

Le Sans Pli

Le but est de ne pas faire de pli ou de tous les faire.

Chaque pli coûte **-5** points, mais si on les a tous fait, on marque **+40** points.

Les Cœurs

Le but est de ne pas remporter de cœurs ou de tous les remporter.

Chaque cœur coûte **-10** points, mais si on les possède tous, on marque **+40** points.



Les Dames

Le but est de ne pas remporter de Dames ou de les remporter toutes.

Chaque Dame coûte **-20** points, mais si on les possède toutes, on marque **+40** points.

Le Dernier Pli

Le but est de ne pas remporter le dernier pli.

Celui ou celle qui le remporte marque **-40** points.

Le Barbu

Le but est de ne pas remporter le Barbu (le Roi de Cœur).

Celui ou celle qui le remporte marque **-50** points.

La Suite

Le but est ici de se débarrasser de toutes ses cartes en premier.

La première personne à poser toutes ses cartes marque **+100** points, la seconde marque **+50** points, les suivantes ne marquent pas de points.

A son tour de jeu, on peut soit débiter une suite, soit en continuer une déjà commencée (par soi-même ou quelqu'un d'autre).

On ne peut commencer une couleur qu'en posant un 10.

Pour continuer une suite, on doit poser une carte directement précédente ou suivante et de même couleur (cœur, carreau, pique, trèfle) à une carte déjà posée (ex: un 9 de cœur à côté d'un 10 de cœur).

Poser un As permet de rejouer.

Si l'on ne peut pas poser de carte, on passe son tour.

La Salade

Il s'agit du mélange de tous les jeux précédents (sauf la Suite bien sûr). Ainsi, on va compter chaque pli remporté, chaque cœur, chaque Dame, le Barbu et le Dernier Pli. On prend aussi en compte les éventuels points positifs comptés comme précédemment. Les points se cumulent.

fin de partie

Une fois tous les contrats effectués, on compte les points cumulés par chaque personne. Celle qui a le plus haut score a gagné.

Une **variante** consiste à laisser une personne (la première à jouer, ou bien la donneuse) choisir le contrat qui l'avantage. Chaque contrat ne peut cependant être effectué qu'une seule fois (on ne peut donc pas choisir un contrat qui a déjà été fait) et la Suite clôt toujours le tour de jeu.

pour jouer à plus de 4 personnes....

Le Barbu peut également se jouer avec un jeu de 52 cartes. Si c'est nécessaire, on enlève des cartes 2 pour que le nombre de cartes soit un multiple du nombre de personnes.

Par exemple :

Pour 6 et 8 personnes , on enlève toutes les cartes 2.

Pour 7 personnes, on conserve uniquement le 2 de cœur.

