



19<sup>ème</sup> s.

France et R-U

jeu de cartes

4 personnes

# la Dame de Pique

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

***A ce jeu, il faut essayer d'éviter les plis qui contiennent des cartes de coeur ou la Dame de Pique, qui donne son nom au jeu.***

## historique

*La Dame de Pique est une variante d'un jeu plus ancien, appelé les Coeurs (où seules les cartes de cette couleur étaient pénalisées), qui remonte à 1880, surtout pratiqué aux Etats-Unis. Les deux jeux ont cependant une origine française puisqu'ils dérivent de jeux plus anciens, le Reversi et le Polignac. Il existe de nombreuses variantes de la Dame de Pique (source: dossier « Jouer aux cartes. L'univers fascinant des jeux du monde entier »).*

## matériel

Un jeu de 52 cartes.  
1 feuille de scores, 1 stylo.

## but du jeu

Totaliser le moins de points à la fin de toutes les manches.

## déroulement

À chaque manche, un des participant·es, à tour de rôle, mélange puis distribue toutes les cartes une par une aux autres (qui reçoivent donc 13 cartes) dans le sens des aiguilles d'une montre. L'ordre des cartes est celui de la bataille, c'est-à-dire du 2 à l'as.

Avant chaque tour, **chaque personne choisit trois cartes de son jeu qu'elle donne à la personne se situant à sa gauche, puis à la manche suivante à celle se situant à sa droite, puis à la manche suivante à celle en face de soi**, et enfin au quatrième tour à soi-même (alors, aucun échange de carte n'a lieu). Ces échanges se reproduisent sur le même modèle à chaque série de quatre manches jusqu'à la fin de la partie.

Une fois ces échanges réalisés, la personne possédant le 2 de trèfle entame la



partie en jouant cette carte.

On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, on est obligé de jouer la couleur demandée. Si on n'en a pas, on se défausse d'une carte dans une autre couleur. Celui ou celle qui a joué la carte la plus forte (du 2 à l'as) dans la couleur demandée remporte le pli et entame le suivant.

## règles spécifiques pour le premier tour de jeu

La personne possédant le 2 de trèfle entame la partie en jouant cette carte. Il est interdit de se défausser d'une carte qui vaut des points : coeur ou dame de pique (sauf si l'on ne possède que ces cartes en main). Par ailleurs, il est également interdit d'entamer un tour avec un coeur si personne n'a encore défaussé de coeur lors d'un tour précédent (sauf s'il ne reste que des coeurs en main).

## cas particuliers

La Volte, aussi dite Grand Chelem (ou Déménagement à la cloche de bois) : si une personne ramasse tous les coeurs et la Dame de Pique, elle inflige 26 points à ses adversaires et ne reçoit aucun point (d'où le terme de «volte», retournement). On dit parfois d'un·e partenaire de jeu qui a réussi une volte ou Grand Chelem qu'il ou elle a « déménagé à la cloche de bois ».

## comptage des points

À la fin des treize plis, le nombre de points de chaque personne est décompté. **Chaque carte de coeur vaut un point, et la dame de pique en vaut 13.**

Ensuite, on reporte son nombre de points sur le tableau des scores et une nouvelle manche commence.

Cependant, si une personne a réussi le chelem récupérant tous les coeurs et la dame de pique, alors il ne marque aucun point et les trois autres participant·es marquent 26 points chacun·e.

## fin de partie

La partie s'achève lorsqu'une personne obtient un total de 100 points ou plus. La victoire est attribuée à la personne qui a le moins de points sur l'ensemble des manches. En cas d'égalité, les gagnant·es se partagent la victoire.

