

Le Quinze

Jeux de cartes Jeux de société

Le Quinze est un jeu de carte simple et rapide pour tous ceux qui savent compter jusqu'à 15 !

But du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes en formant des paires ou ensembles de cartes dont la somme fait 15.

Sommaire [masquer]

But du jeu
Nombre de joueurs
Matériel
Valeur des cartes
Règle du jeu



Nombre de joueurs

2 à 8

Matériel

1 jeu de 54 cartes classiques (avec 2 Jokers) pour 2 à 4 joueurs, 2 jeux pour 5 à 8 joueurs.
Une table.

Valeur des cartes

Les cartes de 2 à 10 ont leur valeur numérique (2 à 10)

Valet : 11 ; Dame : 12 ; Roi : 13 ; As : 1 ou 14 ; Joker : -1

Règle du jeu

Le donneur mélange très soigneusement les cartes et distribue 9 cartes (pour 2 joueurs) ou 8 cartes (pour 3 à 8 joueurs) à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche.

A son tour, chaque joueur commence par tirer une carte de la pioche et l'ajoute à son jeu. Il peut ensuite se défausser de toutes les paires ou ensembles de cartes dont la somme est égale à 15. Toutes les combinaisons sont permises pour faire un quinze.

Exemples : 7+8 ; 9+6 ; 10+5 ; Valet+4 ; Dame+3 ; Roi+2 ; As+As ; 10+3+2 ; 6+4+3+As+As ; Roi+As+As ; Roi+3+Joker ; Dame+As+As+2+Joker ; Valet+6+Joker+Joker ; As+As+2+Joker+Joker

Si un joueur peut défausser toutes les cartes de son jeu en faisant des quinze, il a gagné et la partie s'arrête. Si un joueur ne peut défausser au moins un quinze, il doit déposer une carte de son choix sur la table. S'il a dans sa main 2 têtes identiques (2 valets, 2 dames ou 2 rois), il peut les déposer en même temps, sauf s'il ne lui reste que 2 cartes en main (on ne peut finir qu'en faisant un quinze et non en déposant des cartes). Les joueurs pourront ensuite utiliser les cartes sur la table pour compléter des cartes de leur main pour faire des quinze et les défausser (mais ils doivent dans tous les cas commencer leur tour en piochant une carte). Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes à gagner. Si la pioche s'épuise avant qu'un joueur gagne, le donneur mélange très soigneusement la défausse et la partie continue.

Pour faire une manche, on peut compter la valeur des cartes restant dans la main de chaque joueur en fin de partie et les additionner sur plusieurs parties jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne 100 (ou un autre nombre défini en début de partie). Le gagnant est alors celui qui a cumulé le moins de points. Toutes les têtes et les Jokers valent 10, les As valent 1, et les autres cartes leur valeur numérique. Si un joueur peut défausser toutes ses cartes au premier

tour, il enlève 50 à sa somme de points (éventuellement en négatif) et les autres joueurs ne cumulent pas de points.

Pour accélérer la partie, on peut convenir que lorsqu'un joueur fait un quinze en utilisant une ou des cartes posées sur la table, il peut alors poser une carte sur la table après avoir défaussé le quinze, sauf si c'est sa dernière carte.