

Jeux de carte

Le double carré (2 joueurs)

Auteur : Adrien Boussicault

Le *double carré* est un jeu de carte pour 2 joueurs. Ce jeu de carte est inspiré du kem's.

Le matériel requis pour jouer au *double carré* est un jeu de 32 cartes classiques.

Pour préparer une partie de *double carré* vous devez :

- mélanger les cartes ;
- distribuer 8 cartes faces cachées à chaque joueur ;
- mettre les cartes restantes dans la pioche faces cachées ;
- choisir au hasard le joueur qui va commencer. On dira que ce joueur est le joueur actif. Pour choisir au hasard le joueur actif, chaque joueur révèle au hasard une carte de la pioche ; le joueur qui possède la carte la plus grande commence. Remettez les deux cartes dans la pioche et mélangez la pioche.

Le *double carré* est une succession de 4 tours, et un tour de jeu est constitué des 4 étapes suivantes :

- on révèle aux deux joueurs les 4 premières cartes de la pioche ;
- le joueur actif choisi alors 2 cartes qu'il prend dans son jeu et le deuxième joueur prend les cartes restantes ;
- chaque joueur défausse ensuite, face cachée, deux cartes qu'il choisi de son jeu ;
- le joueur non actif devient le joueur actif.

L'objectif des joueurs est d'avoir, à la fin des 4 tours, la main de 8 cartes la plus forte possible. Une main A est plus forte qu'une main B si la main A possède le plus grand nombre de valeurs identiques. Par exemple,

- si la main A possède 4 sept, 1 huit, 1 neuf, 1 dix et 1 valet, alors que la main B possède 3 As, 3 rois et 2 Dames, alors la main A gagne.
- si la main A possède 3 sept, 3 huit, 2 neuf et si la main B possède 3 As, 3 rois, 1 valet et 1 neuf, alors la main A gagne.

En cas d'égalité, la main qui est la plus forte est la main ayant le plus de points. Pour compter le nombre de points d'une main, on associe à chaque valeur de carte un nombre de points allant de 0 à 7, (0 point pour le sept, 1 point pour le huit, ..., 7 points pour l'as). Ensuite, pour chaque main, on ne garde qu'une seule carte par type de cartes présentes dans la main, puis on fait la somme des points des cartes ainsi gardées. Par exemple, si une main A possède 4 sept, 3 rois et 1 dame et si la main B possède 4 as, 3 huit et 1 neuf, alors la main A a 11 points alors que la main B a 10 points. La main B gagne alors. Par exemple, si la main A

possède 4 sept et 4 dix et que la main B possède 4 huit et 4 neuf, alors la main A et la main B valent toutes les deux 3 points. Il y a donc égalité parfaite.

Version avancée : Dans sa version avancée, le jeu se joue en 2 fois 4 tours en respectant scrupuleusement les 4 étapes de chaque tour. Durant les 4 premiers tours, au lieu de défausser leurs cartes, les joueurs les mettent de côté (faces cachées) en les gardant dans l'ordre. A tout moment, les joueurs peuvent consulter leurs cartes faces cachées, mais ils ne peuvent plus les reprendre en main. À partir du cinquième tour, les joueurs défaussent normalement les cartes et utilisent comme pioche, les cartes mises de côté : c'est à dire, pour le cinquième tour, ils révèlent les 4 premières cartes qu'ils ont mises de côté (2 par joueurs) ; pour le sixième tour, ils révèlent les 4 cartes suivantes, et ainsi de suite jusqu'au huitième tour. La partie se termine alors. Les joueurs doivent révéler leurs mains et déterminer le vainqueur en utilisant les règles de la partie normale.