

Les présentent la MAIN VERTE

Nombre de joueurs 2 à 8

Compétences nécessaires Comprendre le concept de suites de cartes et de groupements de cartes de mêmes valeurs.

Durée 5 à 10 minutes pour une manche – 20 à 30 minutes pour une partie.

Matériel Un jeu de 54 cartes



► But de « La main verte »

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Il faut marquer le moins de points possible à chaque manche et au total, à la fin de la partie.

► Préparation

1 Un joueur mélange bien les cartes et distribue **7 cartes**, faces cachées à chaque joueur.

2 Il retourne une carte qu'il place au milieu de la table. Cette carte va se transformer en un tas de cartes appelé « **défausse** » (les cartes dont on va se débarrasser).

3 Il place le reste des cartes, faces cachées à côté de la carte retournée. Ce tas de cartes va constituer la « **pioche** », (le tas de cartes que les joueurs prendront pour compléter leur jeu)

4 Les joueurs prennent leurs cartes en main et les rangent comme ils le souhaitent en restant cachées de leurs adversaires.

5 Le joueur à gauche de celui qui distribue commence.

► Déroulement d'une manche

1 Le joueur dont c'est le tour, prend la première carte de la pioche ou la carte de la pile au-dessus de la défausse afin de pouvoir se créer des combinaisons de cartes.

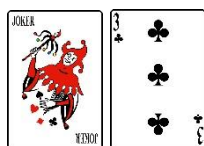
2 Il met ensuite une ou plusieurs cartes de sa main, faces visibles sur la défausse.

- Soit **une carte quelconque**
- Soit **plusieurs cartes de même valeur** :
une paire, 2 cartes de même valeur - **un brelan**, 3 cartes, **un carré**, 4 cartes.
- Soit **3 cartes au moins qui se suivent et qui ont le même symbole.**

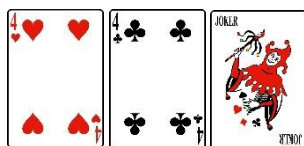
Il doit les jeter dans l'ordre croissant car dans ce cas, il donne au joueur suivant la possibilité de choisir sur la défausse la première ou la dernière carte de cette suite.

ex pour une suite de 4♥ 5♥ 6♥, le joueur suivant pourra prendre seulement le 4♥ ou le 6♥

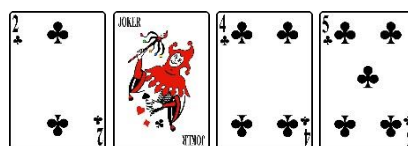
► Le Joker peut remplacer n'importe quelle carte



une paire de 3



un brelan de 4



une suite de 4 cartes

3 Après avoir posé sa carte ou son groupe de cartes sur la défausse, un joueur peut dire « Main verte » s'il a moins de 11 points dans somme des cartes qui lui restent.



■ Pour compter Valet, Dame et Roi : valent 10 points Joker : vaut 2 points
As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 : ont pour valeur le numéro de la carte, de 1 à 10 points.

La manche s'arrête immédiatement. Chaque joueur montre ses cartes et compte ses points.

► Si celui qui a dit « Main verte » a le moins de points. Il marque 0 points et les autres joueurs marquent leurs points.

► Si un ou des joueurs ont moins de points que le joueur qui a dit « main verte », ils marquent 0 points. Celui qui a dit main verte, marque 30 points de pénalité + les points de ses cartes. Les autres joueurs marquent leurs points.

► Déroulement et fin de la partie

Après chaque manche, les points sont notés et c'est le joueur qui a gagné qui commence la manche suivante après que les cartes aient été bien mélangées.

Si la pioche est épuisée, les cartes de la défausse, à l'exception de la première, sont mélangées pour constituer une nouvelle pioche.

Une partie se compose d'autant de manches qu'il faudra pour qu'un joueur atteigne ou dépasse 100 points.

Dans ce cas, la partie s'arrête et celui avec le total de points le plus bas est déclaré gagnant.

► Variantes

1 Annoncer une autre limite maximale de points pour pouvoir dire « Main verte » 8,10,12,13 ...

2 Augmenter le nombre de points à ne pas dépasser pour déclarer la fin de la partie, 150, 200 ...

3 Faire exister des effets bonus selon le score atteint par un joueur.

A 50 points exactement, il redescend à 25.

A 100 points exactement, il redescend à 50.

Pour une partie à 200 points :

A 150 points il redescend à 75

A 200 points il redescend à 100.

► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie prenez le temps de montrer toutes les combinaisons de cartes : paire, brelan, carré, une suite en insistant bien sur le fait que les cartes doivent être de la même famille : que des cœurs, que des carreaux, que des trèfles ou que des piques.

- Montrer une combinaison de cartes identiques avec Joker ou une suite avec Joker.

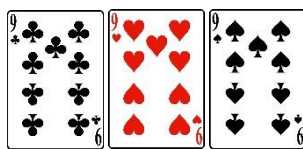
- Prendre le temps de montrer les cartes à prendre quand le joueur a posé une suite.

- Vous pouvez compter les victoires de manches. Le premier qui a gagné 3 manches est vainqueur.

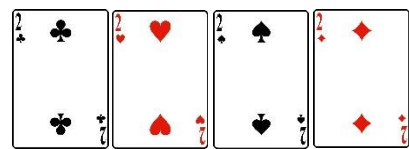
- Réaliser plusieurs parties conformes à la règle avant d'ajouter des variantes.



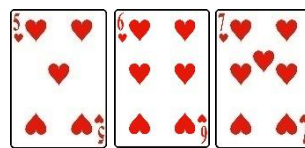
une paire de Dames



un brelan de 9



un carré de 2



une suite de 3 cartes



► Pour jouer à deux

Vous pouvez jouer avec 8 cartes au départ, cela pourra allonger la durée d'une manche.

Amusez-vous bien !



Création et diffusion de la fiche : LUDiCITY.FR

D'autres fiches de présentation de jeux

