



 2 à 8  un jeu de 54 cartes  5–10 min / manche 20–30 min/partie

But de « La main verte » Marquer le moins de points possible à chaque manche en se débarrassant de combinaisons de cartes.
Une partie se déroule en plusieurs manches

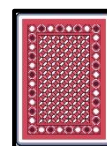
Compétences nécessaires Savoir faire des suites de cartes et des groupements de cartes de mêmes valeurs



Préparation

- 1 **Mélanger les cartes.**
- 2 **Distribuer 7 cartes**, faces cachées à chaque joueur.
- 3 **Retourner une carte et la placer au milieu de la table. Elle commence la « DEFAUSSE ».** (Le tas de cartes dont on va se débarrasser).
- 4 **Placer le reste des cartes, faces cachées à côté de la carte retournée. Elle constituera la « PIOCHE ».** (le tas de cartes que les joueurs prendront pour compléter leur jeu)
- 5 **Les joueurs prennent leurs cartes en main** et les rangent comme ils le souhaitent en restant cachées de leurs adversaires.
- 6 **Le joueur à gauche de celui qui distribue commence.**

Pioche



Défausse



Déroulement d'une manche

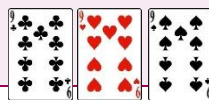
1 A son tour prendre la première carte de la pioche **ou** la carte de la pile au-dessus de la défausse afin de pouvoir se créer des combinaisons de cartes.

2 Il se débarrasse ensuite d'une ou plusieurs cartes de sa main, faces visibles sur la défausse.

Au choix

Soit une
carte

Soit plusieurs cartes de même valeur
une paire 2 cartes de même valeur
un brelan 3 cartes
un carré 4 cartes.



un brelan de 9

Soit une suite
3 cartes au moins qui se suivent et qui ont le même symbole.

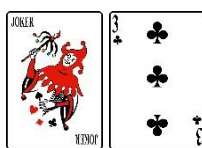
► Quand une suite est jouée ...

Une suite doit être jouée dans l'ordre croissant.

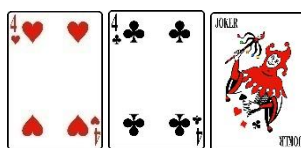
Le joueur suivant peut choisir la première ou la dernière carte de cette suite.

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

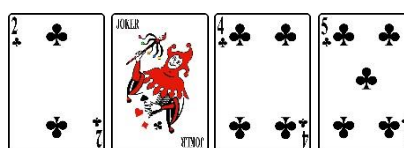
► Le Joker peut remplacer n'importe quelle carte !



une paire de 3



un brelan de 4



une suite de 4 cartes



Cartes	Points
Valet, Dame et Roi	10 points chacun
As → 10	Valeur nominale (1 à 10)
Joker	2 points



Fin de la manche

Après avoir défaussé, un joueur peut dire s'il le souhaite, « **Main verte** » **s'il a moins de 11 points** dans la somme des cartes qui lui restent.

La manche s'arrête alors 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.



Manches et fin de la partie

Après chaque manche, les points sont notés. C'est le gagnant qui commence la manche suivante. Si la pioche est épuisée, mettre de côté la carte du dessus et mélanger les autres cartes pour en refaire une nouvelle.

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

- 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 et 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.



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



Lien vers la règle en vidéo