



?

?

jeu de cartes

3 à 6 pers.

Cactus

- à partir de 7- 8 ans
- durée : env. 30 min

Ce jeu existe sous plusieurs noms (Dutch, Tamalou...) avec de nombreuses variantes.

matériel

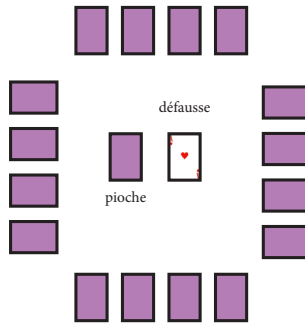
- de 3 à 6 personnes : 1 jeu traditionnel de 52 cartes.
- de 7 à 8 personnes : 2 jeux traditionnels de 52 cartes.

but du jeu

Marquer le moins de points possibles.

mise en place

On distribue 4 cartes face cachée à chacun·e, comme sur le schéma ci-dessous :



déroulement

On joue à tour de rôle, dans le sens horaire (sauf cas particulier, voir plus loin).

A son tour,

soit on prend la première carte de la défausse, qui est face visible

soit on prend la première carte de la pioche, qui est face cachée

on regarde la carte.

Ensuite :

soit on défausse la carte face visible en la posant sur le tas de la défausse

soit on la garde en l'échangeant avec l'une de ses cartes posées devant soi faces cachées

Quelque soit ce choix, il y a 2 cas exceptionnels :

si l'on pose un valet dans la défausse : on peut échanger deux cartes :

2 cartes parmi son jeu

1 carte de son jeu avec 1 carte d'un adversaire

2 cartes entre deux adversaires

Si l'on pioche une Dame : on peut regarder 1 carte du jeu des autres ou de son propre jeu.

A tout moment, sans attendre son tour, on peut se défausser d'une de ses cartes faces cachées si elle est identique à celle qui vient d'être posée dans la défausse.

En cas d'erreur (si ce n'est pas la même carte), on pioche une carte face cachée sans la regarder.

fin d'une manche (« Cactus » !)

A la fin de son tour de jeu, si l'on pense avoir moins de points que les adversaires, on peut dire cactus. Cela conduit à la fin du jeu. Chaque personne peut encore jouer une fois, à l'exception de la personne qui a dit Cactus. Pendant ce dernier tour de jeu, il est interdit de prendre une carte à la personne qui a dit Cactus.

Si une personne pose sa dernière carte dans la défausse (par exemple avec une carte identique avec une autre personne), la partie s'arrête immédiatement (sans dernier tour de jeu).

Comptage des points et valeur des cartes :

Si la personne qui a dit Cactus a le moins de points : elle marque 0 point.

Si une personne a autant ou moins de points que la personne qui a dit Cactus : la personne qui a dit Cactus triple les points comptabilisés avec la valeur de ses cartes.

La personne qui a autant ou moins de moins marque la valeur de ses points.

On additionne la valeur des cartes (par exemple une carte 8 rapporte 8 points)

L'as vaut 1 point.

Les Valets et Dames valent 10 points

Le roi vaut 0 point.

fin de la partie

On joue jusqu'à ce qu'une personne marque 100 points ou plus.

La personne qui totalise le moins de points a gagné.



maison des jeux grenoble

association d'éducation populaire

48 quai de france 38000 grenoble 04 76 43 28 36

www.maisondesjeux-grenoble.org contact@maisondesjeux-grenoble.org



maison des jeux grenoble

association d'éducation populaire

48 quai de france 38000 grenoble 04 76 43 28 36

www.maisondesjeux-grenoble.org contact@maisondesjeux-grenoble.org