

JEU DE LA CRAPETTE

Le jeu de la crapette, connu depuis de nombreuses années en France et à l'étranger, n'était à l'origine qu'un simple jeu de patience ou de réussite pratiqué par deux joueurs. Mais, amélioré par les joueurs eux-mêmes, il est devenu aujourd'hui un grand classique des jeux de cartes.

Pour 2 joueurs, à partir de 7 ans.

Contenu de la mallette :

2 jeux de 54 cartes, 1 tapis de jeu imprimé, 4 jetons.

But du jeu :

Etre le premier à **se débarrasser de toutes ses cartes en constituant des suites** et à remporter 3 manches !

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend un jeu de cartes. Il enlève les jokers de son jeu, le mélange et le coupe.

Sur les tracés imprimés à cet effet sur le tapis, chacun :

- dispose un tas de 13 cartes, face cachée, appelé « crapette » ;
- étale 4 cartes verticalement devant lui sur la colonne extérieure droite, face visible.

Les 35 cartes restantes forment le talon du joueur, disposé face cachée.

Disposition des cartes :

Crapette Face cachée sauf la carte du dessus	Talon Face cachée	Ecart Face visible
--	-----------------------------	------------------------------

Principe du jeu :

Pour puiser les cartes à placer, les joueurs doivent suivre un ordre de priorité bien particulier :
1/ dans leur **crapette**,
2/ puis dans leur **talon**,
3/ et enfin dans leur **écart**.

Les cartes placées ont **3 destinations possibles** (présentées ci-dessous par ordre de priorité) :

1/ Les 8 cases centrales : les joueurs construisent des **suites ascendantes de même signe** en commençant par un as et en finissant par un roi (exemple de suite : as de cœur / deux de cœur / trois de cœur jusqu'au roi de cœur).

2/ Crapette et écart de son adversaire : faute de possibilité au centre, les joueurs jouent sur la crapette ou sur la pile « écart » de leur adversaire. La carte ajoutée doit être de même signe et de rang immédiatement inférieur ou supérieur à la carte du dessus de la pile (un dix de trèfle ne peut recouvrir qu'un neuf ou un valet de trèfle).

3/ Les 8 suites latérales (colonnes extérieures) : les joueurs construisent des **suites provisoires descendantes** (du roi, dame... jusqu'à l'as) **en alternant les couleurs** (noir / rouge / noir...). Elles sont destinées à être ensuite transférées afin de remplir les suites centrales.

Début du jeu :

Chaque joueur retourne la carte du dessus de sa crapette. Celui qui a retourné la carte la plus forte commence. En cas d'égalité, c'est la hiérarchie des signes qui détermine l'ordre de jeu (pique > cœur > carreau > trèfle).

Les joueurs prennent ensuite chacun leur tour comme décrit ci-dessous.

Déroulement d'une manche :

Si un as se trouve disponible dans les cartes retournées (hors crapette de l'adversaire), le joueur qui a la main le pose au centre sur la case correspondante pour commencer une série ascendante.

Sinon, le joueur doit chercher à utiliser la carte supérieure de sa crapette : il doit soit la placer, soit épuiser toutes les possibilités de mouvements qui s'offrent à lui.

Quand il ne peut plus placer la carte de sa crapette ou qu'il a épuisé toutes les possibilités de mouvements envisageables, il retourne une carte de son talon. S'il ne peut pas placer la carte de son talon et qu'il n'y a plus de mouvements possibles, il la pose face visible sur l'emplacement «écart». C'est alors à l'autre joueur de prendre la main.

Le joueur doit respecter l'ordre de jeu indiqué dans la partie « Principe du jeu ».

Quand le talon d'un joueur est épuisé, il retourne son écart qui forme alors son nouveau talon.

Attention : l'adversaire doit être attentif aux **fautes** de non-respect du « Principe du jeu » que pourrait commettre le joueur ayant la main. Lorsque l'adversaire repère une faute commise par le joueur ayant la main, il crie « **crapette !** » pour lui prendre son tour. Il y a faute chaque fois qu'un joueur :
- omet de monter sur une suite centrale alors qu'il le peut ;
- joue sur les colonnes extérieures alors qu'il peut poser sa carte sur la crapette ou l'écart de son adversaire ;
- joue une carte de son talon alors qu'il n'a pas épuisé toutes les possibilités de jeu sur la table pour poser sa crapette.

Fin de la partie :

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes (crapette, talon et écart) gagne la manche et un jeton.

Les jetons permettent de comptabiliser le nombre de manches gagnées. Le premier joueur qui a remporté 3 manches gagne la partie.

Toute l'équipe de Dujardin vous souhaite de nombreuses et joyeuses parties de crapette !

Dujardin SAS - Parcolog - Z.A du Pot au Pin / Hangar A-4 - 33612 CESTAS
N° de Siren 320 660 970 000 23



DUJARDIN

