

JEU DU BARBU

Le Barbu est un jeu de cartes aux multiples variantes,
où le hasard et la stratégie s'entremêlent. Il se joue idéalement à 4 joueurs et en 8 manches.
Son nom désigne le roi de cœur.

Pour 3 à 5 joueurs, à partir de 7 ans. À 3 et à 5 joueurs, il faut enlever le 7 de pique et le 7 de trèfle.

Contenu de la mallette :

1 jeu de 32 cartes, 1 tapis de jeu pour les réussites, 1 tableau de marquage, 1 stylo feutre effaçable.

But du jeu :

Ne ramasser aucune des cartes définies à chaque manche et gagner les réussites. Celui qui gagne est celui qui marque le plus de points au cumul des manches.

Jeu :

Les différentes manches proposées dans ce jeu sont les suivantes :

1. Les plis - 2. Les cœurs - 3. Les dames - 4. Le Barbu
5. Les 2 derniers plis - 6. La salade - 7. et 8. Les réussites

Vous pouvez ajouter vos propres manches (un emplacement vierge est prévu à cet effet dans le tableau de marquage) ou enlever selon vos goûts.

Principe général :

L'ordre de valeur des cartes va du 7 (carte la plus faible) à l'as (carte la plus forte). Le 1^{er} joueur, situé à la droite du donneur, décide de la couleur du prochain tour de table par la carte qu'il pose. A chaque tour de table, le joueur qui fournit la plus forte carte dans la couleur demandée remporte le pli, le ramasse et rejoue. Si un joueur n'a pas la couleur demandée, il peut se défausser et il ne remportera alors pas le pli.

Voici le déroulement des 8 manches proposées :

♣ 1^{ère} Manche : les plis

Le but est de faire le moins de plis possible. A la fin de la manche, chaque joueur compte le nombre de plis qu'il a fait. Chaque pli remporté déduit **10 points** du score du joueur concerné.

♥ 2^{ème} Manche : les cœurs

Le but est de remporter le moins de cœurs possible. Chaque cœur remporté déduit **10 points** du score du joueur concerné.

♦ 3^{ème} Manche : les dames

Le but est de remporter le moins de dames possible. Chaque dame remportée déduit **20 points** du score du joueur concerné.

♠ 4^{ème} Manche : le roi de cœur ou Barbu

Le but est de ne pas remporter le roi de cœur. Attention, le roi de cœur déduit **80 points** du score du joueur concerné !

♣ 5^{ème} Manche : les deux derniers plis

Le but est de ne pas remporter ni l'avant-dernier ni le dernier pli. Le joueur qui remporte l'avant-dernier pli déduit **30 points** de son score, le joueur qui remporte le dernier pli déduit **50 points** de son score.

♠ 6^{ème} Manche : la salade

Cette manche cumule toutes les contraintes précédentes : il faut éviter de remporter des plis, des cœurs, des dames, le Barbu ou les 2 derniers plis. Pour compter les points, chaque joueur cumule les points de la même manière que dans les manches précédentes : - **10 points** pour un pli, - **80 points** pour le Barbu, etc...

Par exemple : un seul pli remporté au dernier tour comprenant 4 cœurs dont le roi et la dame de cœur coûtera très cher : - **10 points** pour le pli, - **40 points** pour les 4 cœurs (4 x -10), - **20 points** pour la dame, - **80 points** pour le Barbu, - **50 points** pour le dernier tour, soit - **200 points** en tout pour le joueur qui ramasse ce pli !

♦ 7^e et 8^e Manches : Les réussites

Ces manches sont les seules qui permettent d'augmenter son score. A ce stade du jeu, tout peut encore changer ! Ces manches se jouent avec le tapis imprimé. Le joueur à droite de celui qui a servi décide de la « hauteur » à laquelle il commence la réussite en annonçant quelle carte devra être posée en premier.

Ensuite, le joueur suivant doit poser une carte immédiatement au dessus ou en dessous (si c'est un valet, il devra poser une dame ou un 10 de la même couleur) ou poser une carte de la même hauteur (ici un autre valet) dans une autre couleur. **Attention il est interdit de ne pas jouer si on en a la possibilité.** Quand un joueur pose un as, il a la possibilité de rejouer autant de fois qu'il le voudra. Le premier joueur à avoir écoulé toutes ses cartes ajoute **300 points** à son score, le second **100 points**.

A la fin de la partie, chaque joueur fait le total de tous ses points. Celui qui a le plus de points remporte la partie !

VARIANTE

Pour ajouter un peu de stratégie, les joueurs peuvent choisir - quand c'est leur tour et après avoir vu leur jeu - de sélectionner la manche qu'ils souhaitent jouer au prochain tour. Une partie entière comprend alors le nombre de manches sélectionnées multipliées par le nombre de joueurs. Par exemple, pour 3 joueurs sur 8 manches, la partie comprend 24 manches. Après chaque manche sélectionnée, le joueur coche cette manche sur le tableau de marquage pour s'en souvenir. La partie se termine quand toutes les manches ont été cochées.

Toute l'équipe de Dujardin vous souhaite de joyeuses parties de Barbu !

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



DUJARDIN

