



Règle de jeu

Jouer au Pierre-feuille-ciseaux en quelques secondes

Le Pierre-feuille-ciseaux est un jeu de choix simultané, idéal pour départager deux personnes ou lancer une activité sans préparer le moindre matériel.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur forme en même temps une pierre, une feuille ou des ciseaux avec sa main. La pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille et la feuille bat la pierre. Si les deux signes sont identiques, on rejoue.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur forme en même temps

2 joueurs, ou davantage en adaptation

Matériel

Aucun

Objectif

Choisir le signe qui bat celui de l'adversaire

Type

Jeu rapide de hasard et de lecture de l'autre

Présentation du jeu

Le Pierre-feuille-ciseaux est un jeu universellement connu qui se joue uniquement avec les mains. Il convient aussi bien à un choix express — décider qui commence, qui choisit une équipe ou qui effectue un gage — qu'à une série de manches pour désigner un vainqueur.

Son intérêt repose sur une règle circulaire très simple : aucun signe n'est meilleur que les autres. Chaque geste en bat un, mais perd contre un autre. Une partie ne demande donc ni plateau, ni cartes, ni arbitre, et peut commencer partout : dans une cour, en voyage, à table ou pendant une animation de groupe.

Principe et but du jeu

Le but est de montrer un signe gagnant face au signe choisi simultanément par l'autre joueur. Les joueurs ne doivent pas attendre de voir la main adverse avant de décider : c'est ce choix au même moment qui rend la manche équitable.

Les trois signes



La pierre est un poing fermé. La feuille est une main ouverte, doigts tendus. Les ciseaux sont représentés par l'index et le majeur écartés.

Les rapports gagnants

La pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent la feuille et la feuille enveloppe la pierre. Ces trois relations suffisent pour comparer toutes les manches.

Matériel et mise en place

Aucun matériel n'est nécessaire. Les deux joueurs se placent face à face afin de voir clairement les signes révélés. Avant la première manche, il est utile de convenir du format : une seule manche, deux manches gagnantes, trois manches gagnantes ou un nombre fixé de points.

- Choisir deux joueurs, ou définir une adaptation pour un groupe.
- Décider si la victoire se joue sur une manche ou sur plusieurs manches.
- Rappeler les trois gestes et les rapports gagnants aux nouveaux joueurs.
- Se mettre d'accord sur le signal de révélation avant de commencer.

Le signal le plus courant consiste à rythmer les mains fermées puis à dévoiler le choix au dernier mot : « Pierre, feuille, ciseaux ! ». Le rythme exact importe peu tant que les joueurs montrent leur signe au même instant.

Déroulement d'une partie

Une manche se déroule toujours de la même manière : les joueurs préparent leur main, annoncent le signal ensemble, montrent un geste puis comparent les deux signes. La simplicité du déroulement permet de rejouer immédiatement en cas d'égalité.

- Les deux joueurs se mettent face à face et choisissent mentalement leur signe.
- Ils suivent le même compte ou la même formule de départ.
- Au signal final, chacun montre simultanément pierre, feuille ou ciseaux.
- On applique la règle de comparaison pour connaître le gagnant de la manche.
- Si les signes sont identiques, la manche est nulle et les joueurs recommencent.
- La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint le nombre de victoires prévu, ou après la manche unique si ce format a été choisi.

Exemple de manche

Si un joueur montre une pierre et l'autre des ciseaux, le joueur qui a choisi la pierre gagne : la pierre casse les ciseaux. Si les deux joueurs montrent une feuille, personne ne marque de point et une nouvelle manche est jouée.



Règles particulières et cas fréquents

Le Pierre-feuille-ciseaux fonctionne surtout grâce à une révélation honnête et simultanée. Les désaccords viennent généralement d'un geste montré trop tard, d'un signe imprécis ou d'une règle de score non décidée à l'avance.

Que faire en cas d'égalité ?

Une égalité ne donne aucun point. Les joueurs rejouent simplement une manche complète. Dans une partie destinée à départager rapidement deux personnes, ils continuent jusqu'à ce qu'un signe l'emporte sur l'autre.

Un joueur peut-il changer de signe ?

Non. Une fois le geste révélé, il doit être maintenu assez longtemps pour être vu par l'adversaire. Changer sa main après avoir aperçu l'autre choix enlève tout intérêt au jeu. En cas de doute réel, le plus simple est d'annuler la manche et de la recommencer.

Peut-on jouer à plus de deux ?

Oui, mais la version classique est plus claire à deux. Avec un groupe, tous les participants montrent un signe en même temps. Si les trois signes apparaissent, la manche est généralement annulée car aucun camp ne domine tous les autres. Si seulement deux signes sont présents, les joueurs ayant choisi le signe gagnant remportent la manche et les autres sont éliminés ou ne marquent pas, selon la variante choisie.

La part de stratégie existe-t-elle ?

Le choix reste largement imprévisible, mais des joueurs peuvent essayer d'observer les habitudes de l'adversaire : un joueur qui commence souvent par pierre peut devenir plus facile à anticiper. Cette lecture ne garantit jamais la victoire, car chacun peut modifier son comportement d'une manche à l'autre.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Pierre contre ciseaux	La pierre gagne.	La pierre casse les ciseaux.
Ciseaux contre feuille	Les ciseaux gagnent.	Les ciseaux coupent la feuille.
Feuille contre pierre	La feuille gagne.	La feuille enveloppe la pierre.
Deux signes identiques	La manche est nulle.	Il faut rejouer immédiatement.
Geste montré trop tard	La manche peut être annulée.	Le choix doit être simultané.
Partie en plusieurs manches	Le premier à atteindre le score prévu gagne.	Fixez le nombre de victoires avant de jouer.

Comment gagner ?

Dans une partie simple, le gagnant est celui dont le signe bat celui de son adversaire. Lorsqu'un départage immédiat est nécessaire, les égalités sont rejouées jusqu'à l'obtention d'un vainqueur.

Pour une partie plus longue, le format le plus facile consiste à jouer au meilleur de trois manches : le premier joueur qui remporte deux manches gagne la partie. Il est également possible de jouer au meilleur de cinq, ou de compter les victoires sur une durée décidée à l'avance. L'essentiel est d'annoncer la condition de victoire avant la première révélation.

Dans une adaptation à plusieurs joueurs, définissez clairement si les gagnants d'une manche restent en jeu, obtiennent un point ou affrontent ensuite les autres gagnants. Sans cette précision, le jeu peut vite devenir confus dès que plusieurs personnes choisissent le même signe.

Erreurs fréquentes

Révéler sa main après l'autre

Les deux signes doivent apparaître au même moment. Utilisez un compte à voix haute si les joueurs ont tendance à se précipiter ou à attendre.



Oublier le sens des victoires

Retenez la phrase complète : la pierre casse les ciseaux, les ciseaux coupent la feuille, la feuille enveloppe la pierre. Elle évite les hésitations.

Ne pas fixer le format

Avant de commencer, dites si une seule manche suffit ou si un score doit être atteint. Cela évite de discuter après une égalité ou une victoire.

Ajouter des gestes sans accord

La règle classique ne comporte que trois signes. Une variante avec d'autres gestes doit être expliquée à tous les joueurs avant la partie.

Variantes faciles du Pierre-feuille-ciseaux

Les variantes permettent d'utiliser le même principe dans une animation, un jeu de cour ou un défi entre amis. Elles doivent toutefois rester simples afin que chacun connaisse les rapports entre les signes.

Le meilleur de trois ou de cinq

Cette variante ne change aucune règle : elle allonge seulement la partie. Elle est pratique lorsqu'une seule manche paraît trop aléatoire pour choisir un gagnant.

Le tournoi

Organisez des duels deux par deux. Chaque vainqueur passe au tour suivant jusqu'à une finale. Cette formule convient à un groupe, car les parties sont rapides et faciles à suivre.

Le Pierre-feuille-ciseaux géant

Les joueurs remplacent les gestes de la main par des postures du corps. Par exemple, ils peuvent se mettre en boule pour la pierre, ouvrir les bras pour la feuille et tendre les bras en forme de lames pour les ciseaux. Choisissez des gestes sûrs et suffisamment distincts avant de lancer le jeu.

La variante à élimination

Dans un grand groupe, les perdants d'une manche peuvent sortir temporairement du jeu tandis que les gagnants poursuivent. Prévoyez alors une règle pour les égalités, par exemple rejouer uniquement entre les joueurs concernés.

Quelle que soit la variante, gardez la règle centrale : le choix doit rester simultané, visible et compris par tous les participants.



Questions fréquentes

Qui gagne entre la pierre et la feuille ?

La feuille gagne contre la pierre, car elle enveloppe la pierre. Le joueur qui montre la feuille remporte donc la manche.

Qui gagne entre les ciseaux et la pierre ?

La pierre gagne contre les ciseaux. La règle à retenir est que la pierre casse les ciseaux.

Que se passe-t-il si les deux joueurs montrent le même signe ?

La manche est nulle et aucun joueur ne marque de point. Les deux joueurs recommencent immédiatement une nouvelle manche.

Peut-on jouer au Pierre-feuille-ciseaux à plusieurs ?

Oui. Tous les joueurs montrent un signe en même temps. Si seulement deux signes sont présents, le signe gagnant l'emporte ; si les trois signes apparaissent, il est conseillé de rejouer la manche.

Combien de manches faut-il jouer ?

Une seule manche suffit pour un départage rapide. Pour une partie plus équilibrée, jouez au meilleur de trois manches : le premier joueur à gagner deux manches remporte la partie.