

Règle du Pouilleux : jouer avec le valet de pique



Regle.Net

Règle de jeu

Éviter le valet de pique et sortir ses cartes

Le Pouilleux est un jeu de cartes familial, simple à expliquer et parfait quand on veut lancer une partie sans passer par une notice interminable. Le principe tient en une phrase : formez des paires, débarrassez-vous de vos cartes et ne terminez surtout pas avec le valet de pique en main.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Pour jouer au Pouilleux, retirez le valet de trèfle d'un jeu de 52 cartes, distribuez toutes les cartes, posez les paires de même valeur et de même couleur, puis piochez à tour de rôle chez votre voisin. Le dernier joueur qui garde le valet de pique perd la manche.

En bref

Réponse rapide : pour jouer au Pouilleux, retirez le

2 à 8 joueurs

Matériel

1 jeu classique de 52 cartes

Objectif

Ne pas finir avec le valet de pique

Type

Jeu de cartes familial, hasard et bluff

Présentation du jeu

Le Pouilleux est aussi connu sous les noms de Schwarze Peter, Pissous, Mistigri, Valet noir ou Puant selon les régions et les habitudes de table. Malgré ces variantes de nom, l'esprit reste le même : une carte ne peut pas être associée aux autres, circule de main en main et finit par désigner le perdant.

Ce jeu fonctionne très bien avec des enfants, des adultes ou un groupe mélangé, car il demande peu de calcul et beaucoup d'attention aux réactions des autres. On reconnaît les valeurs, on repère les couleurs, on pose des paires, puis on tente de faire piocher la mauvaise carte à son voisin sans avoir l'air trop suspect. Évidemment, c'est souvent là que les visages trahissent tout le monde.

Principe et but du jeu

Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes en formant des paires. Avant la



distribution, on retire le valet de trèfle du paquet. Le valet de pique se retrouve donc sans partenaire possible dans cette règle : il devient le Pouilleux, la carte qu'il ne faut pas garder à la fin.

Une fois les premières paires posées, les joueurs piochent chacun leur tour une carte dans la main du voisin. Si la carte piochée permet de former une nouvelle paire, elle est immédiatement posée. Sinon, elle reste en main. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur avec le valet de pique.

La carte dangereuse

Le valet de pique ne peut pas former de paire, car le valet de trèfle a été retiré. Il circule donc entre les joueurs jusqu'à la fin de la manche.

Les paires à poser

Les paires se forment avec deux cartes de même valeur et de même couleur : cœur avec carreau, ou trèfle avec pique.

Matériel et mise en place

Le jeu demande très peu de préparation. Il suffit d'un paquet classique, d'un espace pour poser les paires et de joueurs prêts à accuser leur voisin d'avoir caché le valet de pique avec un peu trop d'enthousiasme.

- Préparez un jeu classique de 52 cartes.
- Retirez le valet de trèfle avant de mélanger le paquet.
- Mélangez soigneusement les cartes restantes.
- Distribuez toutes les cartes faces cachées, une par une ou trois par trois selon votre habitude.
- Acceptez que certains joueurs aient une carte de plus : cela ne bloque pas la partie.
- Chaque joueur regarde sa main sans la montrer aux autres.
- Chaque joueur pose immédiatement toutes ses paires visibles au centre de la table.

Dans cette version, une paire correspond à deux cartes de même valeur et de même couleur. Par exemple, la dame de cœur va avec la dame de carreau, le 6 de trèfle va avec le 6 de pique, le 10 de cœur va avec le 10 de carreau, et le roi de pique va avec le roi de trèfle.

Déroulement d'une partie

Quand toutes les paires de départ ont été posées, la vraie phase de jeu commence. Les cartes restantes restent en main, faces cachées pour les autres joueurs. Le tour progresse généralement dans le sens des aiguilles d'une montre.



- Le premier joueur présente ses cartes faces cachées au joueur placé à sa gauche.
- Le joueur de gauche choisit une carte au hasard dans cette main.
- S'il peut former une paire avec la carte piochée, il pose immédiatement cette paire face visible.
- S'il ne peut pas former de paire, il garde la carte dans son jeu.
- Il tend ensuite ses propres cartes au joueur suivant.
- Un joueur qui n'a plus aucune carte sort de la manche et ne peut plus perdre.
- La manche continue jusqu'à ce que toutes les paires possibles soient posées et qu'un seul joueur conserve le valet de pique.

Le moment le plus drôle arrive souvent en fin de manche, quand il ne reste que quelques cartes. Tout le monde sait que le Pouilleux est encore là, mais seul le joueur qui l'a en main connaît vraiment sa position. Enfin... sauf s'il sourit trop fort.

Règles particulières et cas fréquents

Le point qui crée le plus de confusion concerne la façon de former les paires. Ici, on ne pose pas simplement deux cartes de même valeur au hasard : on respecte la couleur. Les rouges vont ensemble, les noires vont ensemble. Un 8 de cœur se pose avec un 8 de carreau, tandis qu'un 8 de pique se pose avec un 8 de trèfle.

Si un joueur pioche une carte qui complète une paire, il la pose tout de suite. Il ne la garde pas pour plus tard. Cette règle évite les hésitations et rend la partie beaucoup plus fluide. Si la carte piochée ne sert à rien immédiatement, elle rejoint simplement la main du joueur.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, il quitte la manche. Il n'a plus à piocher, ne donne plus de cartes et attend que les autres terminent. Les joueurs restants continuent entre eux dans le même ordre, en sautant les joueurs déjà sortis.

Vous pouvez aussi jouer avec un petit gage pour le perdant : faire une grimace, raconter une blague, distribuer la manche suivante ou porter un surnom ridicule pendant un tour. Le plus important est de choisir un gage léger, accepté par tout le monde et adapté à l'âge des joueurs.

Tableau récapitulatif

Règle du Pouilleux : jouer avec le valet de pique



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Carte retirée	On retire le valet de trèfle avant la distribution.	Le valet de pique devient la carte sans paire.
Formation des paires	On associe deux cartes de même valeur et de même couleur.	Cœur avec carreau, trèfle avec pique.
Pioche	Chaque joueur pioche une carte au hasard chez son voisin.	La carte est prise face cachée.
Paire obtenue	Si la carte piochée complète une paire, elle est posée immédiatement.	On ne garde pas une paire en main.
Fin de manche	Le dernier joueur avec le valet de pique perd.	Il devient le Pouilleux de la manche.

Comment gagner ?

Le premier joueur qui réussit à poser toutes ses cartes est le vainqueur de la manche. Les autres peuvent continuer pour établir un classement complet, ou simplement poursuivre jusqu'à identifier le perdant.

Le perdant est le dernier joueur qui possède le valet de pique en main. Cette carte ne pouvant pas former de paire, elle reste forcément seule quand toutes les autres cartes ont été éliminées. Pour plusieurs manches, vous pouvez compter une victoire à chaque joueur qui sort en premier, ou noter un point de pénalité au joueur qui finit Pouilleux.

Pour mieux jouer, gardez une expression neutre lorsque vous avez la mauvaise carte, changez régulièrement la position de vos cartes et évitez de rendre le piège trop évident. Une carte avancée avec insistance donne rarement envie d'être piochée... sauf par un joueur très confiant, ce qui arrive toujours au mauvais moment.

Erreurs fréquentes

Oublier de retirer le valet de trèfle

Sans cette étape, le valet de pique peut former une paire et le principe du jeu disparaît. Retirez toujours le valet de trèfle avant de distribuer.



Former des paires sans respecter la couleur

Dans cette règle, deux cartes de même valeur ne suffisent pas. Les rouges vont ensemble et les noires vont ensemble.

Continuer à faire jouer un joueur sorti

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il quitte la manche. Les autres continuent en sautant son tour.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes simples à expliquer, faciles à sortir en famille et parfaits pour jouer sans prise de tête, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches ou complémentaires.

Jeux de Cartes Jeu des 7 Familles Bataille de Cartes jeu classique

Questions fréquentes

Combien de joueurs peuvent jouer au Pouilleux ?

Le Pouilleux se joue généralement de 2 à 8 joueurs. Plus il y a de joueurs, plus le valet de pique circule et plus la manche devient animée.

Avec quel jeu de cartes joue-t-on au Pouilleux ?

On joue avec un jeu classique de 52 cartes. Avant la partie, il faut retirer le valet de trèfle pour que le valet de pique devienne la carte sans paire.

Quelle carte faut-il retirer au début ?

Il faut retirer le valet de trèfle. Grâce à cela, le valet de pique reste seul et devient la carte à éviter.

Quelle est la carte du Pouilleux ?

Dans cette version, la carte du Pouilleux est le valet de pique. C'est la carte qu'il ne faut pas avoir en main à la fin de la manche.

Comment forme-t-on les paires ?

Les paires se forment avec deux cartes de même valeur et de même couleur : cœur avec carreau, ou trèfle avec pique.

Qui gagne au Pouilleux ?



Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne la manche. Les autres joueurs peuvent continuer pour établir un classement ou simplement identifier le perdant.

Qui perd au Pouilleux ?

Le perdant est le dernier joueur à avoir le valet de pique en main. C'est lui le Pouilleux de la manche.

Peut-on jouer au Pouilleux avec des enfants ?

Oui, ce jeu est très adapté aux enfants. Les règles sont simples et permettent de travailler la reconnaissance des cartes, des valeurs et des couleurs.