

Règle du Tas de merde : jouer avec un jeu de 52 cartes

Regle.Net

Règle de jeu

Le jeu du kilo de merde expliqué simplement

Vous avez un jeu de cartes, quelques joueurs motivés et envie d'une partie rapide qui part vite en éclats de rire ? Ce jeu de réflexe et de bluff se lance en quelques minutes. Le principe est simple : faire circuler les cartes, former une combinaison, taper au bon moment et éviter de ramasser trop de kilos. Oui, le nom est subtil comme une blague de fin de soirée, mais la règle mérite d'être claire.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Chaque joueur reçoit 4 cartes, les joueurs se passent une carte à tour de rôle, et dès qu'un joueur réunit 4 cartes identiques, il tape sur le tas. Le dernier à taper pioche une carte de pénalité : sa valeur indique ses kilos de merde.

En bref

Réponse rapide : chaque joueur reçoit 4 cartes, les

3 à 10 joueurs

Matériel

Un jeu de 52 cartes

Objectif

Avoir le moins de kilos en fin de partie

Type

Jeu de cartes, réflexe et bluff

Présentation du jeu

Le jeu du tas de merde, aussi appelé « Kilo de merde » ou « Paquet de merde », est un jeu de cartes convivial où tout repose sur l'observation, la rapidité et la capacité à ne pas se faire piéger. Son nom vient du tas central dans lequel les perdants doivent piocher leurs pénalités. Plus la carte tirée est forte, plus le joueur accumule de kilos, ce qui donne immédiatement une ambiance très sérieuse autour de la table, évidemment.

Le jeu est particulièrement adapté aux groupes, car il fonctionne mieux quand les réactions sont nombreuses : un joueur tape, les autres suivent, quelqu'un hésite, un autre se trompe, et le débat commence. Pour éviter les discussions de 20 minutes, l'idéal est de fixer dès le départ le nombre de manches et la variante utilisée pour les cartes 7.

Principe et but du jeu

Règle du Tas de merde : jouer avec un jeu de 52 cartes

Regle.Net

Le but est d'avoir le moins de kilos de merde à la fin de la partie. À chaque manche, les joueurs tentent de réunir une main de 4 cartes de même valeur. Dès qu'un joueur y parvient, il peut taper sur le tas central, à condition que les autres joueurs aient bien au moins 4 cartes en main. Tous doivent alors taper le plus vite possible. Le dernier joueur à poser la main sur le tas pioche une carte de pénalité.

Former une combinaison

Chaque joueur cherche à obtenir 4 cartes identiques en valeur. Les cartes circulent entre les joueurs, ce qui oblige à choisir vite quelle carte garder et quelle carte transmettre.

Réagir au top

Quand un joueur tape sur le tas, tout le monde doit suivre immédiatement. Le dernier à taper prend la pénalité, sauf en cas de feinte réussie ou ratée.

Matériel et mise en place

Il faut un jeu de 52 cartes. Avant de commencer, choisissez le nombre de manches : par exemple 5 manches pour une partie courte, ou davantage si vous aimez voir les scores devenir ridicules. Ensuite, préparez les cartes utilisées selon le nombre de joueurs. Chaque participant recevra 4 cartes, et les cartes restantes formeront le tas central.

- Installez les joueurs autour de la table, avec assez de place au centre pour taper sur le tas sans renverser le verre du voisin.
- Sélectionnez les familles de cartes nécessaires selon le nombre de joueurs : chaque valeur choisie doit être présente en 4 exemplaires.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur, puis placez les cartes restantes au centre pour former le tas de pénalité.

La distribution recommandée dépend du nombre de joueurs :

- 3 joueurs : Rois, Dames, Valets.
- 4 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2.
- 5 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3.
- 6 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4.
- 7 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5.
- 8 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5, 6.
- 9 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5, 6, 8.
- 10 joueurs : Rois, Dames, Valets, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9.

Règle du Tas de merde : jouer avec un jeu de 52 cartes

Regle.Net

Déroulement d'une partie

La partie se déroule en manches. Au début de chaque manche, tout le monde possède 4 cartes. Le joueur qui possède la Dame de Cœur commence : « Dame de cœur ! À toi l'honneur ! Dame de pique, à toi la suite ! ». Le sens de passage des cartes doit être clair dès le départ : vers la droite ou vers la gauche, mais pas les deux au hasard, sinon la manche devient un embouteillage.

- Le premier joueur choisit une carte qu'il ne souhaite pas garder et la donne au joueur suivant.
- Le joueur qui reçoit la carte se retrouve momentanément avec 5 cartes, puis il en choisit une à transmettre à son voisin.
- Le passage continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réunisse 4 cartes de même valeur.
- Le joueur qui a la combinaison tape sur le tas central, si les autres joueurs ont bien au moins 4 cartes en main.
- Tous les autres joueurs doivent taper à leur tour le plus vite possible.
- Le dernier joueur à taper pioche une carte dans le tas et la pose devant lui, face visible : cette carte représente ses kilos de pénalité.
- La manche s'arrête, puis une nouvelle distribution commence.

Règles particulières et cas fréquents

La règle qui crée le plus d'ambiance est la feinte. Un joueur peut faire semblant de taper alors qu'il n'a pas de combinaison valable, par exemple avec seulement 3 cartes identiques ou 4 cartes différentes. Si un autre joueur se fait avoir et tape réellement, le premier « pigeon » doit piocher une carte de pénalité. Si personne ne suit la feinte, c'est le feinteur qui pioche. Autrement dit : bluffer, oui ; se griller tout seul, non.

Les cartes 7 ont un rôle spécial : elles servent de chasse d'eau. Quand un joueur pioche un 7 dans le tas de pénalité, il peut remettre ses cartes de kilos déjà accumulées dans le tas. C'est le grand moment de soulagement, surtout si un As traînait devant lui.

Si le joueur n'avait encore aucun kilo à évacuer, deux variantes existent. Variante 1 : il garde le 7 comme joker de chasse d'eau pour l'utiliser plus tard. Variante 2 : le 7 vaut immédiatement 7 kilos. Choisissez cette règle avant la première manche, pas après qu'un joueur ait tiré son 7 avec un grand sourire.

Pour la valeur des cartes de pénalité, utilisez la valeur indiquée : 2 vaut 2 kg, 3 vaut 3 kg, 4 vaut 4 kg, 5 vaut 5 kg, 6 vaut 6 kg, 8 vaut 8 kg, 9 vaut 9 kg et 10 vaut 10 kg. L'As vaut 100 kilos, et le Joker, si vous décidez de l'intégrer, vaut 1 000 kilos. Là, on ne parle plus de petite erreur de timing.

Règle du Tas de merde : jouer avec un jeu de 52 cartes

Regle.Net

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début de manche	Chaque joueur reçoit 4 cartes.	Tout le monde part avec une main équilibrée.
Passage de carte	Un joueur donne une carte à son voisin, qui en transmet ensuite une autre.	On garde les cartes utiles et on se débarrasse du reste.
Combinaison réussie	Un joueur avec 4 cartes de même valeur peut taper sur le tas.	Les autres doivent réagir immédiatement.
Dernier à taper	Il pioche une carte dans le tas de pénalité.	La carte tirée donne le nombre de kilos.
Carte 7	Elle permet de tirer la chasse d'eau selon la variante choisie.	Elle peut sauver une partie très mal engagée.
Feinte	Si quelqu'un suit une fausse frappe, le premier piégé pioche ; sinon le feinteur pioche.	Bluffer peut rapporter gros... ou coûter cher.

Comment gagner ?

La partie se termine quand le nombre de manches fixé au départ est atteint. Chaque joueur additionne alors les kilos indiqués par les cartes posées devant lui. Le gagnant est celui qui possède le total le plus bas. En cas d'égalité, vous pouvez déclarer plusieurs vainqueurs ou jouer une manche supplémentaire pour départager les joueurs concernés.

Pour éviter toute contestation, gardez les cartes de pénalité visibles devant chaque joueur pendant toute la partie. Quand une chasse d'eau est utilisée, les cartes remises dans le tas doivent être clairement annoncées. C'est simple, rapide, et cela évite le fameux « mais non, j'avais déjà enlevé mon 8 » lancé avec beaucoup trop d'assurance.

Erreurs fréquentes

Taper sans combinaison valable

Si c'est une feinte assumée, la règle de bluff s'applique. Si c'est une erreur, traitez-la

Règle du Tas de merde : jouer avec un jeu de 52 cartes

Regle.Net

comme une feinte ratée : le joueur qui a déclenché à tort pioche si personne ne l'a suivi.

Changer la règle du 7 en cours de partie

La chasse d'eau doit être définie avant de jouer. Le 7 peut être gardé comme joker ou compter 7 kg, mais il ne faut pas choisir selon ce qui arrange le joueur du moment.

Oublier le nombre de manches

Fixez la durée dès le départ. Sans limite, la partie peut continuer longtemps, surtout si les chasses d'eau remettent régulièrement les compteurs à zéro.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de cartes simples, rapides et très animés, vous pouvez aussi piocher dans d'autres règles accessibles pour une soirée sans prise de tête. Certains misent davantage sur la mémoire, d'autres sur la stratégie ou les coups bas entre amis.

Jeux de Cartes Président Uno Bataille de Cartes Pouilleux

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au Tas de merde ?

Le jeu se joue de 3 à 10 joueurs. Il devient généralement plus drôle quand il y a plusieurs participants, car les réflexes, les feintes et les erreurs sont plus nombreux.

Quel matériel faut-il prévoir ?

Un simple jeu de 52 cartes suffit. Selon le nombre de joueurs, on utilise seulement certaines valeurs de cartes afin que chaque valeur soit présente en 4 exemplaires.

Que se passe-t-il quand un joueur pioche un 7 ?

Le 7 sert de chasse d'eau : le joueur peut remettre ses cartes de pénalité dans le tas. S'il n'a encore aucun kilo, il faut appliquer la variante choisie avant la partie : garder le 7 comme joker ou le compter comme 7 kilos.

Peut-on faire semblant de taper sur le tas ?

Oui, la feinte est possible. Si un joueur se fait piéger et tape, le premier piégé pioche une carte. Si personne ne tombe dans le panneau, c'est le feinteur qui pioche.