



Conseils

&
Exemples de
jeux

Dans les jeux qui se trouvent sur ces pages on n'utilisera jamais de jokers. Il vous sera possible de jouer d'autres jeux traditionnels que vous connaissez même s'ils ne sont pas repris ici, il suffit d'ajuster les couleurs connues (coeur, piques...) à celles de ces deux tas. Essayez par exemple le classique *jeu de patience* en utilisant ces 52 notes de musique. Les 13 cartes utilisées sont les suivantes: Do, Do dièse, Ré, Mi bémol, Mi, Fa, Fa dièse, Sol, La bémol, La, Si bémol, Si et Do aigu. Les quatre couleurs utilisées sont les suivantes: une noire, trois noires, une blanche, trois blanches.

Bataille - 2 joueurs ou plus

Triez et enlevez les cartes Dièses et Bémols du tas. Partagez les cartes restantes parmi les joueurs qui les tiendront dans leur mains en un tas avec les dos vers le haut. Le premier joueur retourne la carte supérieure de son tas et la dépose face vers le haut sur table. Chaque autre joueur fait de même. Celui qui aura jeté la note la plus haute obtient toutes ces cartes jetées sur table et les ajoute au dessous de son propre tas. Poursuivez de la même façon pour les deuxièmes cartes des tas de chaque joueur et ainsi de suite. Au cas où deux cartes porteraient la même valeur (même note) les deux joueurs placent une deuxième (et éventuellement une troisième, quatrième?) carte sur la première jetée (c'est la bataille): la note la plus haute indique le gagnant. Le joueur qui, à la longue, obtient toutes les cartes en main, aura gagné la partie.

- **Variante:** Le joueur avec la note la plus basse obtient les cartes. On pourra aussi jouer avec un tas non trié, ceci pour qui maîtrisent les dièses en bémols. On pourra aussi jouer avec les deux tas: à deux joueurs, chacun commence avec sa propre couleur et devra conquérir les 52 autres cartes. Pour les débutants on pourra trier et rétrécir le tas jusqu'à 5 premières notes par exemple.

Au plus Vite - 2 joueurs ou plus

Chaque joueur utilisera un tas ou une partie d'un tas choisie. Au signal, les joueurs trient au plus vite leurs cartes et les posent dans l'ordre correcte de la gamme, d'un Do à l'autre Do.

- **Variante:** Jouez avec une plus petite série, adaptée aux niveaux des joueurs.

La Gamme - 1 seul joueur

Enlevez les cartes Dièses et Bémols du tas, sauf une série de 4, par exemple celle des Fa dièses. Préparez de gauche à droite une rangée de huit petit tas, leur dos vers le haut. Vous aurez 4 cartes en trop. Prenez-en une et placez la, face vers le haut, sur son emplacement correcte dans la gamme (un Do à gauche à la place du Do, un Ré à la droite du Do, etcetera). Prenez à chaque fois une carte du dessous du petit tas renversé que vous venez de recouvrir, retournez la et situez la à son tour au bon endroit dans la gamme. Si vous tirez un Fa dièse, mettez le de côté, et prenez une deuxième carte de la série de 4 du début du jeu. Si vous tirez les 4 Fa dièses avant de pouvoir compléter la gamme, la partie est finie.

- **Variante:** Jouez avec une plus petite série adaptée au niveau du joueur, avec toujours une série de 4 extras.

Jeu des Familles - 2 joueurs ou plus

Chaque joueur recevra 7 cartes. Le restant est éparpillé sur table, les dos vers le haut. Les joueurs essayeront de former une famille de 4 cartes de la même note. Le premier joueur demande à un second joueur une note de musique dont il possède déjà une variante. Ce deuxième doit les lui donner toutes. S'il n'en a aucune, le premier doit prendre une carte du tas sur table et c'est le tour au deuxième de demander une note à son voisin. Celui qui aura formé le plus de familles aura gagné.

- **Variante:** Jouez avec 2 cartes rouges et 2 cartes bleues (clef de Sol et clef de Fa) pour chaque note de musique.

Taquiner - 2 joueurs ou plus

Distribuez 7 cartes par joueur. Le restant est posé en un tas sur la table le dos vers le haut. Retournez la première carte à côté du tas. Il est important de convenir le sens à suivre avant de commencer. Tour à tour les joueurs déposent une carte de leur main pardessus cette première retournée selon les règles de jeux suivantes:

- Sur chaque note noire (valeur d'un temps) on peut poser une autre note noire (un temps), sur les blanches (deux temps) seul d'autres blanches (deux temps), etcetera. Sur une note spécifique on placera une autre note spécifique (Fa dièse sur Fa dièse). Le joueur qui ne peut rien déposer prend une carte du tas. Il pourra la déposer dans ce même tour si elle convient.
- Quand un joueur place un *Ré*, le joueur suivant doit prendre deux cartes du tas.
- Quand un joueur place un *La*, le joueur suivant doit prendre une carte du tas.
- On peut toujours placer un *Si* bémol et avec cette carte le joueur qui l'a mis pourra lui-même choisir la couleur à suivre (une noire, trois noires, une blanche, deux blanches).
- Quand un joueur place un *Do*, le joueur suivant perd son tour.
- Quand un joueur place un *Sol*, il pourra jouer une deuxième fois.

Le joueur qui ne tient plus qu'une seule carte dans sa main doit taper doucement sur la table. S'il l'oublie, il prendra 7 nouvelles cartes du tas et continue son jeu. Celui qui aura joué toute sa main est le gagnant. Les autres peuvent arrêter là ou convenir de continuer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Le Valet de Piques - 3 joueurs ou plus

Enlevez la carte avec le *Si*-une-noire du tas. La carte avec le *Si*-trois-noires est le valet de piques à éviter. Partagez le restant des cartes. Les joueurs déposent sur table tous les couples qu'ils tiennent en main: deux cartes avec les mêmes notes noires (*Fa*-une-noire et *Fa*-trois-noires) ou deux cartes avec les mêmes notes étants blanches. Ceci fait le jeu se joue ainsi: convenez le sens du jeu et le premier joueur tire une carte chez son voisin, ajoute cette carte à sa propre main et voit s'il peut l'utiliser pour former un couple comme expliqué plus haut. A la fin de la partie tous les couples seront sur table, un joueur restera avec le valet de pique en main et perd le jeu.

Mettre les Quintes - 2 joueurs ou plus

Chaque joueur recevra 7 cartes. Le restant est posé en un tas sur table. La carte supérieure est placée face vers le haut à côté du tas. Les joueurs mettront tour à tour une carte de leur main sur cette première selon les règles de jeux suivantes:

- Placez une Quinte vers le haut (*Mi*-*Si*; *Do*-*Sol*...). Aussi sur un *Do* aigu on peut placer un *Sol* et sur un *La* on place un *Mi*.
- Placez une carte avec une note du même nom. (*Do* noire sur *Do* blanche, mais aussi *Si* bémol sur *Si* et *Fa* sur *Fa*-dièse).
- Celui qui mettra le *Do*-dièse, jouera une deuxième fois. (Puisqu'il n'y a pas un Quinte pour *Do* dièse dans le jeu). Le joueur qui aura placé toutes ses cartes aura gagné.

Monter et descendre - 1 seul joueur

Enlevez les *Dièses* et *Bémols* du tas de cartes. Tenez le restant du tas devant vous le dos vers le haut. Placez-en 6 sur la table, la face vers le haut. Quand 2 de ces 6 cartes forment une seconde (*Ré*-*Mi*; *La*-*Si*; *Sol*-*Fa*...) posez sur chacune une nouvelle carte de votre tas en main. (Les 2 cartes qui forment la seconde ne doivent pas nécessairement se trouver l'une à côté de l'autre) Continuez à chercher et couvrir les cartes dans les 6 rangées jusqu'à épuiser votre tas.

Cherchez les Tritons - 1 seul joueur

Tenez le tas devant vous le dos vers le haut. Placez-en 6 sur la table, la face vers le haut. Quand 2 de ces 6 cartes forment un Triton posez sur chacune une nouvelle carte de votre tas en main. (Les 2 cartes du Triton ne doivent pas nécessairement se trouver l'une à côté de l'autre) Continuez à chercher et recouvrir les Tritons dans les rangées jusqu'à épuiser votre tas.

Montana - 1 seul joueur

Ce jeu se joue avec les deux tas mixtes, clef de *Sol* et clef de *Fa*. Arrangez toutes les cartes la face vers le haut en huit rangées horizontales de 13 cartes. Cherchez les 8 *Do*'s et placez-les à gauche au début des huit rangées. Vous aurez 8 espaces vides dans le restant des rangées. Cherchez à remplir chaque vide en y plaçant une carte qui suit la précédente d'à gauche par un demi-ton avec la même couleur. Par exemple: pour remplir le vide à la droite de *Fa*-trois-notes-noires vous cherchez et placerez *Fa*-dièse-trois-notes-noires; placez *Fa*-une-note-blanche dans le vide à droite de *Mi*-une-note-blanche. Ainsi de suite jusqu'à obtenir 8 rangées de 13 notes selon la gamme chromatique.