

# JEU DE CARTES POUR DEUX ET PLUS : 31

## Description

Un jeu de cartes aux règles simples dont le but est d'être le premier à atteindre la valeur "31" avec les trois cartes que l'on a en main. Le jeu original se joue avec des cartes Skat allemandes, mais celles-ci peuvent être remplacées par d'autres cartes.

## Objectifs d'apprentissage



- Entraîner la pensée logique et stratégique
- Appliquer le calcul mental
- Améliorer la flexibilité mentale et la rapidité
- S'amuser

## Temps nécessaire



Dépend du nombre de joueurs.  
Jeu simple : 5-10 minutes

## Cadre d'apprentissage

Activité de groupe (2-9 personnes)

## Conseils pratiques

Si vous n'avez pas de cartes Skat allemandes en main, vous pouvez utiliser n'importe quelle autre carte avec ...

- les valeurs numériques de 7 à 10
- les images Valet, Reine, Roi, As
- dans quatre couleurs différentes

Il est également possible de jouer à 31 avec des "vies". Pour ce faire, chaque joueur reçoit au départ 3 allumettes, pièces de monnaie ou autres, qui symbolisent ses "vies". Chaque fois qu'un joueur perd une partie, l'une d'entre elles est jetée. Le dernier joueur avec une vie est le gagnant.

## La source de l'activité:

Wisamar

## Matériel nécessaire



Cartes Skat allemandes /  
(7 à l'As, 4 couleurs)



## Résultats attendus

- Amélioration de la concentration
- Amélioration de la flexibilité mentale et de la rapidité
- Amélioration de la pensée stratégique
- Sentiment d'appartenance à un groupe



# JEU DE CARTES POUR DEUX ET PLUS : 31

## Conseils étape par étape

Le but du jeu est d'atteindre une valeur de 31 avec les cartes que l'on a en main.

### Préparation



Tous les joueurs reçoivent **trois cartes**.

Le croupier place également trois cartes face cachée sur la table. Le croupier regarde d'abord ses cartes et décide s'il veut les garder. Dans ce cas, il révèle **les trois cartes supplémentaires au centre de la table**.

Si le croupier ne veut pas garder ses cartes, il les place au centre de la table et prend les cartes supplémentaires comme cartes dans sa main. Cette décision ne peut être annulée.

### Notation

**Seules les cartes de la même couleur sont comptabilisées !**

As = 11 points

Valet, Reine, Roi = 10 points

Cartes de chiffres = valeur des chiffres

3 valeurs égales (3x7 ... 3xRoi) = 30 1/2 = **"une moitié"**

3 as = **"feu"**

31



Valeur cible 31,  
par exemple avec  
Cœur 10+Valet+As

### Règles

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur peut effectuer UNE des actions suivantes :

- **échanger une des cartes** en main contre une carte sur la table
- **échanger les trois cartes** qu'il a en main contre les trois cartes qui se trouvent sur la table
- **"fermer"** (dit à haute voix), ce qui signifie que tous les autres joueurs n'ont plus qu'un seul tour, puis que le tour est terminé
- **"pousser"** (dit à haute voix), ce qui signifie terminer le tour sans entreprendre d'action.

### Exemple



**Deux options tactiques :**

Échangez la reine de coquille de la main contre le 9 vert. Déjà 29 (10+10+9)

1

Remplacez le 10 vert par la reine à glands\* et espérez une troisième reine = "une moitié".



2

### Fin

- Immédiatement lorsqu'un **joueur a 31**.
- Au tour suivant du joueur **qui a dit en premier "fermer"**.

Dans les deux cas, le joueur ayant le score le plus bas perd la manche.

- Dès qu'un **joueur a le "feu"**, tous les autres joueurs perdent.