

La balayette de Josette

règle du jeu

La balayette de Josette



Présentation *pour 2 à 6 joueurs*

La balayette est inspirée de la Scopa, jeu de cartes traditionnel italien. Chaque joueur essaie de ramasser des cartes sur la table en posant une carte de même valeur ou dont la somme correspond. Le but est de faire le plus de points en collectant des cartes et en réalisant des "balayettes" (vider la table). C'est un jeu qui entraîne le calcul mental, la mémoire et la stratégie.

But du jeu

Ramasser le plus de cartes possible en faisant des paires ou des sommes avec celles de la table, et gagner des points en réussissant à tout balayer.

Objectifs pédagogiques

Numération et calcul

- Comparer des nombres (choisir quelle carte utiliser).
- Construire le nombre à travers la décomposition et la recomposition.
- Compléter une collection pour atteindre un nombre cible.
- Compter les points en fin de manche (totaliser, comparer, additionner).

Stratégie et logique

- Anticiper : garder une carte utile pour plus tard.
- Évaluer les choix : ramasser immédiatement ou attendre un meilleur coup.
- Observer les cartes visibles pour choisir la meilleure action

Règles sociales

- Respecter son tour, gérer la frustration de perdre, coopérer pour vérifier le score.

Règle du jeu et déroulement

Mise en place

Le jeu se joue avec toutes les cartes (elles représentent des nombres sous différentes écritures)

- Chaque joueur reçoit 3 cartes en main.
- On place 4 cartes visibles sur la table.
- Le reste correspond à la pioche

Tour de jeu

À son tour, un joueur pose une carte de sa main :

- Soit il ramasse une carte de la table de même valeur.
- Soit il ramasse deux cartes dont la somme vaut la carte posée. C'est plus intéressant car on comptera le nombre de cartes gagnées.
- Si aucune combinaison n'est possible, il dépose simplement une de ses cartes sur la table qui complètera celles du milieu de la table.
- Puis il pioche une carte pour en avoir toujours 3 en main.

Balayette !

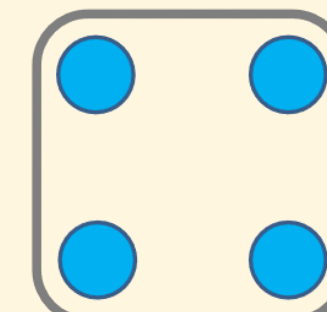
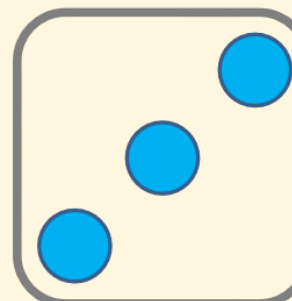
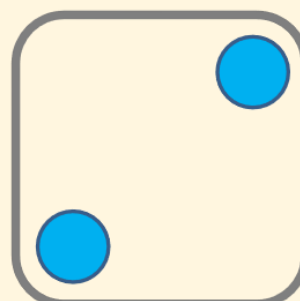
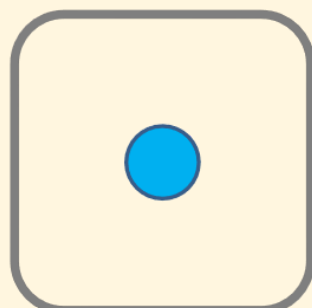
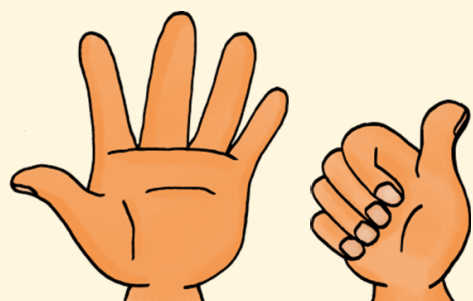
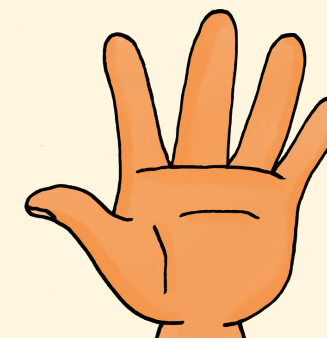
- Si un joueur ramasse toutes les cartes de la table, il annonce "Balayette !" et marquera un point supplémentaire (soit il met une carte à l'envers dans les cartes gagnées, soit il gagne un petit jeton)
- Le joueur qui joue après une "balayette" n'aura pas d'autre choix que de se débarrasser d'une carte au milieu de la table puis d'en piocher une nouvelle.

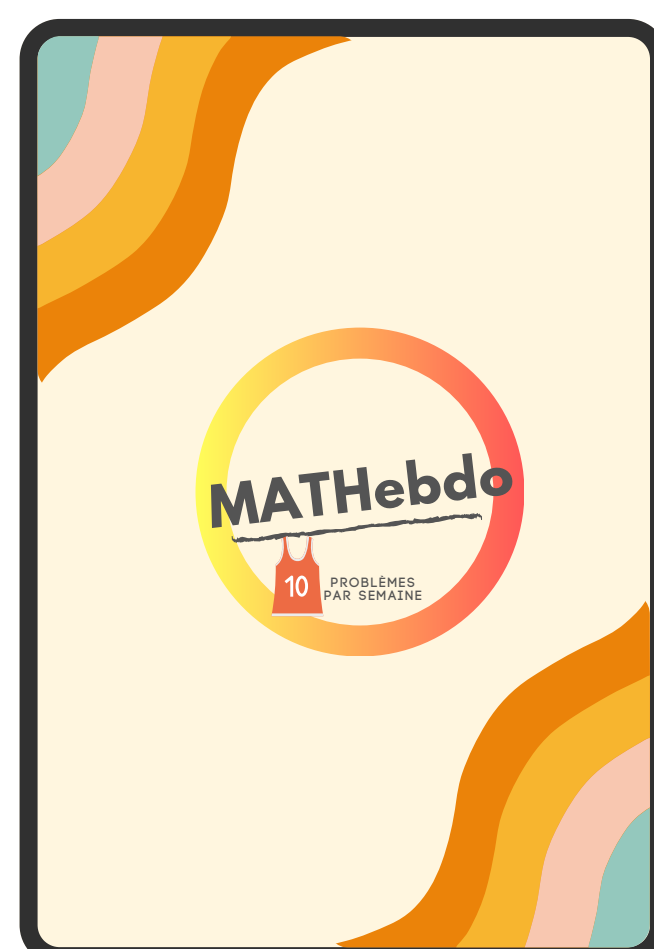
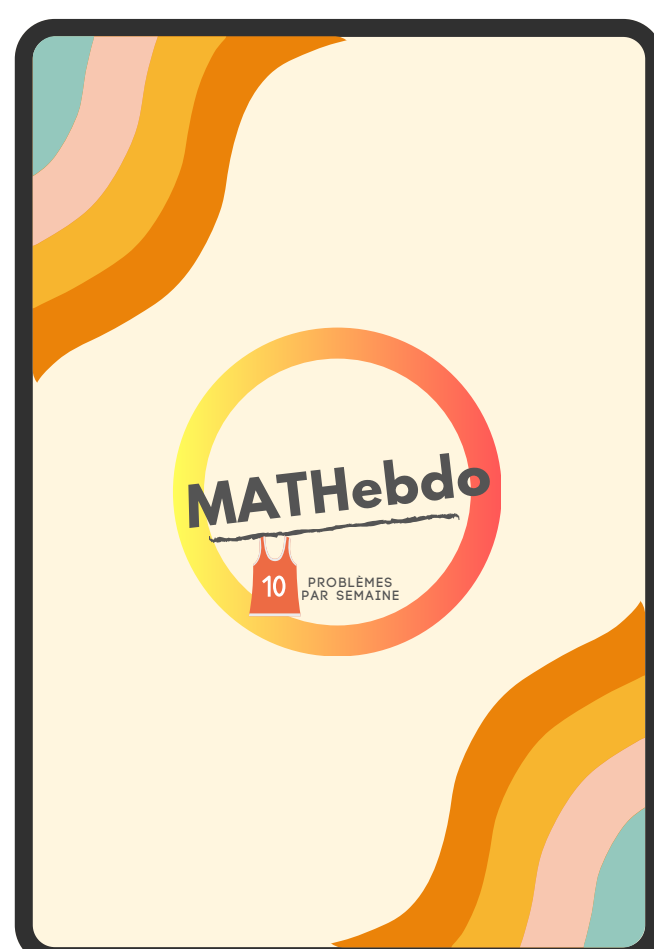
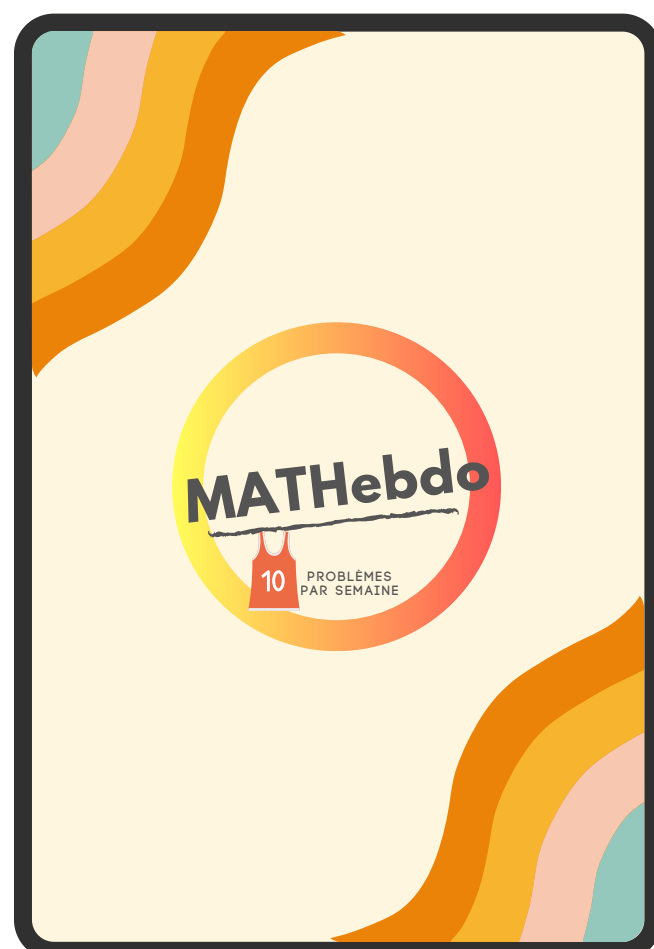
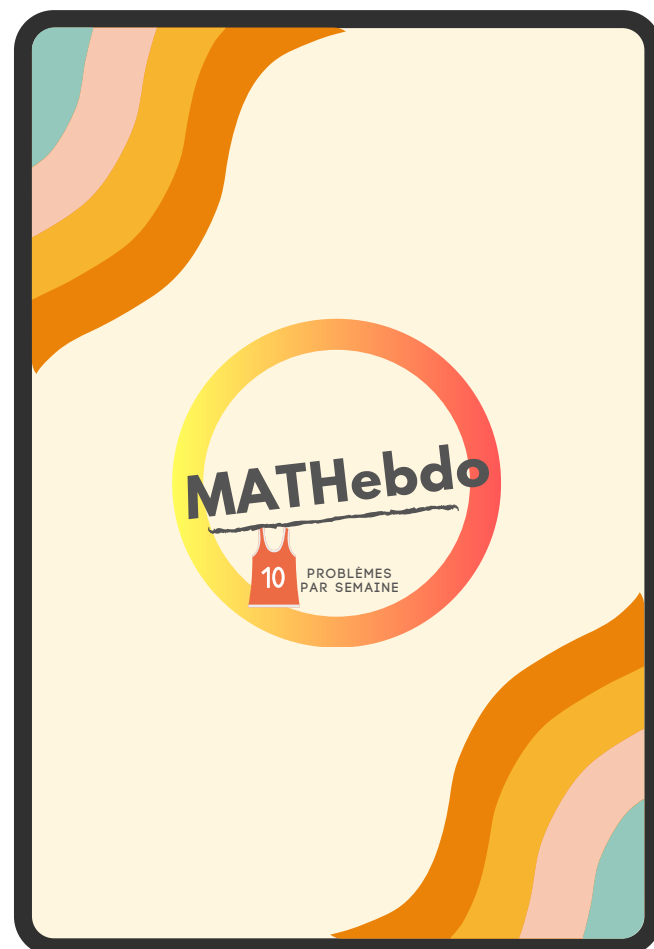
Fin du jeu

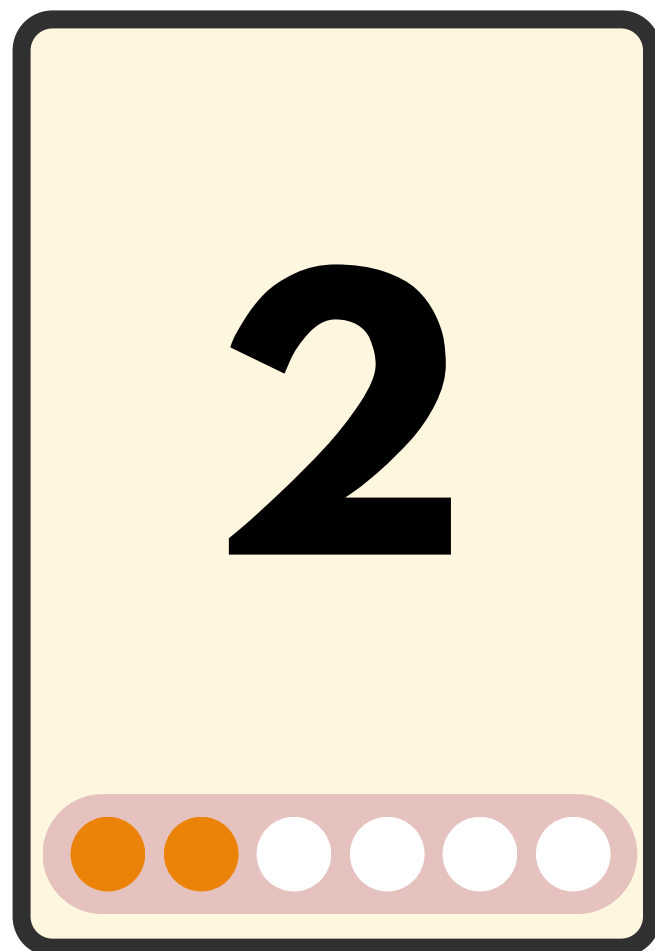
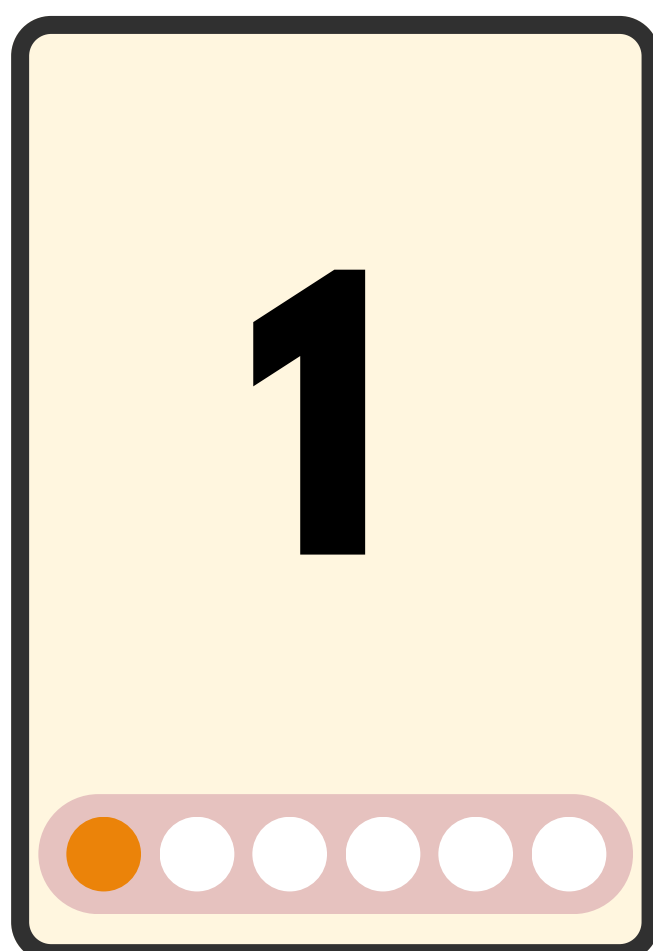
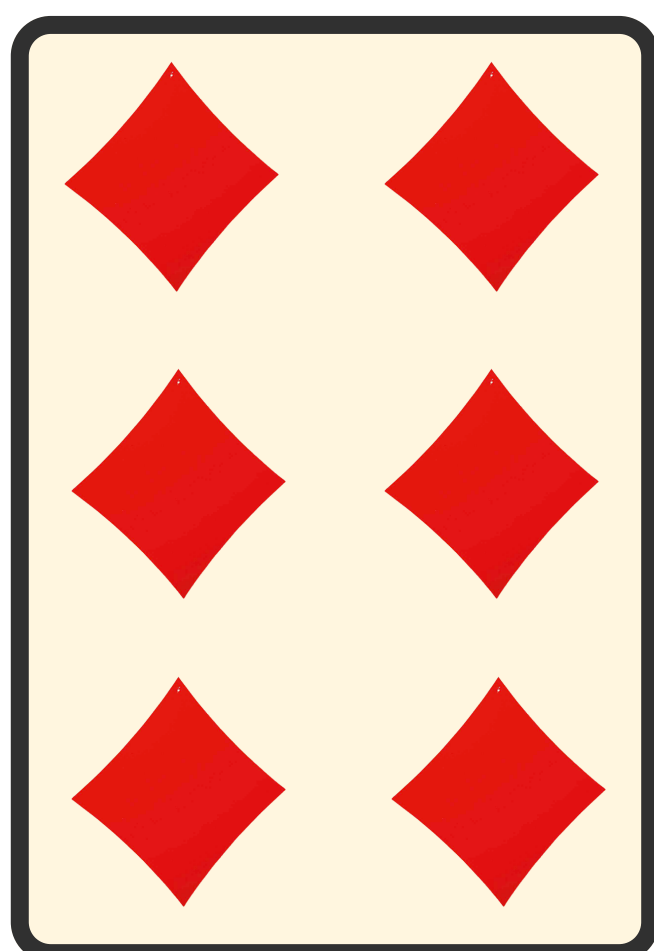
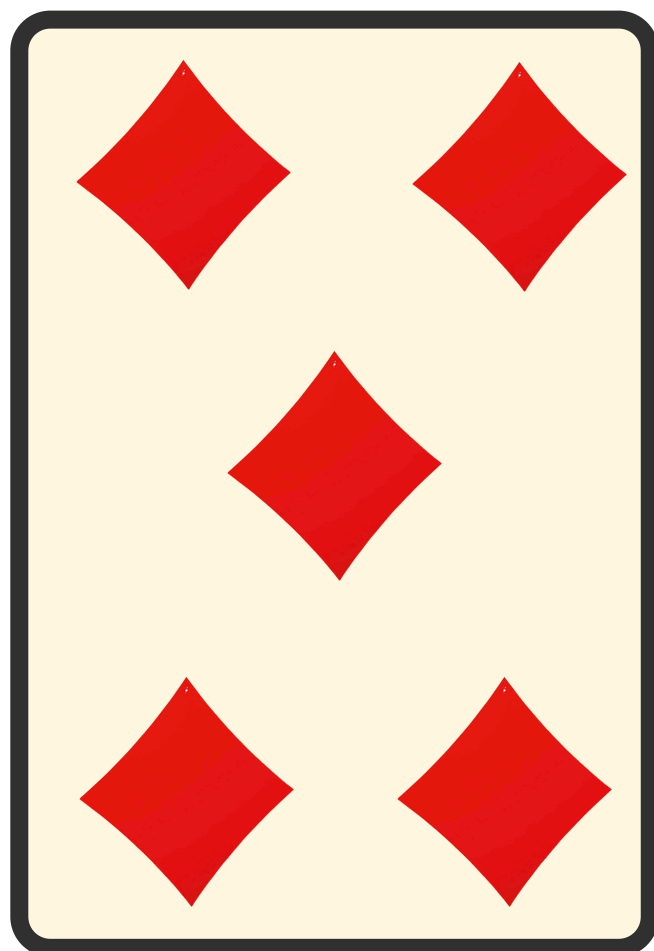
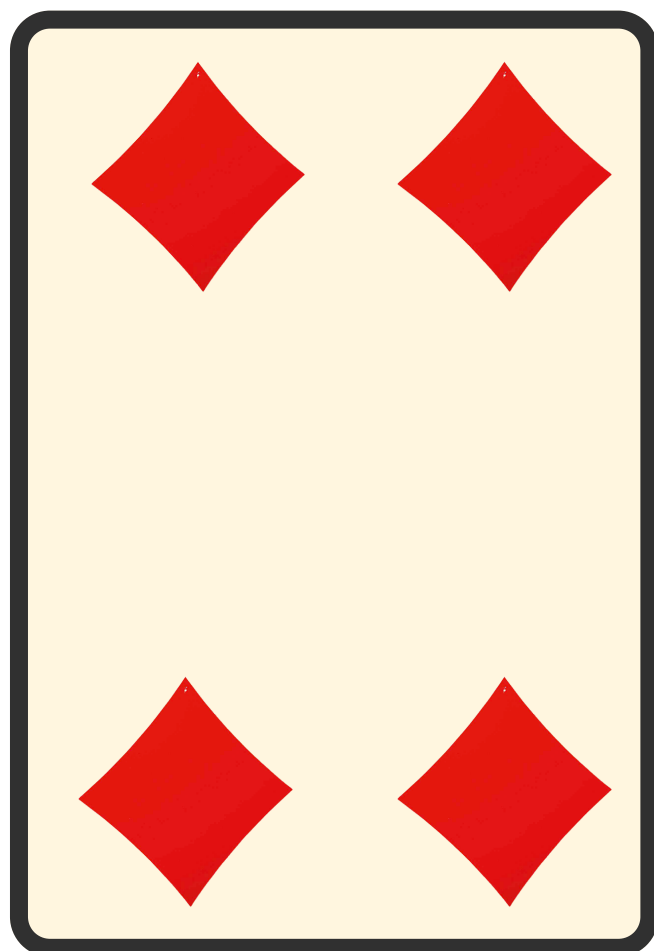
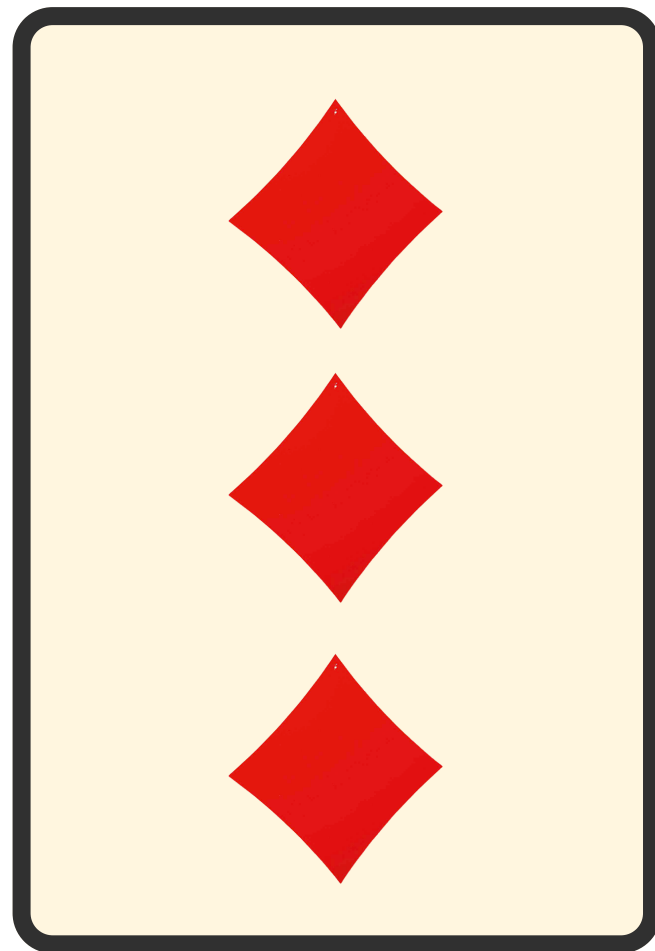
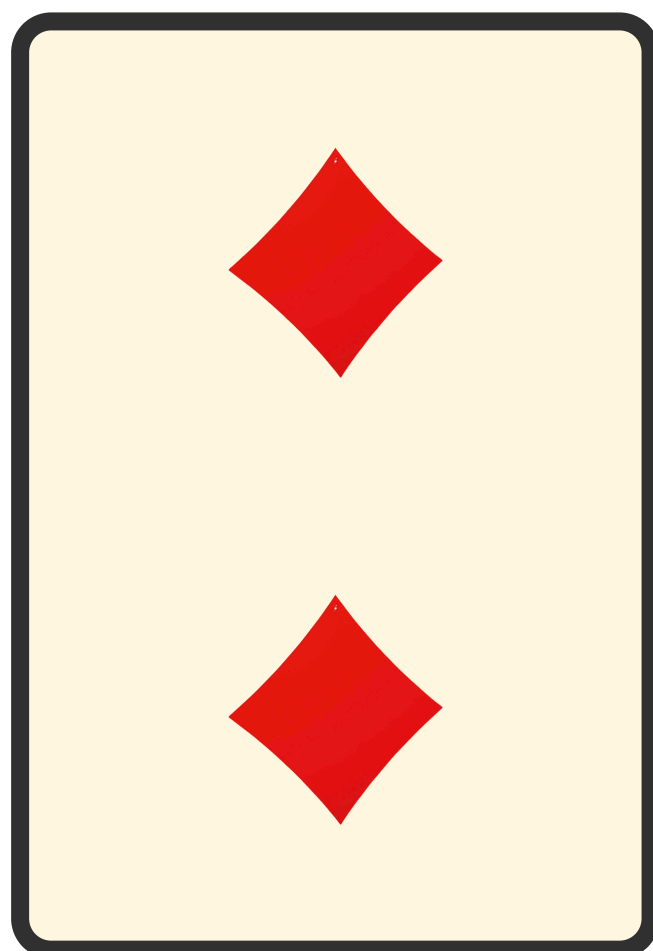
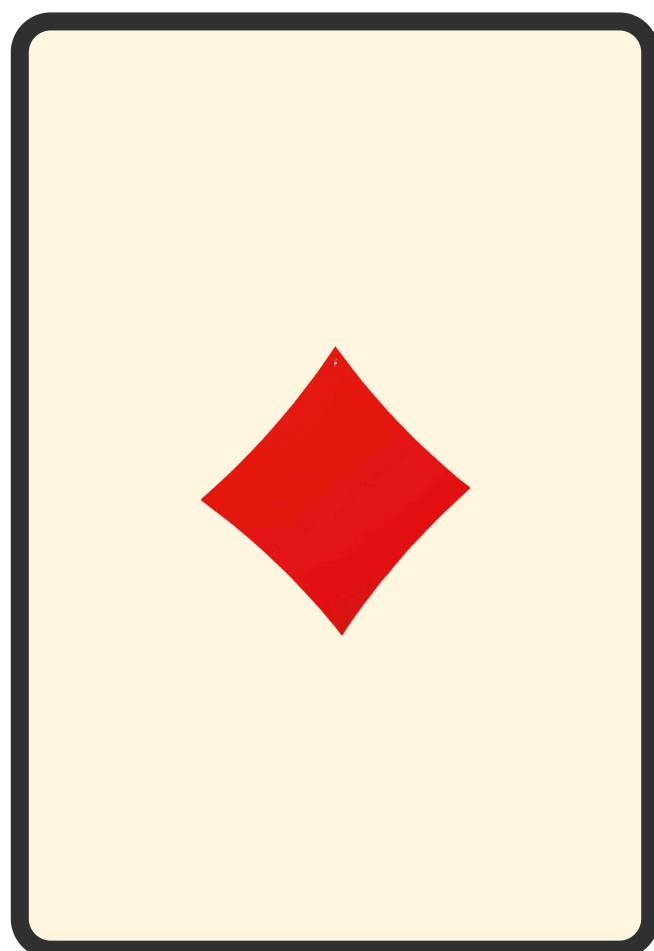
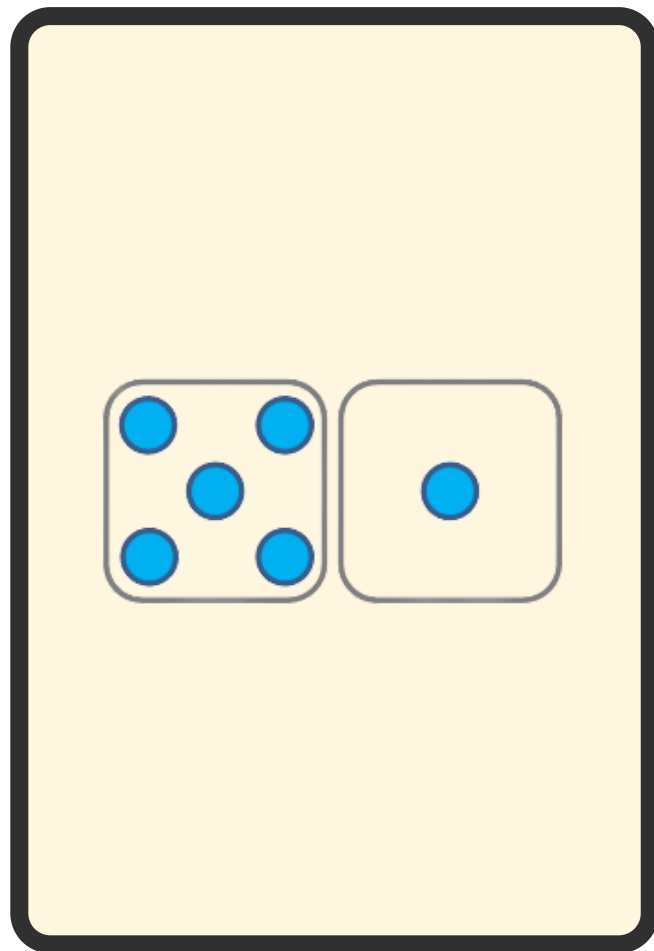
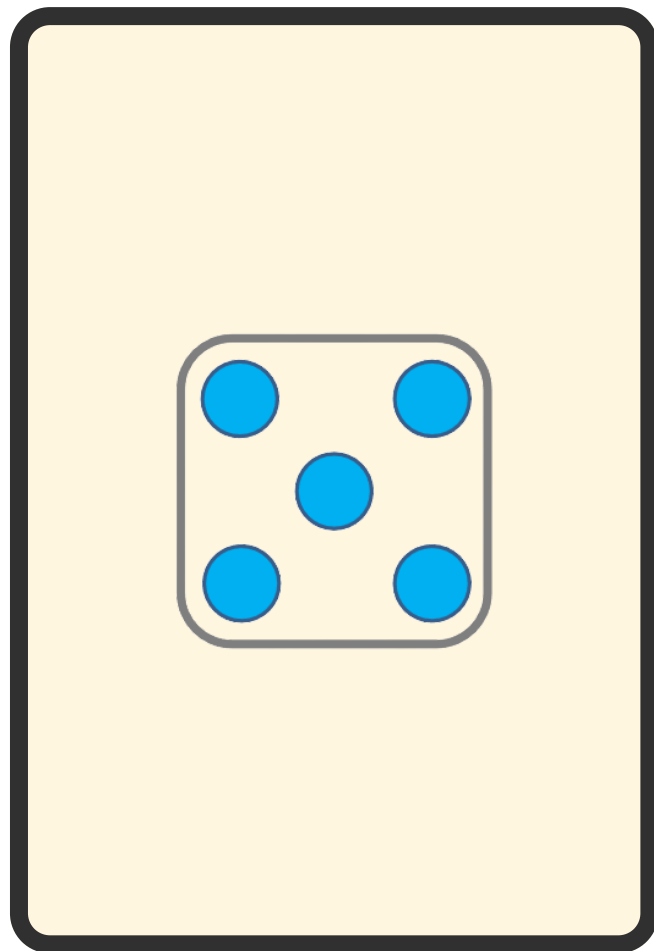
- On joue chacun son tour jusqu'à ce qu'il soit impossible de ramasser une carte.

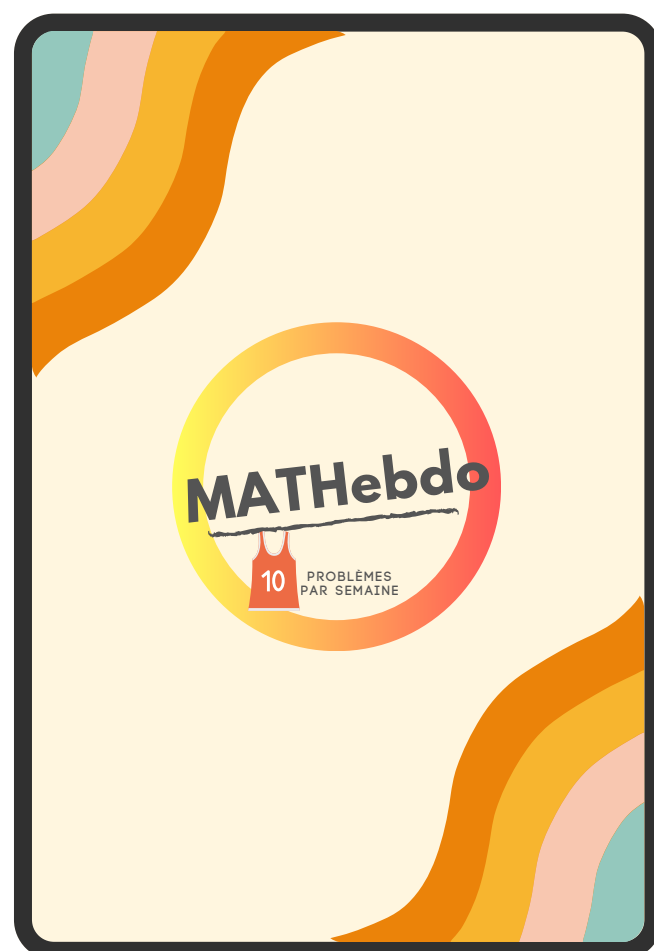
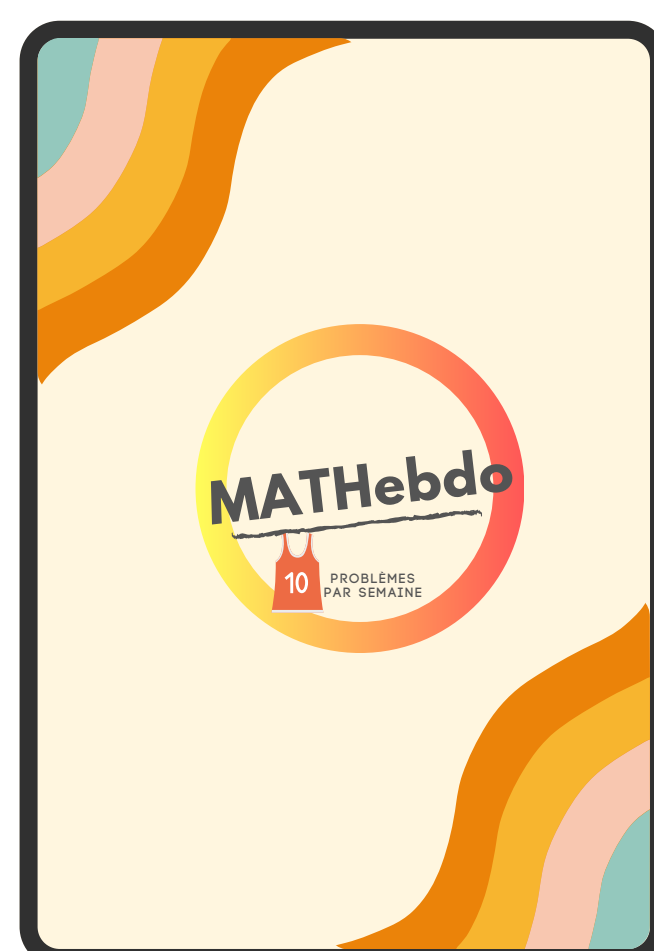
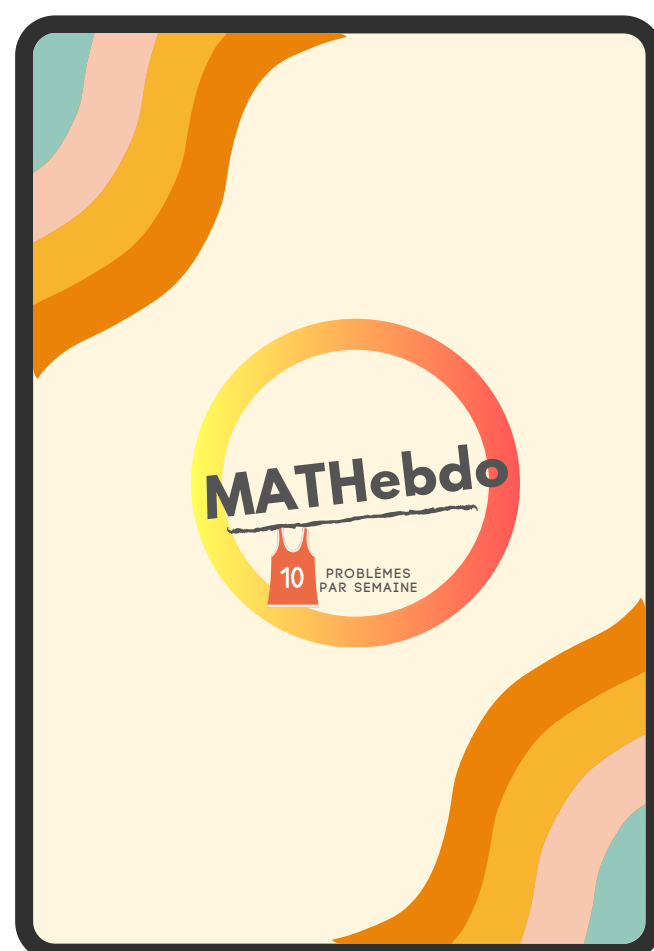
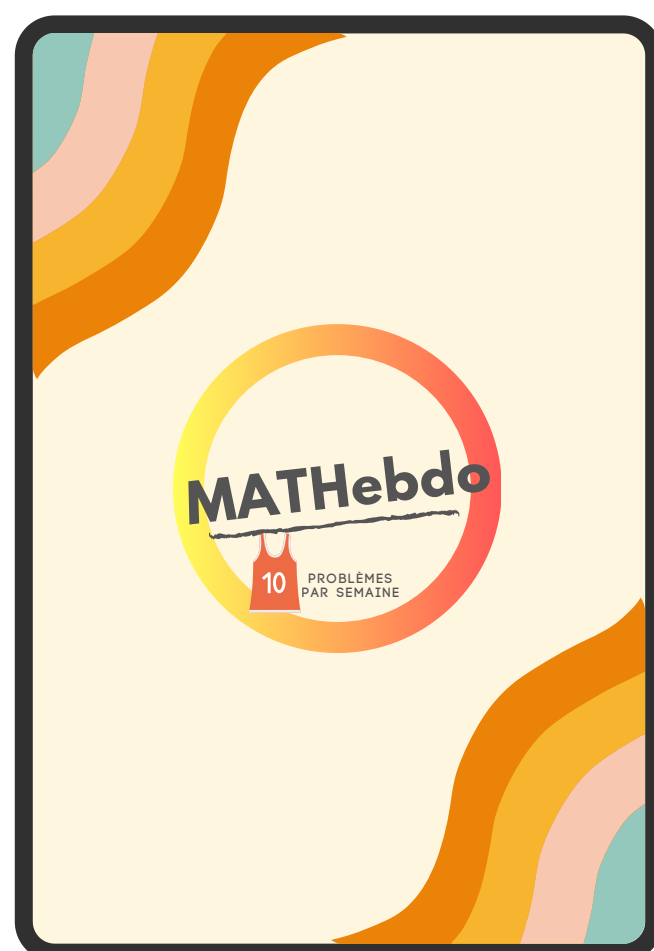
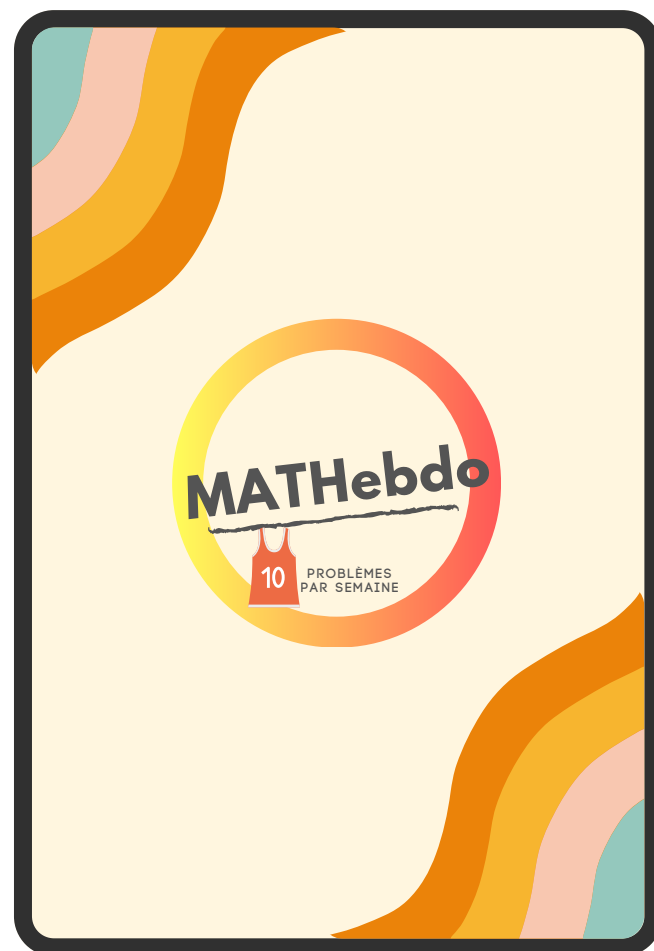
Le Joker

- La carte Joker peut prendre la valeur de son choix et pourra être utile pour compléter une somme quand il manque une carte

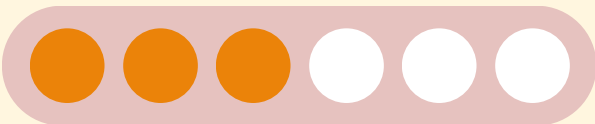




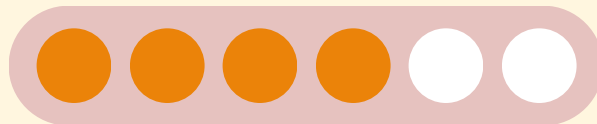




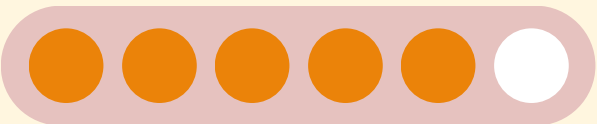
3



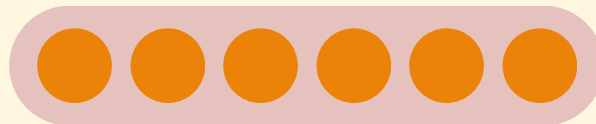
4

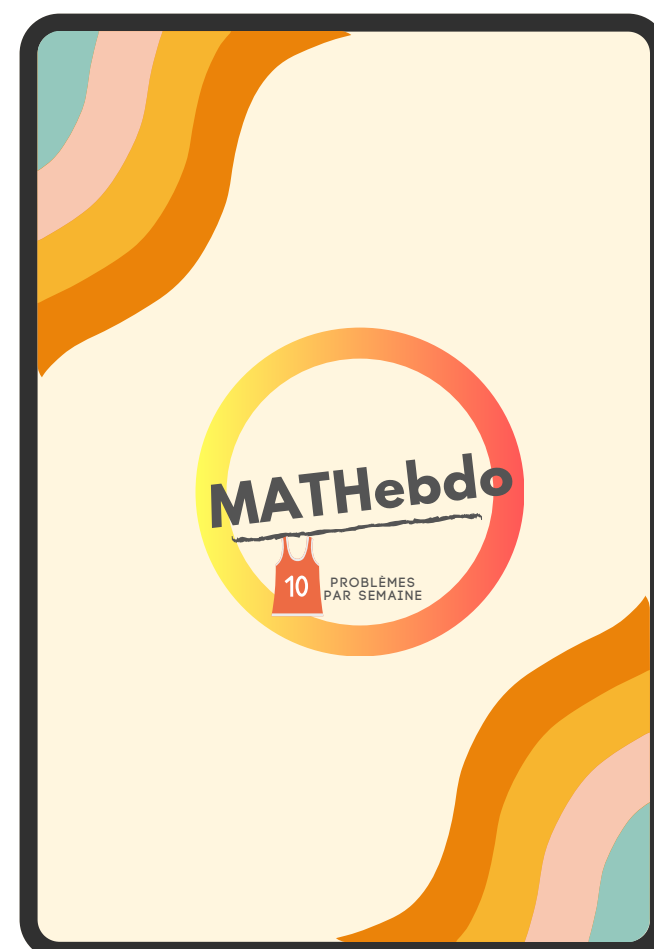
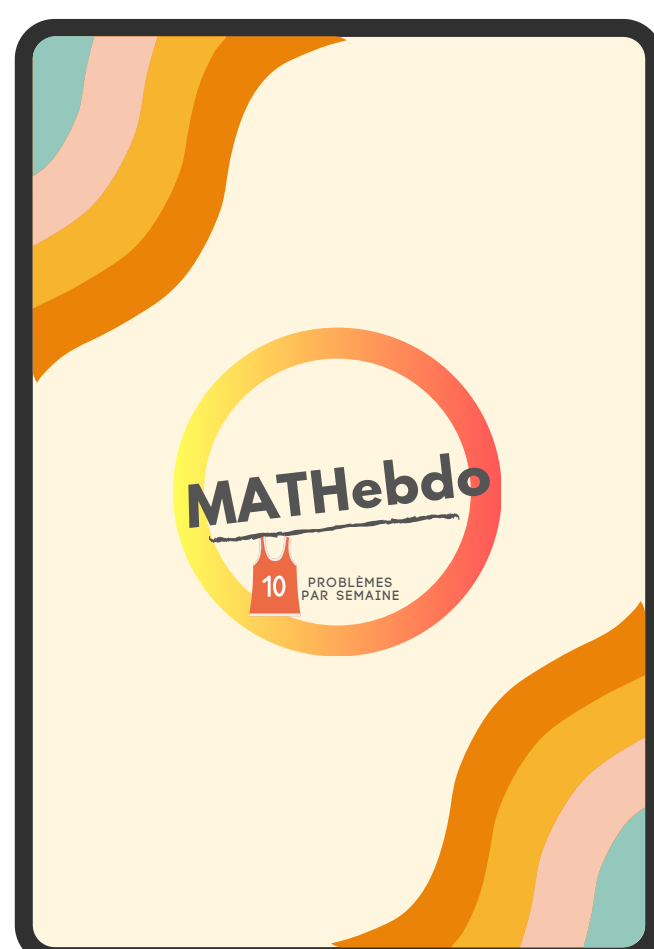
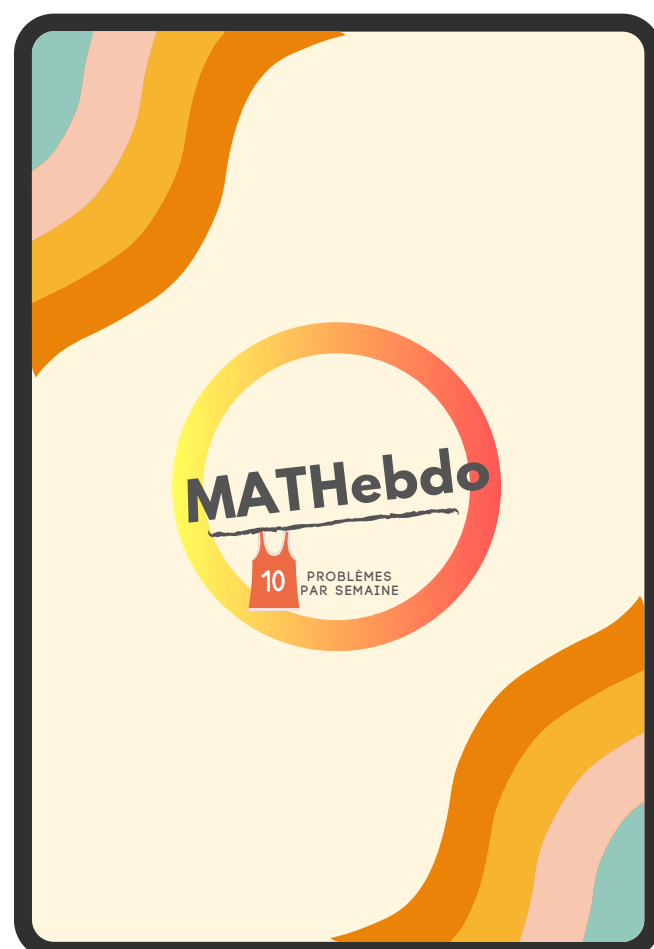
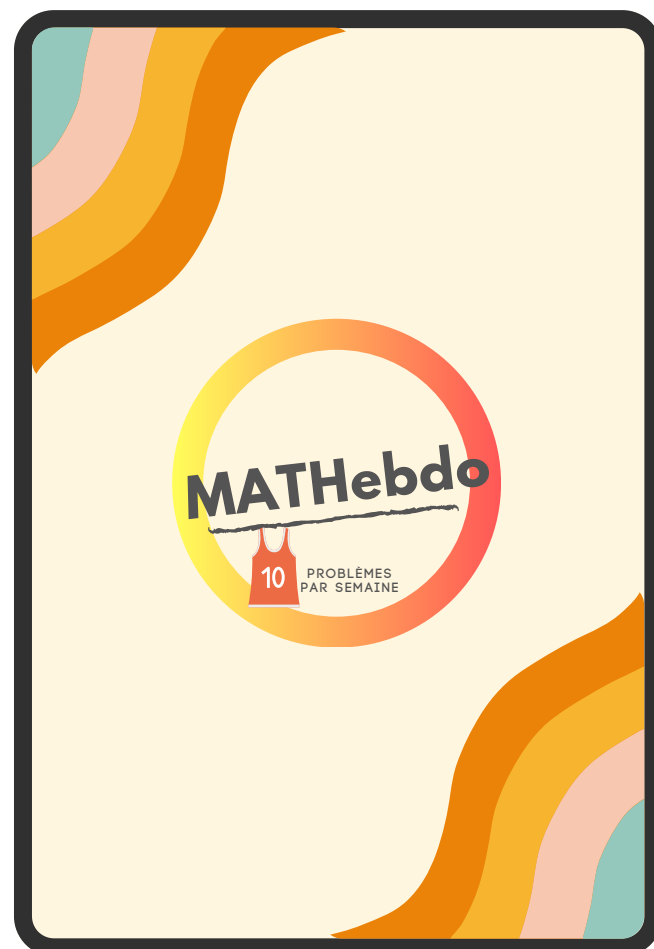


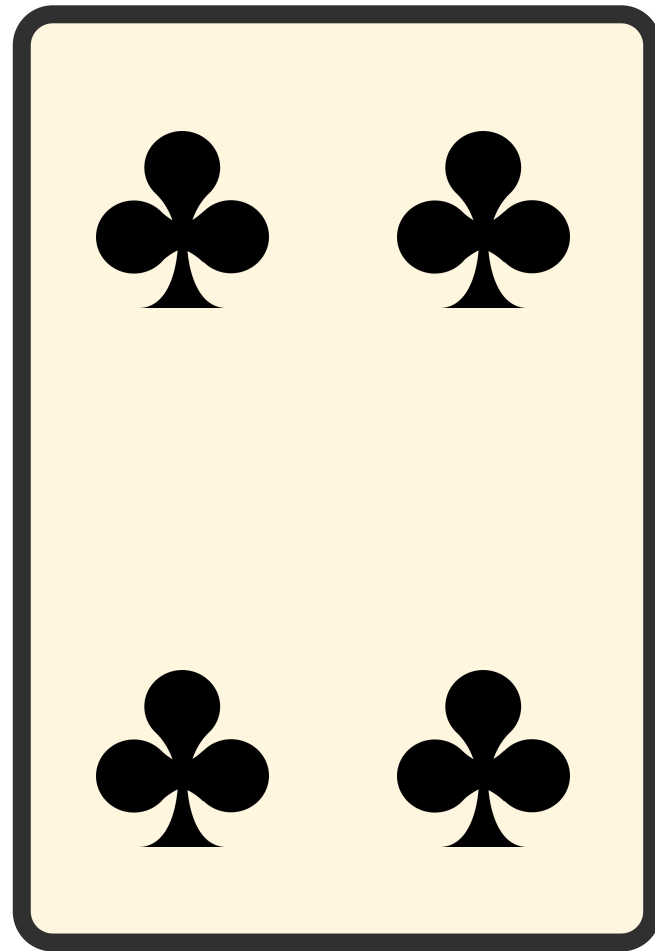
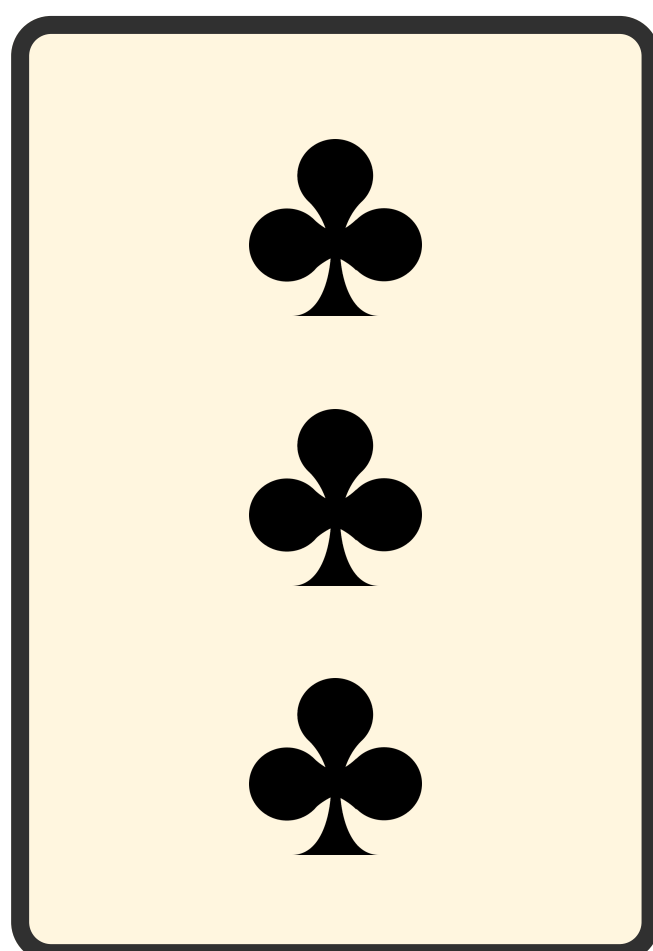
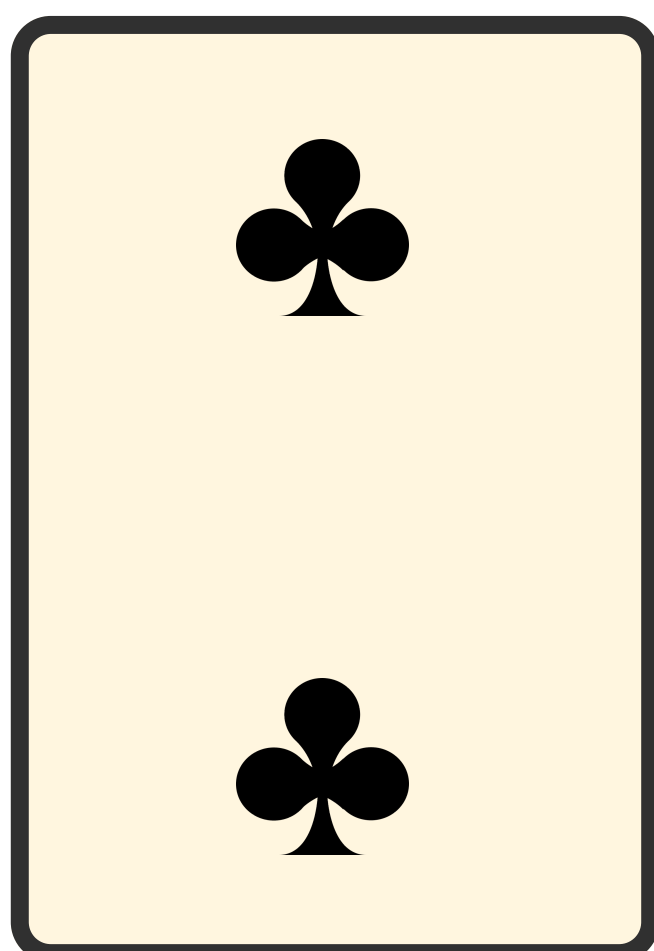
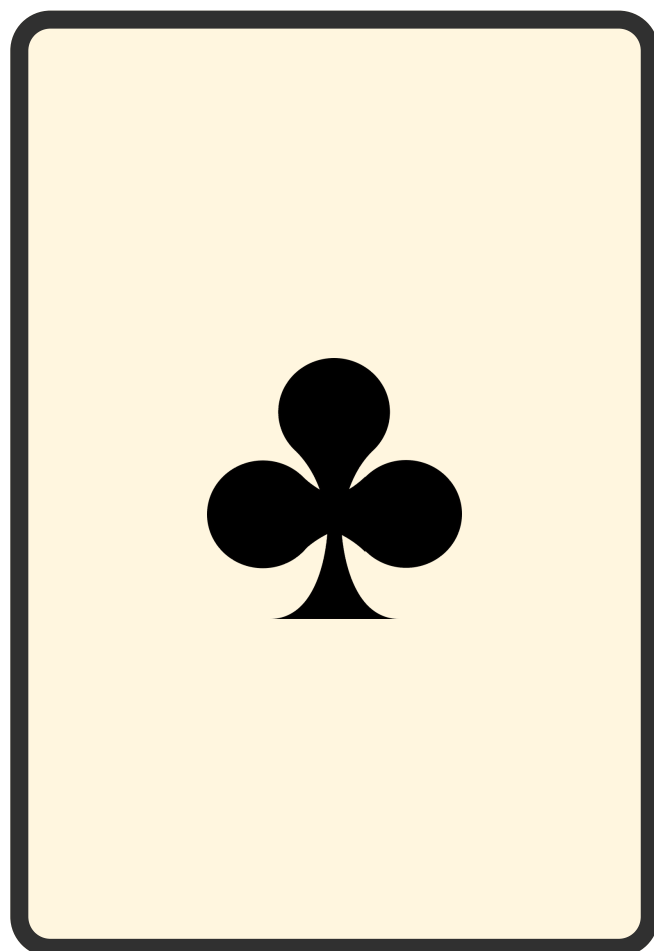
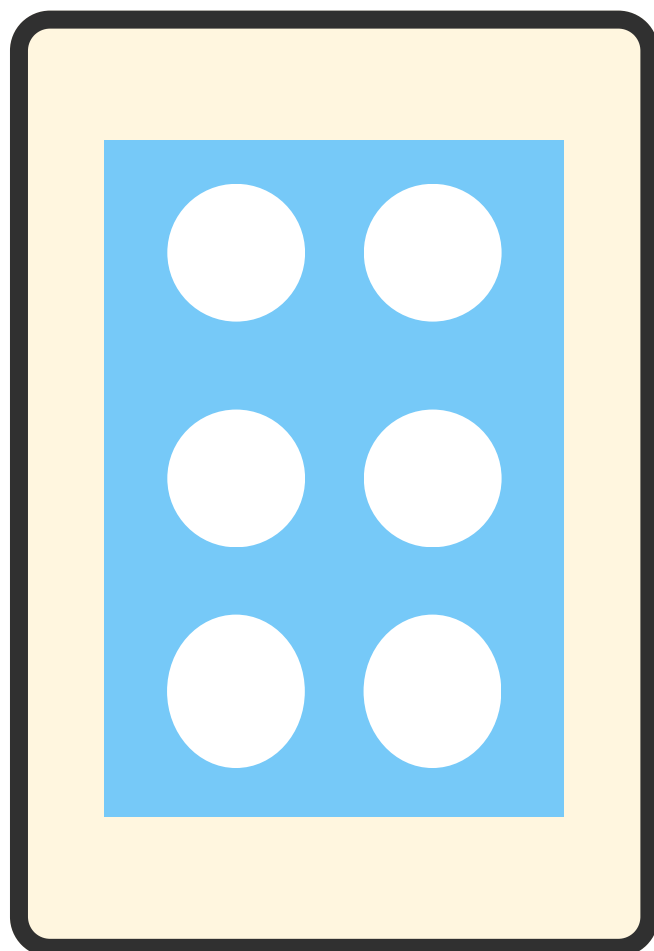
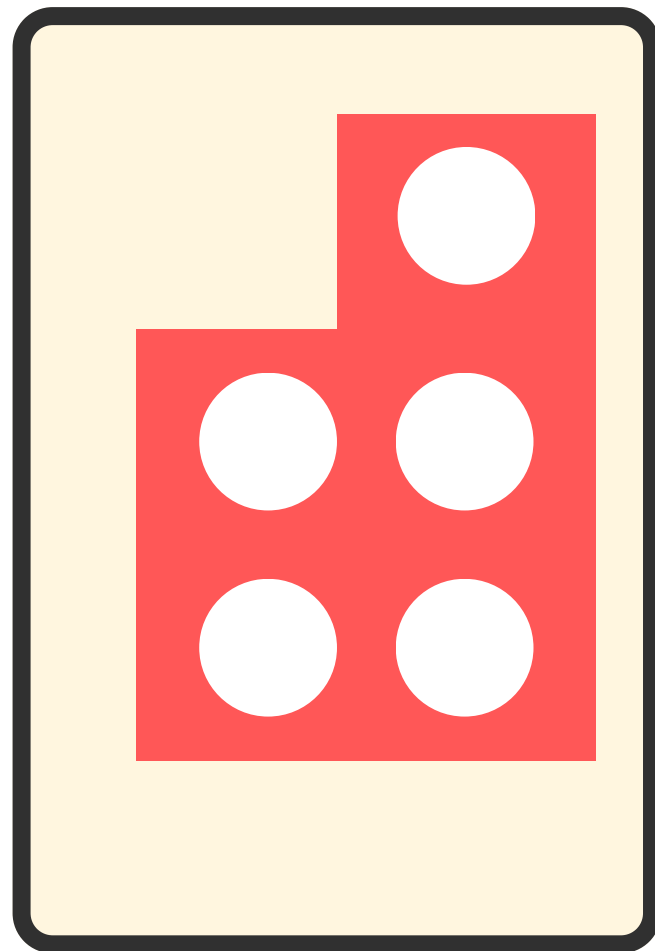
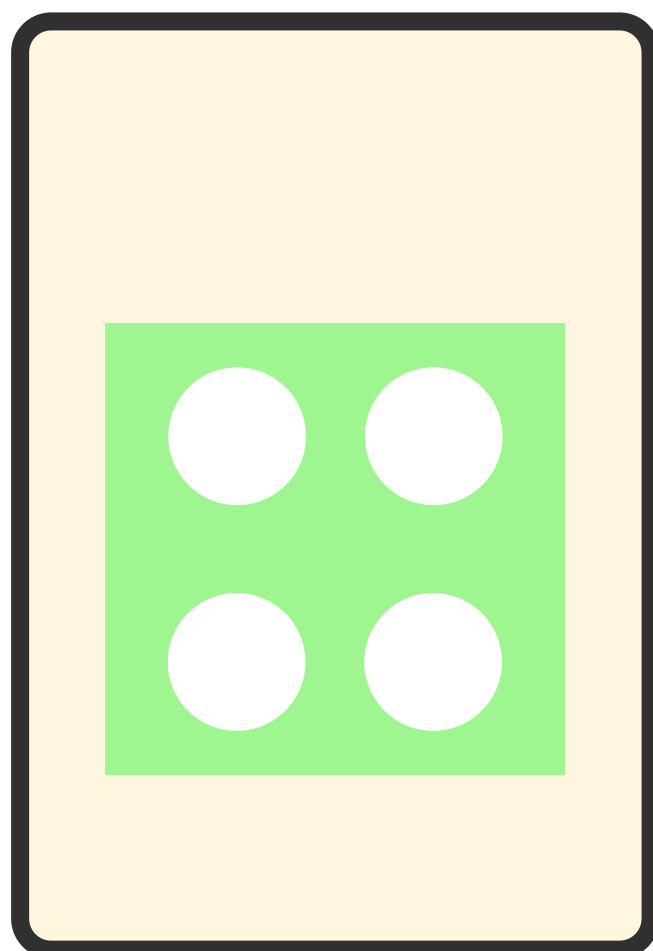
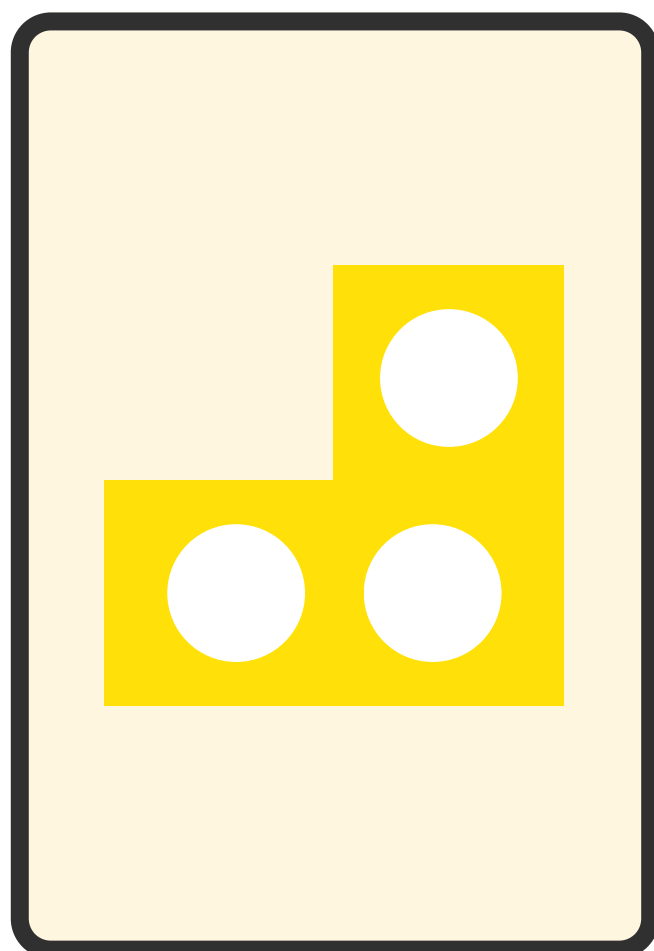
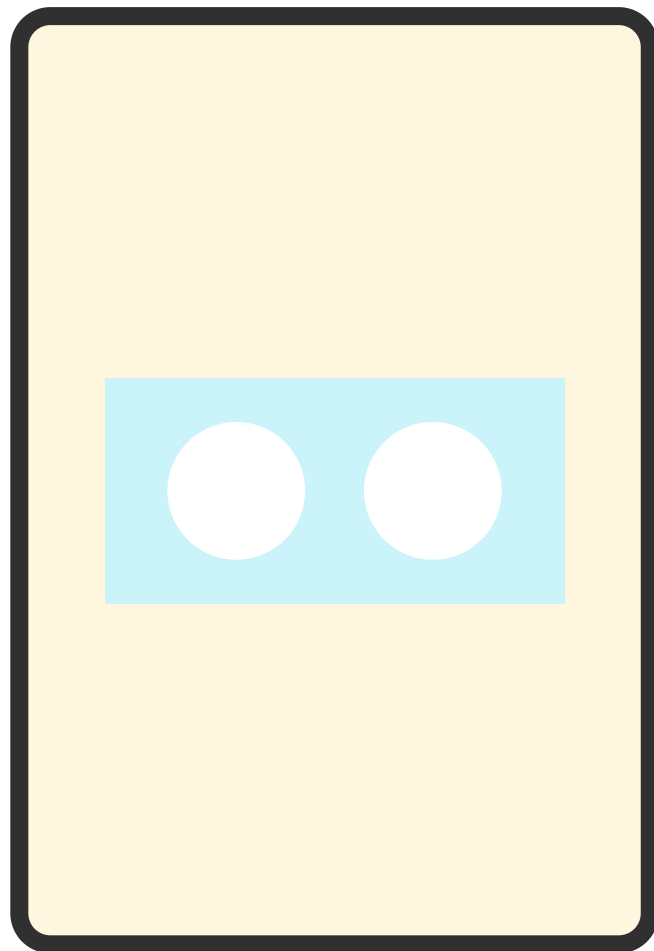
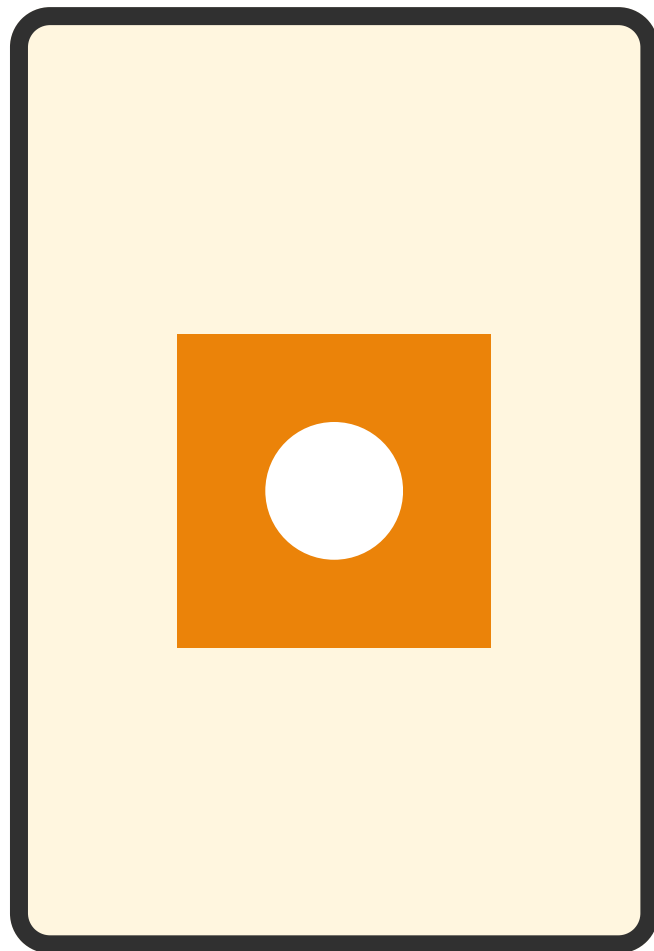
5

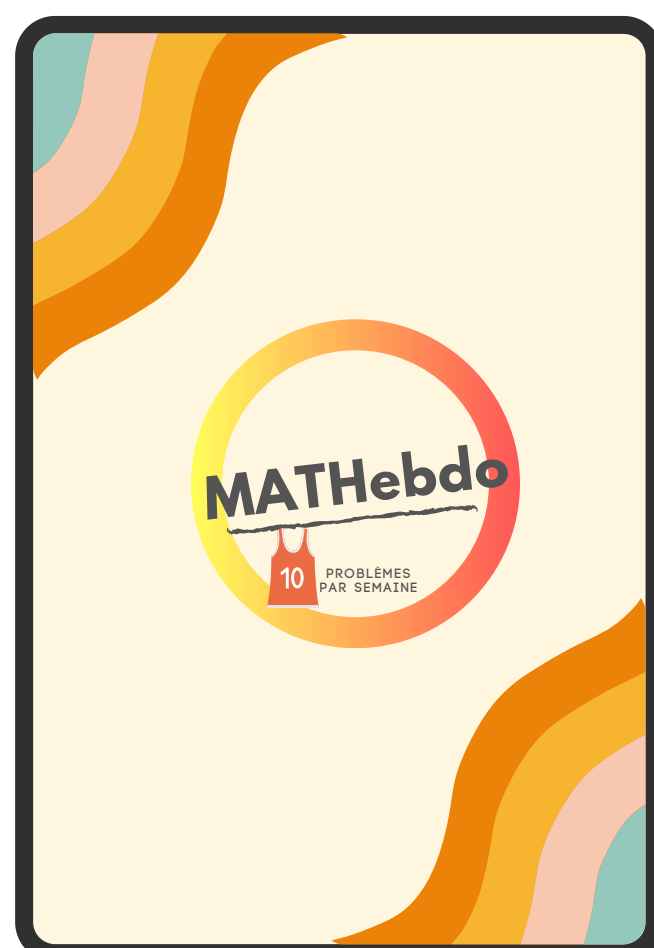
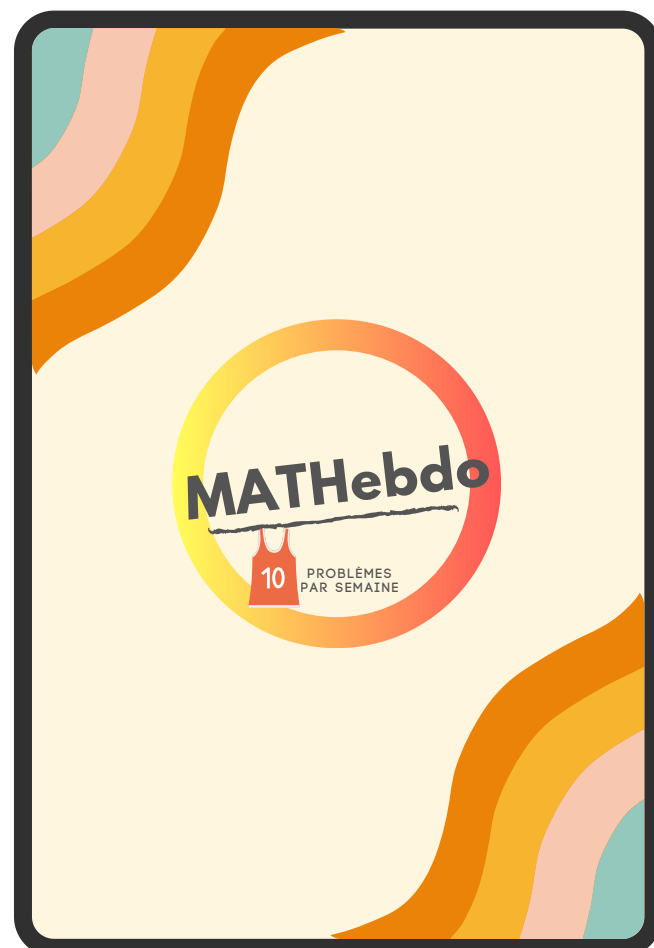
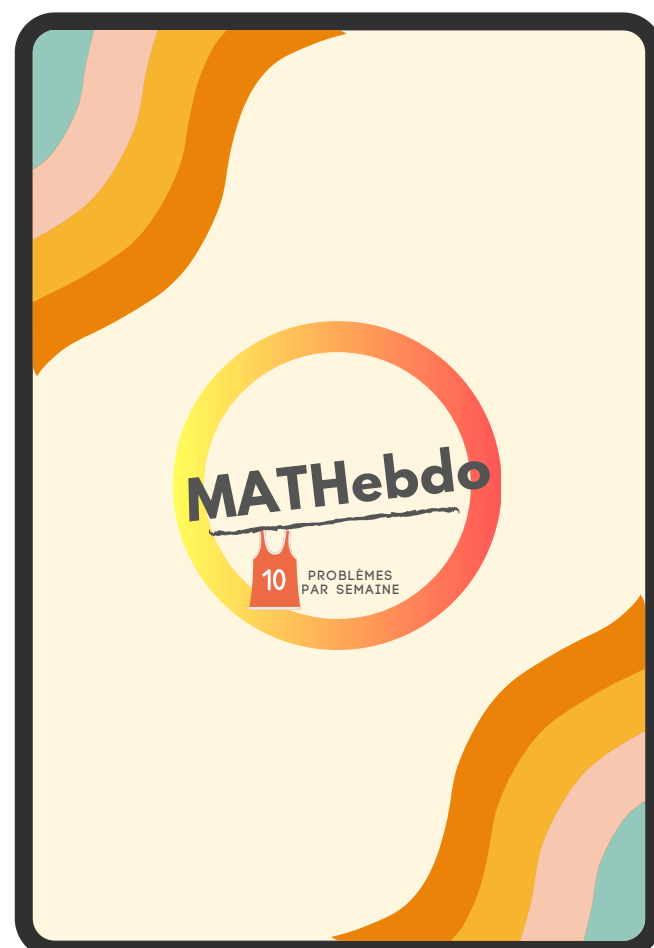


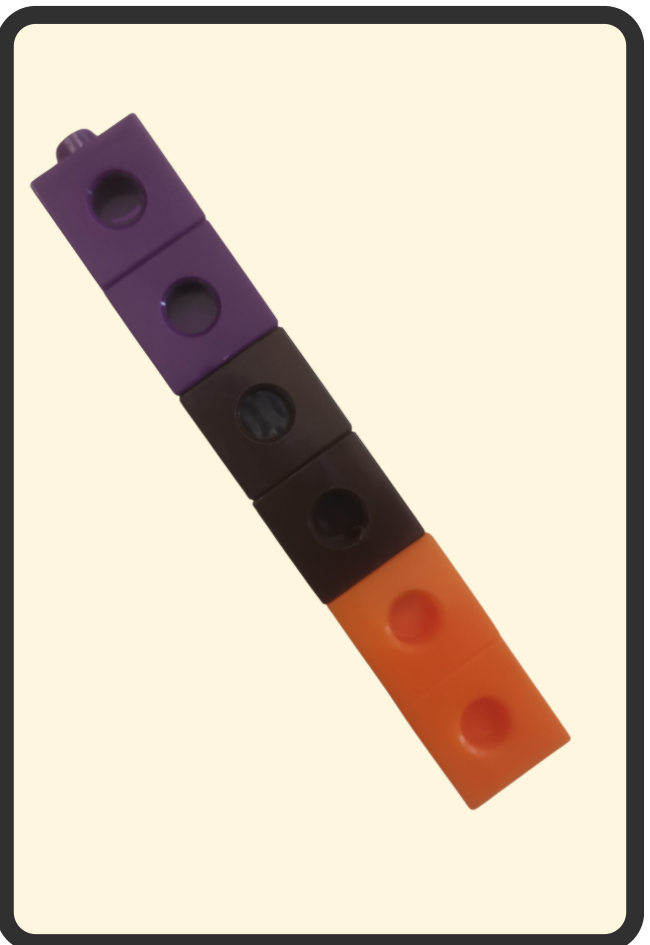
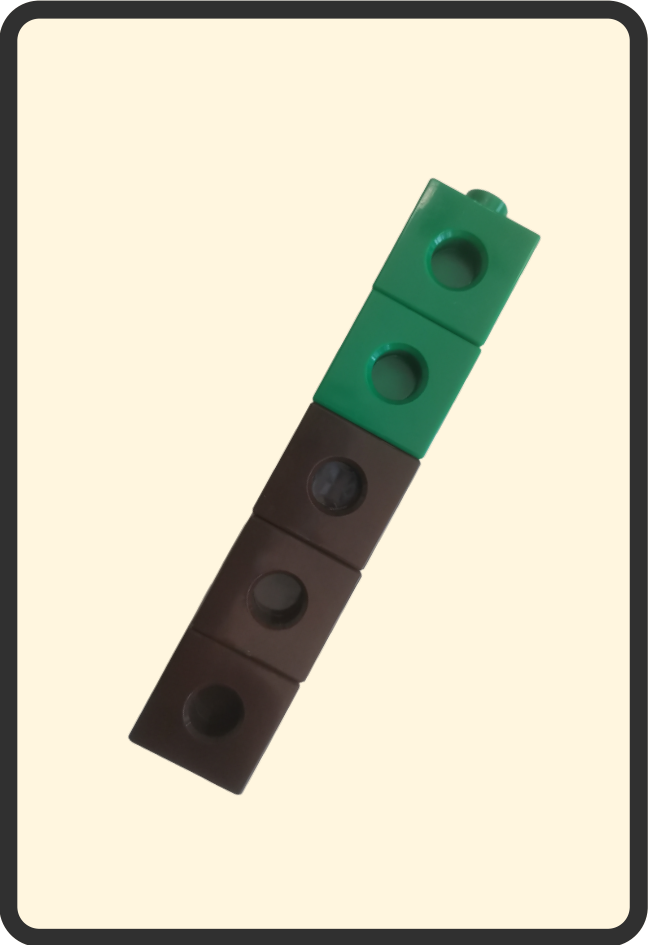
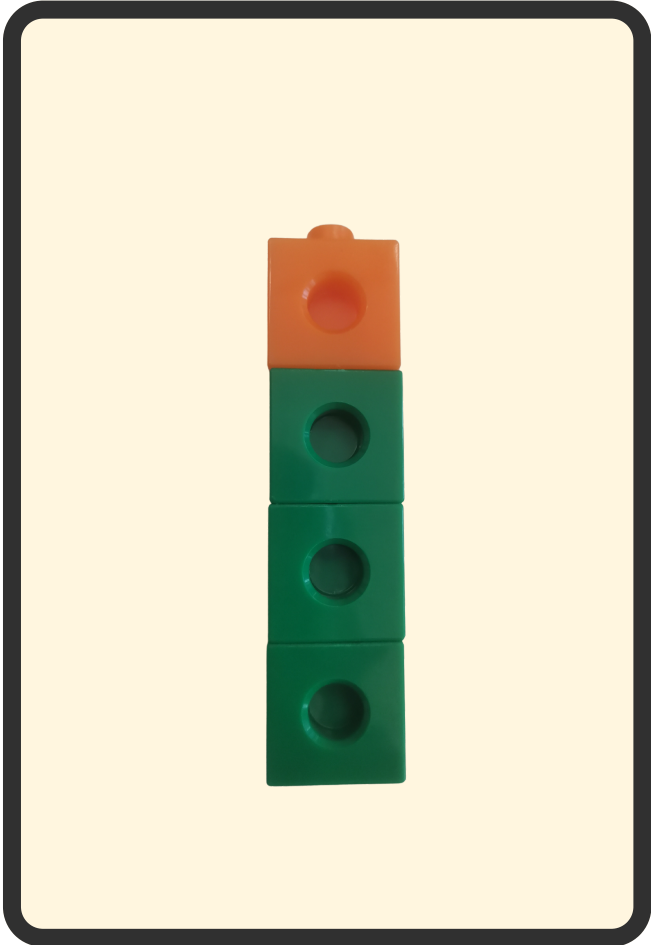
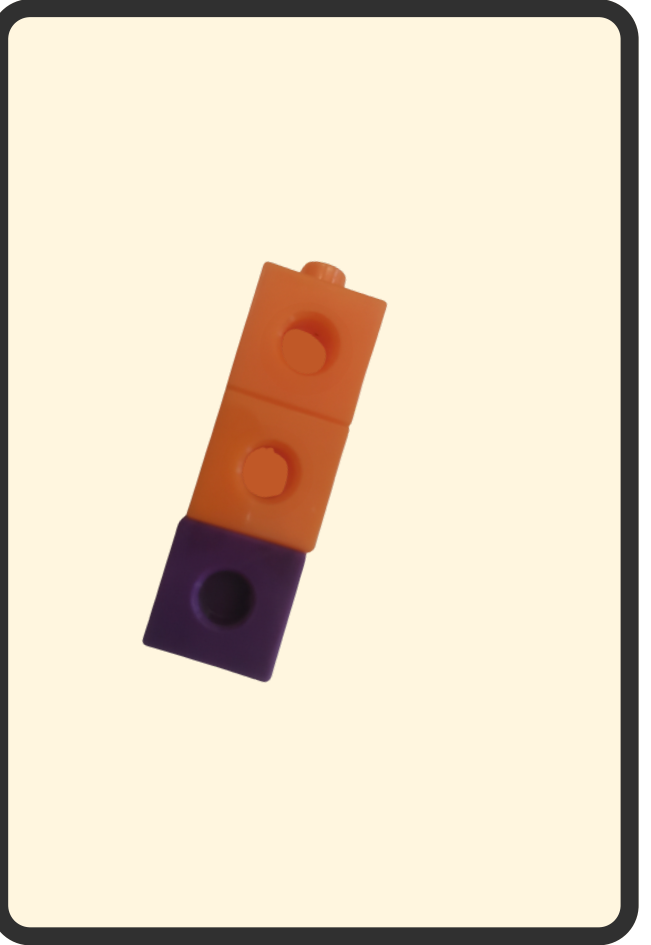
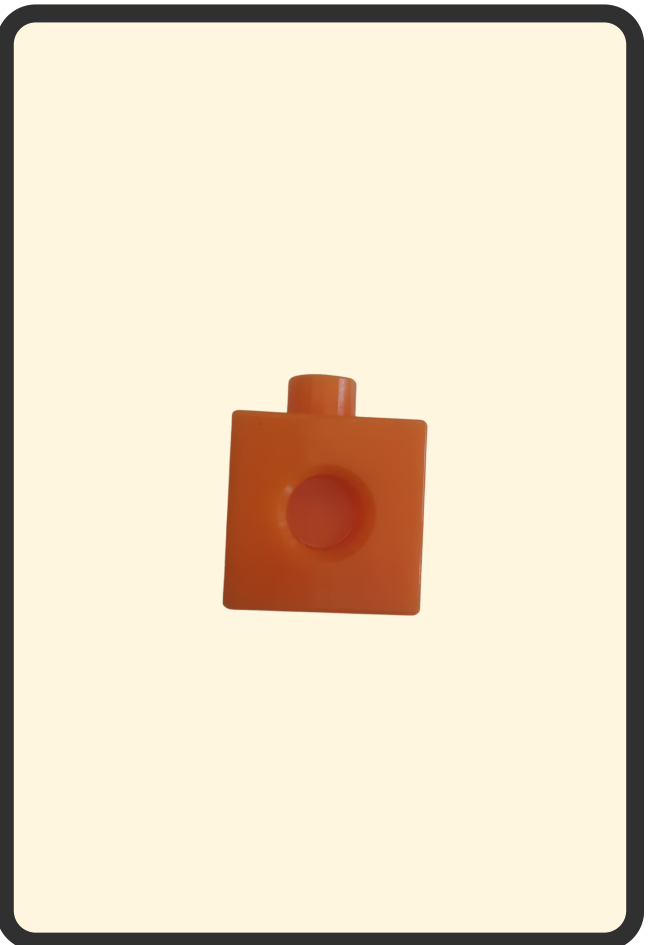
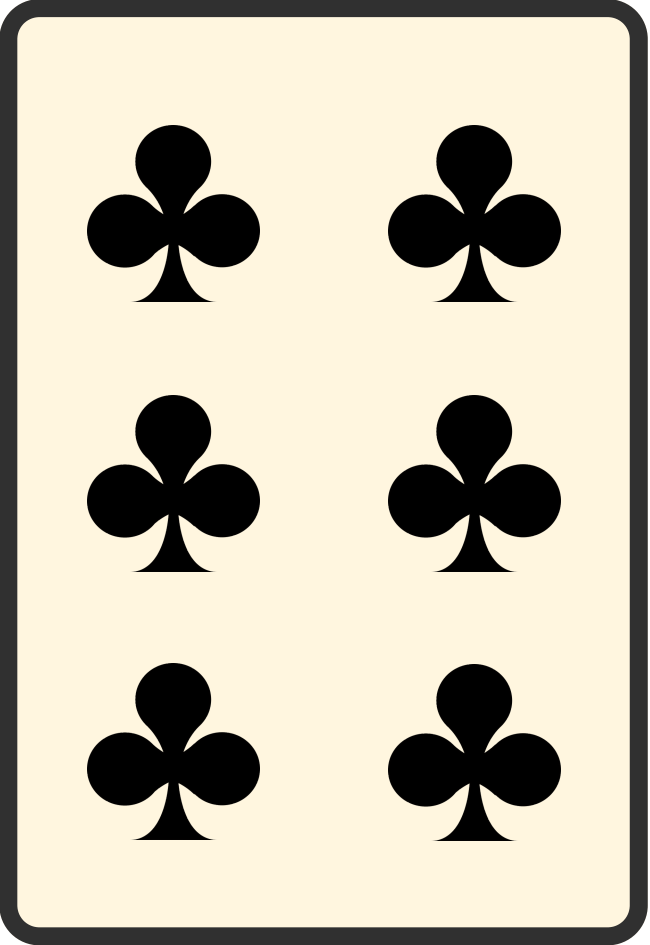
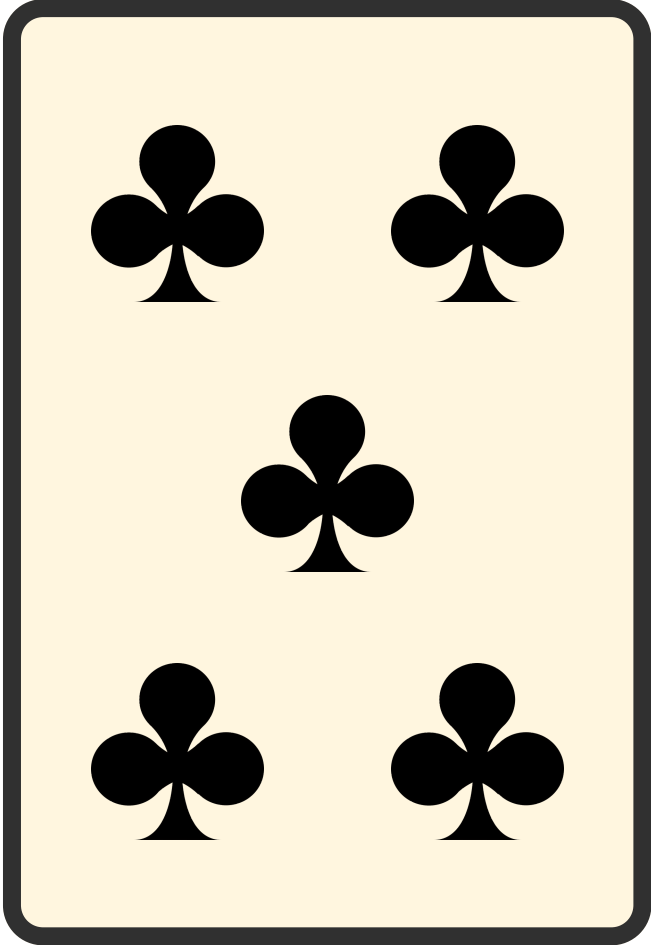
6











JOKER



JOKER

Cette carte prend la valeur que tu choisis.

JOKER



JOKER

Cette carte prend la valeur que tu choisis.

