

LE PETIT BRIDGE

C'est une adaptation du bridge pour les plus jeunes : les élèves jouent à 4 par équipe de deux et se partagent 40 cartes de 4 couleurs. Le premier joueur présente une carte de sa main. Si les autres joueurs ont une carte de la famille demandée, ils doivent la jouer. La plus forte carte de la famille demandée gagne la levée puis son possesseur rejoue pour la levée suivante. À la fin, le camp qui a gagné le plus de levées remporte la partie!

LA COURSE AUX NOMBRES

Les joueurs (de 1 à 4) doivent déplacer leur pion sur une ligne numérique formée avec des cartes de 1 à 10, en fonction du résultat d'un lancer de dé. Si la somme de la valeur indiquée par le dé et de celle de la carte est supérieure à 10, alors le jeton ne bouge pas. Pour gagner, le joueur doit être le premier à faire parvenir son jeton exactement sur le nombre 10.

BATAILLE SIMPLE

Les joueurs (de 2 à 4) se répartissent les cartes. Ils forment chacun une pioche face cachée. Simultanément, chacun pioche une carte, la retourne et la pose au centre de la table. Le joueur dont la carte indique la plus grande valeur ramasse toutes les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés piochent une nouvelle carte et la retournent. Celui qui a posé la carte la plus forte ramasse toutes les cartes et les met de côté. La partie prend fin quand les pioches sont épuisées. Le joueur qui a ramassé le plus de cartes gagne.

Des variantes sont possibles : les joueurs piochent deux cartes au lieu d'une et jouent selon les deux modalités suivantes :

- a. Avec addition : le joueur qui a la plus grande somme ramasse toutes les cartes.
- b. Avec soustraction : le joueur dont l'écart entre les deux cartes est le plus grand ramasse les cartes.

SCOPA BATAILLE (nom provisoire)

Le jeu consiste à distribuer 3 cartes à chaque joueur (de 2 à 4), exposer 4 cartes au centre de la table et faire une pioche avec le reste des cartes. À son tour, le joueur présente une de ses trois cartes qu'il compare avec celles qui sont exposées. Il ramasse toutes les cartes de valeurs inférieures à celle qu'il joue et les met de côté pour le décompte final. Si aucune carte n'est inférieure à celle qu'il présente, il pose cette dernière qui s'ajoute aux cartes exposées et n'en ramasse aucune. Dans les deux cas, il en pioche une nouvelle carte. La partie s'arrête quand la pioche est épuisée et que les joueurs n'ont plus de cartes. Le joueur qui a ramassé le plus de cartes est le gagnant.

SCOPA OPÉRATION (nom provisoire)

La mise en place du jeu est identique à celle de scopa bataille. Ici, le but est de ramasser le plus de cartes exposées dont la somme est égale à la valeur de la carte jouée. Le déroulement est semblable à « scopa bataille » à une différence près : si un joueur ramasse toutes les cartes exposées, il fait « scopa » ce qui lui permet de gagner 1 point supplémentaire (l'équivalent d'une carte) en fin de partie.

SCOPESPACE (nom provisoire)

Le jeu consiste à construire un espace délimité en positionnant les cartes selon les contraintes proposées lors de différents défis. Il prend en compte les bordures des cartes, mais aussi, dans certains défis, leurs valeurs. Par exemple : « En n'utilisant qu'une couleur de carte, construire le plus grand enclos (un espace fermé) possible. » ou « Construire une zone dont la valeur totale des cartes est égale à 60. »

SCOPRÉUSSITE (nom provisoire)

Les cartes sont disposées aléatoirement, faces cachées, en 4 lignes de 10 cartes. Le but est de reconstituer quatre lignes de suite de cartes d'une même couleur selon la suite numérique de 1 à 10. Ce jeu se joue en mode solo ou en mode coopératif.

SCOPSOLO (nom provisoire)

Ce jeu se joue en mode solo. Il s'agit de ramasser le maximum de cartes en déplaçant son pion d'une carte à l'autre sur une grille de 40 cartes disposées aléatoirement en 4 lignes de 10 cartes, faces visibles. Après avoir positionné son pion sur une carte de son choix, le joueur peut le déplacer sur une des cartes qui l'entourent (1 à 8 cartes), à condition que sa valeur soit inférieure à celle sur laquelle le jeton est placé, ou qu'elle en soit le double. Il peut aussi déplacer son jeton sur une carte de même valeur n'importe où.

Après chaque déplacement, le joueur ramasse la carte sur laquelle son jeton était placé. La partie se termine quand le joueur ne parvient plus à déplacer son jeton. Il compte alors les cartes prises.