

Vitesse

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- Divisez le jeu en deux moitiés égales.
- Posez 5 cartes de chaque côté au centre, retournez 2 au milieu.

SCORE

- Le premier à vider sa main gagne.
- Meilleur de 3 ou 5 manches.
- Pas de points ; victoire ou défaite.

Conseil: Utilisez vos deux mains pour poser deux cartes simultanément.

À VOTRE TOUR

- Posez des cartes sur les piles centrales (valeur ± 1 de la carte du dessus).
- Pas de tours alternés ; jouez simultanément.
- Quand les piles centrales sont bloquées, retournez les cartes de démarrage suivantes.

Speed est un jeu de cartes rapide à deux joueurs où les deux participants jouent simultanément, faisant la course pour se débarrasser de toutes leurs cartes en premier. Il n'y a pas de tours : les joueurs posent leurs cartes le plus vite possible sur des piles partagées, ce qui en fait un test de réflexes et de rapidité de réflexion.

Objectif

Soyez le premier joueur à jouer toutes vos cartes en les plaçant sur les piles centrales en ordre croissant ou décroissant, quelle que soit la couleur.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes, divisé également entre les deux joueurs (26 cartes chacun).
3. **Disposition** : Chaque joueur prépare une pioche personnelle de 15 cartes et une main de 5 cartes. Deux cartes individuelles sont placées face cachée au centre entre les joueurs.
4. **Début** : Les deux joueurs retournent simultanément les deux cartes centrales face visible pour commencer la partie.

Déroulement du jeu

1. **Jeu simultané** : Les deux joueurs jouent en même temps, il n'y a pas de tours.
2. **Jouer des cartes** : Placez une carte de votre main sur l'une des piles centrales si votre carte a exactement un rang de plus ou de moins que la carte du dessus. La couleur n'a pas d'importance. Par exemple, un 7 peut être joué sur un 6 ou un 8.
3. **Boucle** : Les Rois et les As se connectent, donc un Roi peut être joué sur un As et inversement.
4. **Compléter la main** : Chaque fois que votre main tombe en dessous de 5 cartes, piochez immédiatement dans votre pioche personnelle pour la compléter.
5. **Bloqué** : Si aucun joueur ne peut jouer, les deux retournent simultanément une nouvelle carte des piles latérales sur les piles centrales.

Victoire

Le premier joueur à vider à la fois sa main et sa pioche personnelle gagne la partie. Si les deux joueurs sont bloqués et qu'il ne reste plus de cartes latérales, le joueur avec le moins de cartes restantes gagne.

Conseils et stratégies

- Surveillez constamment les deux piles centrales, ne vous concentrez pas sur une seule.
- Privilégiez le jeu des cartes qui ouvrent le plus d'options pour votre prochain coup.
- Restez calme sous la pression ; tâtonner vous ralentit plus que réfléchir brièvement.

Conseils et stratégie

Gardez vos deux mains actives et scannez toutes les piles disponibles simultanément.

Posez d'abord les cartes qui débloquent le plus de mouvements suivants.