

Cracher

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- Partager le jeu en 26 cartes chacun.
- Disposer 5 piles de stock (1 à 5 cartes, dessus face visible).
- Les cartes restantes forment votre talon.

SCORE

- Le premier joueur à vider toutes ses cartes gagne.
- En plusieurs manches, frappez la plus petite pile pour en prendre moins de cartes.

Conseil: Concentrez-vous sur le retournement des cartes cachées de vos piles de stock pour conserver vos options ouvertes.

À VOTRE TOUR

- Les deux joueurs retournent une carte de leur talon pour commencer les piles centrales.
- Poser des cartes d'une valeur immédiatement supérieure ou inférieure sur l'une ou l'autre des piles centrales (sans tours).
- Retourner de nouvelles cartes du talon quand les deux joueurs sont bloqués.

Cracher est un jeu de cartes à grande vitesse pour deux joueurs où les deux joueurs posent simultanément des cartes sur des talons centraux partagés pour s'en débarrasser. Il n'y a pas de tours, et des réflexes rapides sont indispensables.

Objectif

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en les posant le plus vite possible sur les deux talons centraux.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes, partagé en 26 cartes par joueur.
3. **Distribution** : Chaque joueur dispose 5 piles de stock devant lui (1, 2, 3, 4 et 5 cartes respectivement, carte du dessus face visible). Les cartes restantes forment le talon de chaque joueur.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les deux joueurs retournent simultanément la carte du dessus de leur talon au centre pour créer deux piles centrales. Le jeu commence immédiatement sans tours.
2. **Étape 2** : Les joueurs posent les cartes du dessus de leurs piles de stock sur l'une ou l'autre des piles centrales si la carte est d'une valeur immédiatement supérieure ou inférieure (le Roi peut se connecter à l'As).
3. **Étape 3** : Quand aucun des deux joueurs ne peut jouer, les deux retournent une nouvelle carte de leur talon sur les piles centrales. Quand un joueur vide toutes ses piles de stock et son talon, il gagne la manche.

Décompte des points

- Le premier joueur à se défaire de toutes ses cartes gagne.
- En jeu en plusieurs manches, le joueur qui frappe la plus petite pile centrale en prend moins de cartes pour la manche suivante.

Variantes

- **Vitesse** : Un jeu très similaire où chaque joueur dispose d'une pioche personnelle de 5 cartes reconstituée depuis un tas secondaire.
- **Cracher avec jokers** : Ajouter des jokers comme cartes joker pouvant être posées sur n'importe quelle carte.

Conseils et stratégies

- Scannez toujours les deux piles centrales avant de jouer, car l'une peut offrir une meilleure série de coups.
- Donnez la priorité au retournement des cartes face cachée dans vos piles de stock pour ouvrir davantage d'options.

Conseils et stratégie

Gardez les yeux sur les deux piles centrales en permanence et donnez la priorité au retournement des cartes cachées dans vos piles de stock. La vitesse compte plus que le jeu parfait.

Bien que la vitesse soit primordiale, les joueurs avisés se concentrent sur la libération des piles de stock comportant le plus de cartes cachées en premier pour maximiser les options futures.