

Règles de la crapette rapide

Comment jouer à la crapette rapide

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser en premier de ses 15 cartes disposées en cinq piles devant soi.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes de valeur consécutive sur les piles communes au centre, en simultané avec son adversaire.
- **Condition de victoire** : N'avoir plus aucune carte en main ni en piles, et taper en premier sur le « tas vide ».

La crapette rapide, c'est le jeu qu'on sort quand on veut du fun, de l'adrénaline et un brin de chaos contrôlé ! Contrairement à la crapette classique qui se joue chacun son tour, ici tout le monde joue **en même temps**. Les doigts volent, les cartes s'enchaînent, et le premier qui se débarrasse de ses cartes a tout gagné. Prêt à transpirer un peu ? C'est parti !

Le matériel nécessaire

Rien de compliqué ici, on fait dans le minimaliste :

- 1 **jeu de 52 cartes** standard
- 2 joueurs (et seulement 2, c'est un duel !)

La mise en place

On partage d'abord le paquet en deux moitiés égales : chaque joueur récupère **26 cartes**. À un signal donné (un « 3, 2, 1, go ! » suffit amplement), chacun dispose ses cartes devant lui aussi vite possible sous forme de **cinq piles**, de gauche à droite, comme suit :

- **Pile 1** : 4 cartes face cachée + 1 carte face visible sur le dessus (5 cartes au total)
- **Pile 2** : 3 cartes face cachée + 1 carte face visible sur le dessus (4 cartes au total)
- **Pile 3** : 2 cartes face cachée + 1 carte face visible sur le dessus (3 cartes au total)
- **Pile 4** : 1 carte face cachée + 1 carte face visible sur le dessus (2 cartes au total)
- **Pile 5** : 1 seule carte face visible (1 carte au total)

Au total, chaque joueur a donc **15 cartes** disposées en piles devant lui. Les 11 cartes restantes forment sa **pioche personnelle**, posée face cachée au centre de la table (entre les deux joueurs). C'est sur cette zone centrale partagée que tout va se jouer !

Petite astuce : dispose tes piles le plus vite possible pendant la mise en place, car certaines règles maison autorisent de commencer à jouer avant que l'adversaire ait fini !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Le démarrage simultané

Une fois les piles et les **pioches** en place, chaque joueur retourne la **première carte de sa pioche** face visible. Il y a donc deux cartes visibles au centre de la table, qui forment les deux **piles communes** sur lesquelles tout le monde va jouer. Et c'est parti, sans attendre son tour : les deux joueurs jouent **en même temps** !

Poser ses cartes

On peut poser une carte sur l'une des deux **piles communes** si sa valeur est **consécutives** (juste au-dessus ou juste en dessous) à la carte visible sur le dessus de la pile. La couleur et la famille ne comptent pas du tout, seule la valeur compte !

Exemples concrets :

- Si la pile affiche un **7**, tu peux y déposer un **6** ou un **8**.
- Si la pile affiche un **As**, tu peux y déposer un **2** ou un **Roi** (les valeurs sont cycliques).

Tu peux jouer aussi bien sur **ta propre pile que sur celle de l'adversaire**. Utilise-le à ton avantage pour te débarrasser de tes cartes !

Gérer ses cinq piles

Tu dois toujours avoir **au maximum 5 cartes face visible** devant toi (la carte du dessus de chacune de tes cinq piles). Quand tu joues la carte visible d'une pile, la carte face cachée en dessous devient automatiquement visible. Tu dois la retourner immédiatement.

La **pioche** personnelle sert de réserve : si tu n'as plus de carte jouable parmi tes piles, tu retournes la carte du dessus de ta pioche. Si elle est jouable, joue-la. Sinon, elle reste devant toi comme sixième option.

Attention : il ne peut pas y avoir plus de **5 cartes retournées simultanément** devant toi. Pense à jouer tes cartes visibles avant d'en retourner de nouvelles !

La feinte autorisée

Petite règle amusante : un joueur peut faire **semblant de poser une carte** sur une pile commune, puis changer d'avis et la garder. C'est totalement légal et franchement redoutable pour déstabiliser l'adversaire. Comme au [Menteur](#), l'intimidation fait partie du jeu !

Fin d'une manche et changement de cartes

Dès que l'un des joueurs parvient à jouer **toutes ses 15 cartes** de ses piles (les piles devant lui sont toutes vides), il doit immédiatement **taper sur la pile commune qui contient le moins de cartes** et s'en emparer.

L'adversaire, lui, récupère automatiquement la pile commune qui contient le plus de cartes.

Chacun mélange alors ces cartes récupérées avec le reste de sa pioche personnelle, et on **recommence une nouvelle manche** en reformant les cinq piles et une nouvelle pioche.

Petite astuce stratégique : n'hésite pas à jouer des cartes sur la pile commune la plus fournie pour forcer ton adversaire à récupérer un maximum de cartes à la fin de la manche !

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et victoire

La partie se termine quand un joueur arrive à la situation dite du « **tas vide** » : il n'a plus aucune

carte dans sa pioche personnelle.

- Si le joueur au « **tas vide** » tape en premier sur sa propre pile vide, il remporte la partie !
- Si c'est son **adversaire** qui tape en premier sur ce tas vide, c'est lui qui récupère les cartes de la pioche adverse, et la partie continue.

Le vainqueur est donc celui qui se retrouve avec **un tas vide** et qui réagit le plus vite pour taper dessus. Concentration et vivacité jusqu'au bout !

Si tu aimes ce genre de jeux de rapidité et de réflexes, tu adoreras aussi [Flip7](#), où la gestion du risque et la rapidité de décision sont également au cœur du gameplay. Et si tu cherches d'autres jeux de cartes stimulants pour animer tes soirées, jette un œil aux [règles du Rami](#) ou aux [règles du Go Fish](#), deux classiques toujours aussi efficaces autour d'une table !