

# **\*\*Règles de la bataille corse\*\***

## **Comment jouer La bataille corse**

### **Le jeu en bref :**

- **But du jeu** : Récupérer toutes les cartes du jeu en tapant le tas central plus vite que les autres.
- **Mécanique principale** : Pose de cartes en simultané + réflexes : on tape dès qu'une combinaison sort.
- **Condition de victoire** : Être le seul joueur à posséder toutes les cartes à la fin.

Oublie la bataille toute douce de ton enfance : la **bataille corse**, c'est sa cousine survoltée. On pose des cartes au centre, et dès qu'une combinaison apparaît, tout le monde se jette sur le tas pour le rafler. Fous rires, mains qui claquent et petites chamailleries garanties, le tout avec un simple jeu de 52 cartes.

Petit avertissement amical : il existe plein de variantes selon les régions et les cours de récré. Mettez-vous d'accord sur les règles avant de commencer, ça évitera les débats enflammés en pleine partie.

## **Le matériel et la mise en place**

Il te faut juste un **jeu de 52 cartes** (sans les jokers). À 4 ou 5 joueurs, tu peux mélanger **deux jeux de 52 cartes** pour des parties plus longues et plus animées. La couleur des cartes (pique, cœur, carreau, trèfle) n'a aucune importance ici : seule compte la **valeur**.

Installe-toi confortablement autour d'une table assez large pour que tout le monde puisse taper le tas sans se cogner les coudes. Si tu cherches d'autres jeux de cartes nerveux du même style, jette aussi un œil aux [Règles du Fou Fou Fou](#), c'est dans le même esprit déjanté.

## La distribution des cartes

On distribue **toutes les cartes**, une par une, **face cachée**, à l'ensemble des joueurs. Pas grave si tout le monde n'en a pas exactement le même nombre, ça n'a aucune incidence.

Chaque joueur forme son **talon** face cachée devant lui. Règle d'or : **interdiction de regarder ses cartes** ou de les trier. Le hasard fait toute la saveur du jeu.

## Qui commence

Le plus jeune joueur démarre, ou alors tirez à la courte paille. Ensuite, on jouera dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

## Déroulement d'une partie

À tour de rôle, chaque joueur retourne **la carte du dessus de son talon** et la pose au centre de la table. Au fil des tours, ça forme un **tas commun**. Beaucoup de joueurs rythment la partie en annonçant à voix haute « 1, 2, 3... » ou la valeur de la carte posée, à toi de voir.

Dès qu'une **combinaison** apparaît sur le tas, tout le monde peut taper avec la main. Le **premier à poser sa main** sur le tas le remporte en entier et le glisse **sous son talon**, face cachée. C'est ensuite à lui de relancer le jeu en posant une nouvelle carte.

En cas de litige sur « qui a tapé en premier » : c'est la main qui se trouve **en dessous**, directement au contact du tas, qui gagne. Logique imparable, fin du débat.

## Quand peut-on taper le tas

Dans la version classique, deux combinaisons donnent le droit de taper :

- **Le doublé** : deux cartes de même valeur posées l'une juste après l'autre (par exemple un 7 puis un 7).
- **Le sandwich** (aussi appelé **tartine**) : deux cartes de même valeur séparées par une seule carte différente (par exemple Roi - Dame - Roi).

Petite astuce : entraîne ton œil à fixer le tas plutôt que les mains de tes adversaires. Tu réagiras

plus vite que si tu attends de voir les autres bouger.

## La fausse tape

Si tu tapes le tas alors qu'il n'y a **aucune combinaison valide**, c'est une **fausse tape**. Sanction : tu dois glisser **une carte** (ou deux, selon ce que vous décidez) de ton talon **sous le tas**, face cachée, sans le récupérer. C'est ce qui rend le jeu malin : il faut être rapide, mais pas trop nerveux non plus.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les figures et le tribut à payer

C'est la règle qui pimente vraiment la bataille corse. Quand un joueur pose une **figure** (Valet, Dame, Roi) ou un **As**, le joueur suivant doit « payer un tribut » en posant un certain nombre de cartes pour tenter de sortir lui aussi une figure.

Carte posée	Nombre de cartes à poser par le suivant
<b>As</b>	4 cartes
<b>Roi</b>	3 cartes
<b>Dame</b>	2 cartes
<b>Valet</b>	1 carte

Trois cas de figure peuvent se présenter pendant le paiement :

- Si le joueur qui paie **sort une figure ou un As** pendant son tribut, son obligation est **annulée** immédiatement. C'est au **joueur suivant** de payer le nouveau tribut.
- Si le joueur **termine son tribut sans figure**, celui qui avait posé la dernière figure **rafle tout le tas**.
- Une **combinaison** (doublé ou sandwich) peut apparaître en plein paiement ! Dans ce cas, tout le monde peut taper et emporter le tas, même au milieu d'une figure. Reste donc bien attentif, c'est souvent là que ça bascule.

Conseil de joueur aguerri : quand tu vois un As tomber, garde la main au-dessus du tas. Quatre cartes à poser, c'est quatre chances qu'un doublé ou un sandwich surgisse de nulle part.

## Élimination et fin de partie

Un joueur qui n'a **plus de cartes** n'est pas éliminé tout de suite ! Il peut continuer à **taper les tas** pour se refaire et revenir dans la course. Tant qu'il rafle un tas de temps en temps, il reste en jeu.

En revanche, s'il n'a plus de cartes **et** qu'il laisse passer une combinaison sans taper, il est **définitivement hors course**. La partie continue jusqu'à ce qu'**un seul joueur possède toutes les cartes** : c'est le grand vainqueur.

## La durée d'une partie

Compte en général entre 10 et 20 minutes. Mais entre nous, on enchaîne rarement une seule manche : prévois plutôt une bonne heure de chahut joyeuse.

## Les enfants et la bataille corse

Dès 7 ans, ça passe très bien. Pour les plus petits, allège la pénalité de fausse tape à une seule carte, et n'hésite pas à les laisser gagner un petit tas de temps en temps pour ne pas qu'ils se découragent.

## Les variantes pour pimenter le jeu

Une fois la version classique maîtrisée, tu peux ajouter une ou plusieurs de ces règles maison :

- **La suite** : on autorise à taper sur trois cartes qui se suivent (5, 6, 7 par exemple), montantes et/ou descendantes selon ce que vous décidez.
- **Le totem** : on place un objet au centre de la table. Au lieu de taper le tas, il faut attraper le totem en premier. Plus visuel, et ça évite les mains écrasées.
- **La tape sur le Valet** : on choisit une valeur « magique » (souvent le Valet) ; dès qu'elle sort, tout le monde tape.
- **Le tour complet** : on tape quand une même valeur réapparaît exactement après un tour de table.
- **Pénalité allégée** : une seule carte de pénalité en cas de fausse tape, idéal pour les plus

jeunes.

Si tu aimes les jeux de cartes rapides où il faut garder l'œil bien ouvert, tu apprécieras sans doute aussi [The Gang](#) ou les [Règles d'Oeuf pour Oeuf](#). Et pour changer complètement d'ambiance avec un jeu plus posé, va voir du côté de [Jaipur](#).

[IMAGE\_FIN]

## Notre évaluation de la Bataille corse

<b>Facilité d'apprentissage</b>	★★★★★	Les règles de base s'expliquent en deux minutes. Parfait avec des enfants.
<b>Stratégie</b>	★★☆☆☆	Surtout du hasard et des réflexes ; la tactique se joue sur la gestion du risque à la tape.
<b>Complexité</b>	★★☆☆☆	Très simple, hormis la règle des figures qui demande un tour ou deux pour bien rentrer.
<b>Émotions</b>	★★★★★	Rires, suspense et petites disputes amicales sur « qui a tapé en premier » !
<b>Rejouabilité</b>	★★★★☆	Les parties sont courtes, on enchaîne facilement les manches de revanche.

Verdict : la bataille corse, c'est le jeu de cartes parfait quand on a 15 minutes devant soi, un paquet de cartes sous la main et l'envie de rigoler. Aucune installation, aucune préparation, juste des réflexes et de la bonne humeur. À sortir absolument lors des soirées en famille ou des après-midis pluvieux.