

# Règles du Speed

## Comment jouer au Speed

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes avant l'autre.
- **Mécanique principale** : Poser en simultané des cartes consécutives sur deux piles centrales.
- **Condition de victoire** : Vider sa main et sa pioche, puis crier « Speed ! » le premier.

Le Speed, c'est le duel de cartes le plus nerveux qui soit. Deux joueurs face à face, un paquet de 52 cartes, et zéro patience requise : ici, pas de tour à attendre, on pose tous les deux en même temps, le plus vite possible. Cinq minutes par manche, des éclats de rire garantis et l'envie immédiate d'enchaîner une revanche. Si vous aimez ce genre de duels électriques, vous adorerez aussi [Halli Galli](#) ou [la bataille corse](#).

## Ce qu'il vous faut pour jouer

Le matériel est minimaliste, et c'est tant mieux :

- Un **jeu de 52 cartes** classique, sans les jokers.
- **2 joueurs**, ni plus ni moins. C'est un face-à-face pur et dur.
- Une table bien dégagée : croyez-moi, les bras vont voler.

## Mettre le jeu en place

Avant le grand frisson, on installe les 52 cartes ainsi :

- Chaque joueur reçoit **20 cartes** : 5 en **main** (qu'il regarde) et 15 en **pioche personnelle** face cachée devant lui.

- Au centre, entre les deux joueurs, on pose **2 cartes seules face cachée** : ce seront les deux **pires centrales** sur lesquelles on jouera.
- De chaque côté de ces deux cartes centrales, on place **2 piles de réserve de 5 cartes** chacune, face cachée. Elles servent uniquement en cas de blocage.

Petit calcul rapide pour vérifier :  $20 + 20 + 2 + 5 + 5 = 52$ . Tout est là. Quand chacun est prêt, les deux joueurs retournent **en même temps** les deux cartes centrales... et c'est parti, sans aucun signal de départ supplémentaire !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Dérroulement d'une manche

C'est ici que ça devient sportif. Les deux joueurs jouent **simultanément**, aussi vite que leurs mains le permettent. Deux règles d'or à retenir :

- Une seule carte à la fois.
- D'une seule main (l'autre reste sage, hein).

### Comment poser ses cartes

Vous pouvez poser une carte de votre main sur l'une des deux piles centrales si sa **valeur est immédiatement supérieure ou inférieure** à la carte visible. Sur un 8, vous posez un 7 ou un 9, peu importe la couleur ou la famille. Et bonne nouvelle, les valeurs sont **cycliques** : sur un Roi vous pouvez poser un As, et sur un As vous pouvez poser un 2 ou un Roi. La boucle ne s'arrête jamais.

Dès que votre main descend sous 5 cartes, vous pouvez **recompléter** en piochant dans votre pioche personnelle, à n'importe quel moment, sans rien interrompre. Astuce de joueur aguerri : ne videz pas complètement votre main avant de repiocher, gardez toujours un coup d'avance pour ne pas vous retrouver à sec au mauvais moment.

### Quand personne ne peut plus jouer

Il arrive que les deux joueurs se retrouvent coincés, sans aucune carteposable. Pas de panique : chacun retourne **en même temps** la carte du dessus d'une **pile de réserve** sur la pile

centrale adjacente, et le jeu repart instantanément. Quand les réserves sont vides, on mélange les deux piles centrales pour reformer deux nouvelles réserves, on retourne deux cartes au centre, et c'est reparti.

## Gagner la partie et gérer les erreurs

Dès qu'un joueur n'a plus aucune carte (ni en main, ni dans sa pioche), il tape sur les piles centrales et hurle « **Speed !** » : il remporte la manche. On joue traditionnellement en **deux manches gagnantes** pour départager les nerfs.

Petit avertissement bienveillant : la vitesse fait commettre des bêtises. Si vous posez une carte non valide et que l'adversaire le repère, vous **reprenez votre carte** et piochez une carte de pénalité en plus. Donc oui à la rapidité, non au n'importe quoi.

## Les variantes à essayer

Une fois les bases maîtrisées, vous pouvez pimenter vos parties :

- **Speed à élimination** : à plusieurs, organisez un tournoi où les vainqueurs s'affrontent jusqu'à la finale.
- **Double pose** : autorisez les doublons (poser un 7 sur un 7, par exemple) pour des manches encore plus folles.
- **California Speed** : une cousine éloignée où l'on retape des paires sur des grilles retournées, souvent confondue à tort avec le Speed.

Si vous cherchez d'autres jeux de cartes courts et nerveux dans le même esprit, jetez un œil aux [règles de la crapette](#) (la grande sœur stratégique du Speed) ou aux [règles du Rainbow](#).

[IMAGE\_FIN]

## Notre avis sur le Speed

Le Speed, c'est l'adrénaline pure conditionnée dans un paquet de 52 cartes. Voici notre verdict détaillé :

Critère	Note	Commentaire
Facilité d'apprentissage	★★★★★	Une seule règle de pose, comprise en 30 secondes chrono.
Stratégie	☆☆☆☆☆	Quasi nulle, et c'est assumé : place aux réflexes purs.
Interaction	★★★★★	Face-à-face total, on se bloque, on se nargue, on se vole les piles.
Complexité	☆☆☆☆☆	Le jeu le plus simple de sa catégorie, idéal pour démarrer.
Émotions	★★★★★	Adrénaline maximale, fous rires, montées de pression assurées.
Rejouabilité	★★★★★	Des manches de cinq minutes qui appellent toujours la revanche.

Si vous voulez passer ensuite à un duel un peu plus tactique, la [crapette](#) est la suite logique : même esprit simultané, mais avec des piles personnelles à gérer. Le Speed reste la porte d'entrée parfaite pour découvrir les jeux de rapidité.