

Mau-Mau interculturel > Présentation du jeu



Présentation du jeu

Le meneur ou la meneuse de jeu lit l'introduction suivante :

« Bienvenue dans notre salle de jeux. Aujourd'hui, nous allons jouer ensemble à un jeu de cartes très connu en Allemagne, à savoir le Mau-Mau. Depuis des siècles, jouer ensemble est une forme de communication et une façon d'entrer en contact, y compris avec des cultures étrangères. Dans un instant, vous voyagerez de table en table et jouerez donc chaque fois avec de nouvelles personnes. Sur chaque table, il y a des allumettes (ou des boutons ou autres). Lorsque l'un.e d'entre vous gagne une partie, il ou elle en reçoit un.e. Dès que vous aurez pris place, je distribuerai les règles du jeu. Lisez-les attentivement. Vous aurez ensuite dix minutes pour vous entraîner, puis je ramasserai les règles. À partir de ce moment-là, vous ne serez plus autorisés à parler entre vous ! Vous ne pourrez utiliser qu'un seul mot : « Hägar ». Vous jouerez pendant environ une demi-heure au total. Je vous signalerai quand certain.e.s d'entre vous pourront se déplacer vers une autre table. Répartissez-vous sur les tables de manière à ce qu'il y ait environ autant de personnes à chaque table de jeu. A la fin, nous nous rassemblerons tous en plénière ».

Règles de jeu pour les tables

(traduit de la version allemande de Dorsch-Beard & Utler o.J., p. 43f)

TABLE DE JEU A

1. Chaque personne reçoit cinq cartes.
2. Une carte est placée face visible sur la table, le reste du paquet est placé face cachée à côté.
3. Comme dans le jeu du Mau-Mau, les cartes peuvent être jouées : couleur sur couleur (par exemple, trèfle sur trèfle) et image sur image (par exemple, sept sur sept, reine sur reine...).
4. Le plus petit joueur commence.
5. Si un roi est joué, le joueur suivant passe son tour.
6. Si un dix est placé, le joueur peut donner deux cartes à un joueur de son choix.
7. Si vous ne pouvez pas jouer de carte, prenez-en une du haut de la pile face cachée. Si cette carte ne peut pas non plus être jouée, vous passez votre tour.
8. Lorsque la pile de cartes face cachée est épuisée, les cartes déjà jouées (à l'exception de la dernière carte jouée) sont mélangées et replacées sur la table face cachée.
9. La première personne à n'avoir plus qu'une seule carte en main gagne

TABLE DE JEU B

1. Chaque personne reçoit cinq cartes.
2. Une carte est placée face visible sur la table, le reste du paquet est placé face cachée à côté.
3. Comme dans le jeu du Mau-Mau, les cartes peuvent être jouées : couleur sur couleur (par exemple, trèfle sur trèfle) et image sur image (par exemple, sept sur sept, reine sur reine ...).
4. Le joueur à gauche de la personne qui distribue commence.
5. Lorsqu'un valet est joué, le jeu se poursuit dans le sens inverse (c'est-à-dire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le premier valet, dans le sens des aiguilles d'une montre pour le suivant, etc.)
6. Si un dix est joué, le joueur suivant passe son tour.
7. Si vous ne pouvez pas jouer de carte, prenez-en une du haut de la pile face cachée. Si cette carte ne peut pas non plus être jouée, vous passez votre tour.
8. Lorsque le jeu de cartes face cachée est épuisé, les cartes déjà jouées (à l'exception de la dernière carte jouée) sont mélangées et placées face cachée sur la table.
9. La première personne qui n'a plus de cartes en main gagne.

TABLE DE JEU C

1. Chaque personne reçoit cinq cartes.
2. Une carte est placée face visible sur la table, le reste du paquet est placé face cachée à côté.
3. Comme dans le jeu du Mau-Mau, les cartes peuvent être jouées : couleur sur couleur (par exemple, trèfle sur trèfle) et image sur image (par exemple, sept sur sept, reine sur reine ...).
4. Le joueur le plus âgé commence.
5. Lorsqu'une dame est jouée, le joueur doit tirer deux cartes, à moins qu'il ne puisse jouer une autre dame. Ensuite, le joueur suivant prend quatre cartes.
6. Si un valet est joué, il est considéré comme une carte d'atout : le joueur peut directement jouer une autre carte de son choix.
7. Si vous ne pouvez pas jouer de carte, prenez-en une du haut de la pile face cachée. Si cette carte ne peut pas non plus être jouée, vous passez votre tour.
8. Lorsque le jeu de cartes face cachée est épuisé, les cartes déjà jouées - à l'exception de la dernière carte jouée - sont mélangées et replacées sur la table face cachée.
9. Vous jouez jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Celui qui a encore le plus de cartes gagne !

TABLE DE JEU D

1. Chaque personne reçoit cinq cartes.
2. Une carte est placée face visible sur la table, le reste du paquet est placé face cachée à côté.
3. Comme dans le jeu du Mau-Mau, les cartes peuvent être jouées : couleur sur couleur (par exemple, trèfle sur trèfle) et image sur image (par exemple, sept sur sept, reine sur reine ...).
4. Le joueur qui a les yeux les plus clairs commence.
5. Lorsqu'une dame est jouée, le joueur suivant peut jouer une carte de son choix.
6. Si un roi est joué, le jeu se poursuit dans le sens inverse (c'est-à-dire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour le premier roi, dans le sens des aiguilles d'une montre à nouveau pour le suivant, etc.)
7. Si vous ne pouvez pas jouer de carte, prenez-en une du haut de la pile face cachée. Si cette carte ne peut pas non plus être jouée, vous passez votre tour.
8. Lorsque le jeu de cartes face cachée est épuisé, les cartes déjà jouées (à l'exception de la dernière carte jouée) sont mélangées et replacées sur la table face cachée.
9. La première personne à n'avoir plus qu'une seule carte en main gagne.