CARTES

Bataille : règles du jeu de cartes (guerre, 2 joueurs)

Mis à jour le 24 mai 2026

Carte la plus forte gagne, règle de la guerre, variantes, le jeu de cartes le plus simple pour les enfants.

La bataille (ou jeu de bataille) est le premier jeu de cartes que l'on apprend enfant : et l'un des rares à se jouer à deux sans adaptation. Pas de stratégie complexe : on retourne la carte du dessus, la plus forte gagne. Sauf quand les cartes sont égales : c'est la guerre. Ce guide reprend les règles classiques telles qu'on les joue en France, avec les variantes qui évitent les parties interminables.

Pour d'autres jeux simples à deux : rami (à adapter), ou le classique belote tête-à-tête pour les plus grands. Pour une version plus rapide où l'on tape sur le tas, voyez la bataille corse.

Objectif et matériel

Objectif : remporter toutes les cartes du jeu. Le gagnant est celui qui possède l'intégralité des 52 cartes (ou 32 en variante belote) à la fin.

Matériel : un jeu de 52 cartes standard (As, Roi, Dame, Valet, 10 à 2 dans chaque couleur). De 2 joueurs uniquement en règle classique.

Classement des cartes (de la plus forte à la plus faible) : As ’ Roi ’ Dame ’ Valet ’ 10 ’ 9 ’ 8 ’ 7 ’ 6 ’ 5 ’ 4 ’ 3 ’ 2. La couleur n'a aucune importance : seule la valeur compte.

Mise en place

Mélangez soigneusement le jeu. Distribuez toutes les cartes équitablement : 26 cartes chacun. Les cartes restent face cachée devant chaque joueur, en pile, on ne regarde pas sa main.

Convenez avant de commencer :

- Variante 32 cartes (7 à As) ou 52 cartes
- Règles de la guerre en cas d'égalité (nombre de cartes mises en jeu)
- Limite de temps ou nombre de « guerres » pour éviter une partie infinie

Déroulement d'un tour

Les joueurs retournent simultanément la carte du dessus de leur pile et la posent au centre, face visible.

- La carte la plus forte remporte les deux cartes. Le gagnant les glisse sous sa pile (souvent face cachée, en bas de sa pile).
- En cas d'égalité, on déclenche une guerre (voir section suivante).

Le tour suivant recommence. On joue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes.

La guerre

Quand les deux cartes retournées ont la même valeur (deux Rois, deux 7…), chaque joueur pose 3 cartes face cachée sur la table, puis retourne une quatrième carte face visible. Cette dernière carte tranche : la plus forte remporte toutes les cartes en jeu sur la table (les deux cartes égales, les six cartes face cachée, et les deux cartes de tranche).

Si les cartes de tranche sont encore égales, on relance une guerre sur le même principe : jusqu'à ce qu'une carte soit plus forte.

Variante courte : en cas d'égalité, une seule carte face cachée puis une carte de tranche (au lieu de trois). Plus rapide, moins de suspense.

Joueur sans assez de cartes : s'il ne peut pas poser 3 cartes cachées + 1 visible, il pose toutes ses cartes restantes face cachée et retourne sa dernière carte s'il en a une. S'il n'a qu'une seule carte, c'est celle-ci qui sert de tranche. S'il n'a plus de cartes du tout, il perd la guerre et la partie.

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a accumulé les 52 cartes (ou 32). L'autre joueur n'a plus de pile : il a perdu.

En variante « points » (moins courante), on compte le nombre de cartes remportées à la fin d'un temps limité ; celui qui en a le plus gagne la manche.

Variantes courantes

Bataille avec jokers

Ajoutez 2 jokers au jeu : ils battent toutes les cartes sauf l'un l'autre. Deux jokers = guerre.

Bataille inversée

La carte la plus faible gagne : amusant pour les enfants qui connaissent déjà la version classique.

Bataille à plusieurs joueurs

À 3 ou 4, chacun retourne une carte ; la plus forte remporte toutes les cartes du centre. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, seuls ceux à égalité participent à la guerre.

Bataille avec mémoire

On autorise à regarder les cartes gagnées avant de les remettre sous la pile, variante éducative pour travailler la mémoire des valeurs.

Stratégie : y en a-t-il ?

En règle stricte, non : tout est aléatoire. C'est ce qui rend la bataille idéale pour les tout-petits. Les seules « décisions » concernent l'ordre dans lequel on remet les cartes gagnées sous sa pile (face cachée en bas, ou au hasard), sans impact en règle officielle puisque l'ordre de pioche est fixé par la pile.

La bataille enseigne la comparaison de nombres, la patience et l'acceptation de la chance : avant de passer à des jeux avec vraie main et décisions, comme le rami, la belote ou le nain jaune, où l'on retrouve un plateau et de vrais choix.

Conseils pratiques

- Mélangez bien : une pile mal mélangée peut créer des séries de guerres longues.
- Posez un chrono (15–20 min) si les enfants s'impatientent : celui qui a le plus de cartes à la fin du temps gagne.
- Utilisez un jeu de cartes abîmé : la bataille use les coins en mélangeant sans cesse.

Erreurs fréquentes

- Prendre en compte la couleur (cœur vs pique), elle ne compte jamais
- Retourner plusieurs cartes à la fois au lieu d'une seule
- Oublier de remettre les cartes gagnées sous la pile avant le tour suivant
- Ne pas gérer le cas où un joueur manque de cartes pendant une guerre

FAQ : Jeu de bataille

À partir de quel âge ? Dès 4–5 ans, dès que l'enfant reconnaît les valeurs des cartes.

Combien de temps dure une partie ? De 5 minutes à… très longtemps si la chance fait alterner les guerres. Utilisez la variante courte ou un timer.

Que signifie « faire la guerre » aux cartes ? C'est le mot français pour la bataille en cas d'égalité, on « se bat » avec des cartes supplémentaires.

Peut-on tricher en regardant sa pile ? Non : les cartes doivent rester face cachée jusqu'au retournement.

Bataille ou bataille navale ? Ce sont deux jeux différents. La bataille (cartes) se joue avec un jeu de 52 ; la bataille navale utilise une grille et des bateaux : pas de lien entre les deux.