CARTES

Bataille corse : règles, figures et quand taper

Mis à jour le 4 octobre 2026

Règle de la bataille corse : 52 cartes, défis des figures (Valet 1 essai, Dame 2, Roi 3, As 4), taper sur deux cartes identiques, sandwich et pénalités.

Bataille corse en bref : 2 à 6 joueurs · 52 cartes · jeu de rapidité.

1. Chacun pose à tour de rôle la carte du dessus de son paquet, sans la regarder avant.
2. Une figure ou un As oblige le joueur suivant à en sortir une à son tour, en 1 à 4 essais.
3. Deux cartes de même valeur à la suite : le premier qui tape sur le tas le ramasse. Celui qui récupère toutes les cartes gagne.

La bataille corse est une cousine nerveuse de la bataille. On ne compare plus deux cartes : tout le monde joue sur un tas commun, les figures lancent des défis et il faut taper sur le tas plus vite que les autres. Elle se joue avec un jeu ordinaire et se transmet surtout dans les cours de récréation, d'où de nombreuses variantes.

Cette fiche décrit la règle la plus répandue en France. Mettez-vous d'accord avant la partie sur les variantes de tape listées plus bas.

Matériel et but du jeu

Un jeu de 52 cartes, de 2 à 6 joueurs. Le but est de récupérer toutes les cartes. Un joueur qui n'a plus de cartes est éliminé, sauf s'il réussit une tape (voir plus bas).

Distribution

On distribue toutes les cartes une à une, face cachée. Chacun garde son paquet en pile devant lui, sans le regarder. Les cartes en trop éventuelles forment le début du tas central.

Jouer une carte

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne la carte du dessus de son paquet et la pose face visible au centre. Retournez la carte vers l'extérieur, pour que vous ne la voyiez pas avant les autres.

Les figures et les As : les défis

Quand un joueur pose une figure ou un As, le joueur suivant doit répondre en posant à son tour une figure ou un As, avec un nombre d'essais limité :

Carte posée	Essais du joueur suivant
Valet	1 carte
Dame	2 cartes
Roi	3 cartes
As	4 cartes

- Si le joueur sort une figure ou un As pendant ses essais, le défi s'arrête et c'est au joueur suivant de répondre à cette nouvelle carte.
- S'il épuise ses essais sans figure ni As, le joueur qui a lancé le dernier défi ramasse tout le tas et le glisse sous son paquet. Il rejoue ensuite.

Exemple : Paul pose une Dame. Inès a deux essais : elle retourne un 7 puis un Roi. Le défi passe à Marc, qui a trois essais pour répondre au Roi. Il retourne 4, 9, 2 : Inès ramasse le tas.

Taper sur le tas

Dès que deux cartes de même valeur se suivent sur le tas (deux 8, deux Valets…), chacun peut taper sur le tas avec la main. Le premier qui tape ramasse tout le tas, même s'il ne jouait pas, et relance le jeu.

Mauvaise tape : taper sans raison coûte cher. Le fautif donne une carte du dessus de son paquet à chacun des autres joueurs, ou en place une sous le tas, selon la règle convenue.

Revenir dans la partie : un joueur qui n'a plus de cartes peut, dans la règle la plus courante, continuer à taper. S'il gagne un tas, il revient dans la partie.

Variantes de tape

Annoncez-les avant de commencer :

- Sandwich : on tape aussi sur deux cartes identiques séparées par une autre (7, Roi, 7).
- Total de 10 : on tape sur deux cartes qui se suivent et totalisent 10 (6 et 4, 3 et 7).
- Suite : on tape sur trois cartes qui se suivent (5, 6, 7).
- Jeu de tarot : certains jouent avec des cartes de tarot, l'Excuse ou le Cavalier ajoutant un défi.

Fin de la partie

Le joueur qui a récupéré toutes les cartes gagne. Si la partie traîne, fixez une durée : à la fin, celui qui a le plus de cartes l'emporte.

Conseils

- Gardez la main près du tas, mais sans la poser dessus : la main posée avant la carte compte souvent comme une mauvaise tape.
- Regardez le tas plutôt que votre paquet : une tape rapporte plus qu'une figure.
- Avec des enfants, réglez à l'avance les égalités de tape : la main la plus basse, directement sur le tas, l'emporte.

Pour d'autres jeux de cartes rapides, essayez le 8 américain ou le Jungle Speed.

FAQ bataille corse

Quand faut-il taper à la bataille corse ? Quand deux cartes de même valeur se suivent sur le tas. Le premier qui tape ramasse tout le tas.

Combien d'essais après un As ? Quatre. Trois après un Roi, deux après une Dame et un seul après un Valet.

Que se passe-t-il en cas de mauvaise tape ? Le fautif donne en général une carte à chacun des autres joueurs. Convenez de la pénalité avant la partie.

Peut-on encore gagner sans cartes ? Oui dans la règle la plus courante : un joueur sans cartes peut encore taper et revenir en jeu s'il remporte un tas.

Avec combien de cartes joue-t-on ? Avec un jeu de 52 cartes. Certains utilisent un jeu de tarot, ce qui ajoute des défis.

Sources : règles recoupées dans la Boîte à jeux de Wikilivres et plusieurs règles publiées, le 4 octobre 2026. Jeu traditionnel sans éditeur officiel : les variantes de tape changent selon les tables.

Sources et liens cités

la Boîte à jeux de Wikilivres