

CARTES

Crapette : règles du jeu de cartes à 2 (13 cartes, écart)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Deux jeux de 52 cartes, la crapette de 13 cartes, fondations et écart, plus le cri « Crapette ! » : le duel de patience expliqué en entier.

La crapette est un jeu de cartes de réflexion pour 2 joueurs qui se joue avec deux jeux de 52 cartes aux dos différents. Chaque joueur constitue une pile de 13 cartes appelée « la crapette », un tableau, un talon et un écart, puis cherche à se débarrasser de toutes ses cartes avant l'adversaire en montant des piles centrales des As aux Rois. Le sel du jeu tient à un mot : dès qu'un joueur oublie un coup obligatoire, l'adversaire crie « Crapette ! » et récupère la main. Ce guide détaille la mise en place, le déroulement d'un tour et les fautes qui déclenchent le fameux cri.

Autres jeux de cartes à deux ou de patience : la bataille (le plus simple), le rami (combinaisons) ou la belote à deux.

Objectif et matériel Objectif : être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en les envoyant sur les piles de fondation centrales (montées par couleur, de l'As au Roi) ou sur les colonnes du tableau.

Matériel : deux jeux de 52 cartes, impérativement avec des dos de couleurs différentes ; en fin de partie, chacun doit pouvoir récupérer son paquet.

Joueurs : 2 exactement. **Durée** : 15 à 30 minutes par partie.

Mise en place Chaque joueur mélange son propre jeu de 52 cartes, puis répartit ses cartes en quatre zones devant lui :

La crapette : les 13 premières cartes du paquet, en un tas face cachée, la carte du dessus retournée face visible. C'est la pile que l'adversaire surveillera de près.

Le tableau : les 4 cartes suivantes, alignées faces visibles. Elles amorcent vos colonnes de jeu.

Le talon : les 35 cartes restantes (52 - 13 - 4), en pile face cachée. C'est votre réserve.

L'écart : un emplacement vide, à côté du talon, qui recevra vos défausses.

Entre les deux joueurs, on réserve la place pour les piles centrales : les fondations (jusqu'à 8 piles montantes, une par couleur et par jeu, de l'As au Roi) et les colonnes du tableau où l'on construit des suites descendantes en alternant les couleurs rouge et noir.

Qui commence ? On désigne le premier joueur au sort ou à la carte la plus haute. Attention : à la crapette, avoir la main est parfois un désavantage, car chaque coup obligatoire manqué expose au cri de l'adversaire.

Déroulement d'un tour À son tour, le joueur enchaîne autant de mouvements qu'il le peut ou le souhaite, dans l'ordre qui l'arrange, tant qu'ils sont légaux. Les déplacements possibles :

Poser un As au centre : tout As disponible (au sommet de la crapette, de l'écart, du talon retourné ou en bout de colonne) ouvre une pile de fondation. C'est un coup obligatoire quand il est possible.

Monter une fondation : ajouter la carte suivante de la même couleur (2, 3, 4... jusqu'au Roi) sur une pile de fondation.

Construire le tableau : déposer une carte sur une colonne, en suite descendante et de couleur alternée (un 9 rouge sur un 10 noir, par exemple). On peut aussi poser sur les colonnes de l'adversaire dans les mêmes conditions.

Déplacer une carte du dessus de la crapette ou de l'écart vers le tableau ou une fondation.

Le joueur doit chercher à vider sa crapette et son écart en priorité : ce sont les piles qui l'empêchent de gagner. Quand il ne peut ou ne veut plus jouer, il retourne la carte du dessus de son talon : si elle est jouable, il continue ; sinon, il la place sur son écart, ce qui termine son tour et passe la main à l'adversaire.

Le cri « Crapette ! » C'est la mécanique signature du jeu. Si un joueur oublie un coup obligatoire (typiquement : il ne pose pas un As disponible, ne monte pas une fondation possible, ou défausse alors qu'il pouvait vider sa crapette), l'adversaire crie « Crapette ! ».

Conséquence selon les tables : le fautif cède immédiatement la main, l'adversaire prend son tour et peut jouer le coup oublié à sa place. Certaines maisons ajoutent le cri « Contre-crapette ! » si celui qui a crié se trompe lui aussi. Cette vigilance permanente fait de la crapette un jeu tendu malgré son allure de patience.

Fin de la partie Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes (crapette, tableau, talon et écart entièrement vidés sur les piles centrales et le tableau) gagne la partie. Il n'est pas nécessaire de finir les fondations jusqu'au Roi : il suffit de n'avoir plus aucune carte à soi.

Si la partie se bloque (les deux joueurs ne peuvent plus rien jouer, ce qui est rare), on compte les cartes restantes : celui qui en a le moins l'emporte.

Décompte en plusieurs manches

Situation Points de pénalité

Chaque carte restant dans la crapette en fin de manche 2 points
Chaque carte restant dans l'écart ou le talon 1 point
Cri « Crapette ! » justifié en votre faveur bonus convenu (souvent 5)

Ce décompte est une convention fréquente : fixez le barème avant de commencer, car il varie selon les éditions. Beaucoup de joueurs se contentent de compter les parties gagnées.

Variante courante Crapette à un seul écart commun Certaines familles jouent avec un écart partagé au centre : plus rapide, mais moins stratégique.

Sans tableau de départ On distribue seulement la crapette de 13 cartes et le talon : le tableau se construit uniquement depuis les cartes retournées. Parties plus longues.

Banque russe (Russian Bank) La banque russe (Russian Bank) est très proche de la crapette; mêmes principes de fondations et de colonnes, avec des règles de pénalité légèrement différentes selon les pays.

Stratégie

Videz votre crapette en priorité absolue; c'est elle qui vous fait perdre.

Ne montez pas trop vite les fondations si cela prive votre tableau de cartes utiles à l'adversaire.

Surveillez la crapette adverse; bloquez les couleurs dont l'adversaire a besoin.

Gardez l'œil sur les coups obligatoires de l'adversaire pour crier « Crapette;! » au bon moment.

Réfléchissez à l'ordre de vos coups; un mouvement mal placé peut fermer une possibilité.