

CARTES

Pouilleux : règles du jeu de cartes (valet, paires, mistigri)

Mis à jour le 13 juillet 2026

Retirer les paires, piocher chez le voisin, éviter le valet solitaire : le pouilleux (ou vieux garçon), cousin du mistigri, expliqué simplement.

Le pouilleux (aussi appelé « vieux garçon » ou, dans une variante très proche, « mistigri ») est un jeu de cartes familial où l'on évite de rester avec le valet solitaire à la fin de la partie. On retire les paires de sa main, on pioche une carte chez son voisin sans la voir, et le joueur qui garde le pouilleux (le valet de pique dans la tradition) a perdu. Règles simples, parties de 5 à 15 minutes, idéal de 3 à 6 joueurs dès 6 ans. Ce guide détaille la préparation, le tour de jeu et les différences avec le mistigri.

Jeux de cartes proches : le mistigri (quasi identique, voir plus bas), les 7 familles (réunir des paires) ou la bataille (encore plus simple).

Objectif et matériel Objectif : se débarrasser de toutes ses cartes en formant des paires. Le perdant est celui qui reste, en fin de partie, avec le valet dépareillé : le pouilleux.

Matériel : un jeu de 52 cartes dont on retire un valet pour créer la carte solitaire.

Joueurs : 3 à 6 (4 est idéal). À partir de 6 ans.

Préparation : créer le pouilleux Pour qu'une seule carte ne puisse jamais être appariée :

Retirez un valet du jeu, le plus souvent le valet de trèfle.

Il reste donc trois valets : deux d'entre eux formeront une paire, le troisième restera seul. Dans la tradition, ce valet solitaire est le valet de pique : c'est lui, le pouilleux.

Le jeu compte désormais 51 cartes (25 paires possibles + 1 carte maudite).

Selon les éditions, on peut retirer une autre figure ; l'essentiel est qu'il reste exactement une carte impossible à appairer.

Distribution Mélangez les 51 cartes et distribuez-les toutes, face cachée, aussi équitablement que possible. Certaines mains auront une carte de plus : c'est normal. Personne ne regarde les cartes des autres.

Retirer les paires de départ Chaque joueur trie sa main et pose devant lui, face visible, toutes les paires qu'il détient (deux 8, deux Rois, etc.). Un brelan se décompose en une paire + une carte seule ; un carré en deux paires. Seul le valet pouilleux ne trouvera jamais de partenaire.

Déroulement d'un tour Le joueur désigné commence (au sort, ou le plus jeune). Ensuite, on tourne dans le sens horaire.

Le joueur actif présente sa main en éventail, faces cachées, à son voisin de gauche.

Ce voisin pioche une carte au hasard, sans la montrer.

S'il forme une nouvelle paire avec cette carte, il la pose aussitôt devant lui.

S'il n'a plus aucune carte en main, il est sorti du jeu et ne participe plus.

C'est ensuite à lui de présenter sa main au joueur suivant.

On continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur avec une carte en main : forcément le pouilleux.

Fin de la partie et perdant Le dernier joueur en jeu, celui qui détient le valet pouilleux, perd la partie. Dans la tradition familiale, il reçoit un gage, distribue la manche suivante, ou cumule un point de pénalité. On peut enchaîner plusieurs manches et déclarer perdant celui qui garde le pouilleux le plus souvent.

Pouilleux ou mistigri : la même chose ? Le pouilleux et le mistigri sont deux noms d'un jeu presque identique : on retire les paires, on pioche chez le voisin, et l'on évite de garder la carte solitaire. La différence tient à l'usage et à la carte maudite :

Pouilleux : la carte solitaire est un valet (le valet de pique dans la tradition), d'où les surnoms « valet noir » ou « vieux garçon ».

Mistigri : selon les régions, la carte maudite peut être le valet de trèfle ou, dans une variante répandue, une Dame. Notre fiche mistigri détaille la version où l'on retire trois Dames pour n'en garder qu'une.

Autrement dit : si vous cherchez la version « valet », vous êtes sur la bonne page ; si vous jouez avec une Dame ou le valet de trèfle, reportez-vous à la fiche mistigri. Les mécaniques restent les mêmes.

Variantes courantes Vieux garçon Nom traditionnel du pouilleux : mêmes règles, la carte solitaire symbolisant le célibataire qui « reste sur le carreau ».

Pouilleux à la Dame On retire une Dame au lieu d'un valet : la carte maudite devient la Dame dépareillée, comme dans certaines versions du mistigri.

Pouilleux à 2 joueurs Peu recommandé : on retire davantage de cartes pour équilibrer, ou l'on ajoute une pioche commune au centre.

Plusieurs pouilleux À 6 joueurs et plus, on peut laisser deux valets solitaires pour créer deux perdants par manche.

Stratégie (même au pouilleux)

Présentez votre main de façon uniforme : ne laissez pas dépasser le valet maudit.

Quand vous piochez, vous « transmettez » le pouilleux au joueur suivant : c'est le cœur du jeu.

Mémoisez qui pioche longtemps sans poser de paire : il cache peut-être la carte solitaire.

En fin de partie, les refuges se raréfient : la tension monte à chaque pioche.

Erreurs fréquentes

Oublier de retirer un valet avant la donne ; sans carte solitaire, aucun perdant garanti.