

# Bummerl

2 joueurs

20 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Atteindre 66 points de cartes grâce aux levées et aux mariages avant votre adversaire.

## MISE EN PLACE

- 2 joueurs avec un jeu de 20 cartes (des Dix aux As).
- Distribuer 5 cartes chacun ; retourner une carte face visible pour l'atout.
- Les cartes restantes forment le talon.

## SCORE

- As : 11, Dix : 10, Roi : 4, Dame : 3, Valet : 2.
- Le perdant reçoit 1 Bummerl ; 2 s'il a moins de 33 points ; 3 s'il n'a gagné aucune levée.
- Le premier à atteindre 66 points remporte la manche.

Conseil: Fermez le talon quand vous êtes sûr de pouvoir atteindre 66 avec les cartes en main.

## À VOTRE TOUR

- Attaquer une carte ; pas d'obligation de fournir la couleur tant que le talon reste.
- Après chaque levée, les deux joueurs piochent une carte dans le talon.
- Annoncer les mariages Roi-Dame pour 20 points (40 à l'atout).
- Fermer le talon à tout moment pour imposer la règle stricte de fourniture de couleur.

Bummerl est un jeu de levées autrichien traditionnel à deux joueurs, étroitement apparenté au Soixante-Six. Les joueurs cherchent à accumuler 66 points de cartes tout en gérant un talon qui se réduit.

## Objectif

Être le premier joueur à collecter 66 points ou plus grâce aux levées et aux mariages annoncés, ou gagner en fermant le talon au bon moment.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : 20 cartes (Dix, Valets, Dames, Rois et As des quatre couleurs).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes. Une carte est retournée face visible pour déterminer l'atout, et les cartes restantes forment le talon.

## Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le non-donneur attaque la première levée. Tant que le talon reste, les joueurs n'ont pas l'obligation de fournir la couleur demandée.
2. **Piocher** : Après chaque levée, les deux joueurs piochent une carte dans le talon, le gagnant en premier.
3. **Mariages** : Détenir un Roi et une Dame de la même couleur permet à un joueur d'annoncer un mariage pour des points bonus (20 points, ou 40 à l'atout).
4. **Fermeture** : Un joueur peut fermer le talon à tout moment, après quoi la règle stricte de fourniture de couleur s'applique et aucune carte supplémentaire n'est piochée.
5. **Atteindre 66** : Lorsqu'un joueur estime avoir 66 points, il l'annonce et le jeu s'arrête pour le décompte.

## Décompte des points

- **Points Bummerl** : Le perdant reçoit 1, 2 ou 3 Bummerl selon le peu de points qu'il a collectés.
- **Schneider** : Si le perdant a moins de 33 points, le gagnant obtient 2 Bummerl.
- **Schwarz** : Si le perdant n'a remporté aucune levée, le gagnant obtient 3 Bummerl.

## Conseils et stratégies

---

- Fermez le talon quand vous avez une main forte et approchez des 66 — cela consolide votre avantage.
- Gardez votre mariage à l'atout pour un moment critique où vous avez besoin du bonus de 40 points.

## Conseils et stratégie

---

Suivez mentalement votre total de points. Fermez le talon quand vous êtes sûr de pouvoir atteindre 66 avec les cartes en main.

Quand votre adversaire ferme le talon, adoptez un jeu défensif — lui refuser des levées peut transformer son pari en pénalité.