

Gleek

3 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Marquer le plus de points grâce aux combinaisons et au jeu de levées.

MISE EN PLACE

- Exactement 3 joueurs avec un jeu de 44 cartes (retirer les 2 et les 3).
- Distribuer 12 cartes chacun. Retourner une carte de la pioche pour l'atout potentiel.
- Enchérir pour le droit de choisir la couleur du ruff (atout).

SCORE

- Combinaisons marquées avant le jeu. Les mournivals dépassent les gleeks.
- Points de levées issus des cartes capturées.
- La dernière levée rapporte un bonus.

Conseil: Enchérissez pour le ruff lorsque vous avez une solide longueur en atout — contrôler les atouts domine le jeu.

À VOTRE TOUR

- Annoncer les combinaisons : gleeks (brelan) et mournivals (carré).
- Jouer 12 levées en fournissant la couleur ; l'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée.
- Collecter les cartes à valeur depuis les levées remportées (As=4, Roi=3, Dame=2, Valet=1).

Gleek est un jeu de cartes anglais de l'époque Tudor pour exactement trois joueurs, combinant enchères, annonce de combinaisons et jeu de levées dans un ensemble élégant et stratégique. Populaire du XVI^e au XVIII^e siècle, il se jouait avec un jeu de 44 cartes et proposait des enchères pour le ruff (atout), des points bonus pour les combinaisons de trois ou quatre cartes de même valeur (appelées gleeks et mournival), ainsi qu'une riche phase de jeu de levées. Il était considéré comme le jeu de cartes intellectuel par excellence de l'Angleterre élisabéthaine.

Objectif

Marquer le plus de points grâce à une combinaison de combinaisons (gleeks et mournivals), de levées remportées et de cartes précieuses collectées lors de la phase de jeu de levées.

Mise en place

1. **Joueurs** : exactement 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : jeu de 44 cartes (jeu standard de 52 cartes sans les 2 et les 3).
3. **Distribution** : chaque joueur reçoit 12 cartes. Les 8 cartes restantes forment la pioche (tiddy). La carte du dessus de la pioche est retournée pour indiquer une couleur d'atout potentielle.
4. **Enchères pour le ruff** : les joueurs enchérissent pour le droit de choisir la couleur d'atout (ruff). L'enchérisseur le plus haut paie son enchère dans le pot et nomme l'atout (ou accepte la couleur retournée).

Combinaisons

1. **Gleek** : trois cartes de même valeur. Chaque gleek rapporte des points bonus selon la valeur (As = valeur la plus haute, puis Rois, Dames, Valets).
2. **Mournival** : quatre cartes de même valeur. Un mournival rapporte bien plus qu'un gleek et constitue une main rare et puissante.
3. **Tib, Tom, Tid, Tub** : noms spéciaux pour les As dans différentes couleurs, reflétant le vocabulaire de l'époque Tudor.
4. **Annonce** : une fois l'atout déterminé, les joueurs annoncent et marquent leurs combinaisons avant le début du jeu de levées.

Déroulement du jeu

1. **Entame** : le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : les joueurs doivent fournir la couleur demandée s'ils en ont. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
3. **Remporter les levées** : l'atout le plus haut remporte la levée, ou la carte la plus haute de la couleur entamée si aucun atout n'est joué.
4. **Points de levées** : certaines cartes ont une valeur en points : As = 4, Rois = 3, Dames = 2, Valets = 1. De plus, la dernière levée vaut des points supplémentaires.

Décompte des points

1. **Combinaisons** : les gleeks et mournivals sont marqués avant le jeu de levées. Un mournival d'As est la combinaison la plus haute.
2. **Points de levées** : les points issus des valeurs des cartes capturées en levées sont comptabilisés après les 12 levées.
3. **Bonus de dernière levée** : le vainqueur de la dernière levée marque des points bonus supplémentaires.
4. **Enchère de ruff** : le coût de l'enchère de ruff est déduit du score de l'enchérisseur (ou prélevé sur le pot). Remporter l'enchère ne vaut la peine que si l'avantage de l'atout compense.

Variantes

- **Post and Pair** : un jeu Tudor apparenté mettant davantage l'accent sur les combinaisons et les mises que sur le jeu de levées.
- **Gleek simplifié** : une version raccourcie où les combinaisons sont omises et seuls les points de levées comptent.
- **Gleek avec enjeux** : chaque différence de points en fin de manche est réglée en pièces ou en jetons.

Conseils et stratégies

- Enchérissez agressivement pour le ruff lorsque vous avez de longues couleurs avec des cartes hautes ; contrôler les atouts vaut l'investissement.
- Les mournivals sont rares mais décisifs ; si vous avez trois cartes d'une même valeur, évaluez les probabilités que la quatrième soit dans la pioche.
- Gérez soigneusement vos atouts pendant le jeu de levées ; entamer les atouts tôt peut priver vos adversaires de leur capacité à couper.

Conseils et stratégie

Enchérissez pour le ruff lorsque vous avez une solide longueur en atout et des cartes hautes. Annoncez précisément vos combinaisons ; manquer un gleek coûte de précieux points. Entamez les atouts tôt pour contrôler la manche si vous avez de la profondeur dans la couleur d'atout.

L'interaction entre les phases d'enchères, d'annonce de combinaisons et de jeu de levées rend Gleek profondément stratégique. Surenchérir pour le ruff peut être coûteux, mais contrôler les atouts avec une main solide peut dominer à la fois la phase de levées et les bonus de combinaisons.