

# Malilla

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Capter le maximum de points de cartes en partenariat pour atteindre le score cible.

## MISE EN PLACE

- Retirer les 8 et les 10 pour créer un jeu de 40 cartes.
- Distribuer les 10 cartes à chacun des 4 joueurs.
- La dernière carte du donneur est montrée pour désigner la couleur d'atout.

## SCORE

- As = 12, Malilla (9) = 11, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2.
- Le bonus de la dernière levée est de 2 points, soit 130 au total.

Conseil: Ne sous-estimez jamais le 9. Il bat toutes les cartes sauf l'As et peut faire basculer le résultat d'une main.

## À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur demandée si possible.
- Jouer n'importe quelle carte (y compris un atout) si vous ne pouvez pas fournir.
- La carte la plus haute de la couleur demandée ou l'atout le plus haut l'emporte.

Malilla est un jeu de levées populaire en Espagne et au Mexique, joué en partenariats de deux avec un jeu de 40 cartes. Le jeu se distingue par une hiérarchie des cartes où le 9 (la Malilla) est la deuxième carte la plus haute après l'As.

## Objectif

L'objectif est que votre partenariat remporte des levées contenant des cartes de valeur et atteigne le score cible avant l'équipe adverse. La première équipe à accumuler le nombre de points convenu gagne.

## Mise en place

- Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats, assis en face à face.
- Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes dont on retire les 8, les 10 et les jokers, ce qui laisse 40 cartes. Le 9 est conservé et joue un rôle clé.
- Distribution** : Distribuer 10 cartes à chaque joueur, de sorte que tout le jeu soit distribué. La dernière carte distribuée au donneur est montrée face visible pour déterminer la couleur d'atout.

## Déroulement du jeu

- Hiérarchie des cartes** : De la plus haute à la plus basse : As, 9 (Malilla), Roi, Dame, Valet, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
- Entame** : Le joueur à la droite du donneur entame la première levée.
- Fourniture de la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible. Dans le cas contraire, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris un atout.
- Remporter les levées** : La carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte, sauf si un atout a été joué, auquel cas l'atout le plus haut gagne.
- Signaux** : Les partenaires peuvent utiliser des signaux convenus pour communiquer sur leur main, ce qui est une pratique traditionnelle et acceptée du jeu.

## Décompte des points

- As = 12 points, 9 (Malilla) = 11 points, Roi = 4 points, Dame = 3 points, Valet = 2 points.
- Toutes les autres cartes (7, 6, 5, 4, 3, 2) ne valent aucun point.
- Le total des points en jeu est de 128, plus 2 points bonus pour la dernière levée, soit 130 au total.
- Les parties se jouent généralement sur un nombre fixe de manches ou jusqu'à un score cumulatif cible.

## Variantes

---

- **Malilla mexicaine** : Utilise des règles légèrement différentes pour les signaux et peut inclure une phase d'enchères pour désigner l'atout.
- **Malilla avec coupe obligatoire** : Certaines versions obligent les joueurs à couper lorsqu'ils ne peuvent pas fournir la couleur, plutôt que de jouer n'importe quelle carte.

## Conseils et stratégies

---

- Le 9 (Malilla) est presque aussi puissant que l'As ; traitez-le avec le même respect dans votre stratégie.
- Utilisez efficacement les signaux avec votre partenaire pour coordonner les couleurs à entamer et celles à éviter.
- Essayez de compter les As et les Malillas déjà joués pour savoir quand vos hautes cartes peuvent s'imposer en toute sécurité.

## Conseils et stratégie

---

Gardez toujours à l'esprit la Malilla (9), qui se classe juste en dessous de l'As. Coordonnez-vous avec votre partenaire grâce aux signaux, et comptez les hautes cartes pour savoir quand votre main prend le contrôle.

Puisque les 40 cartes sont toutes distribuées, il n'y a pas d'information cachée en dehors de ce que détiennent les adversaires. Compter les cartes jouées est essentiel, et contrôler la couleur entamée donne à votre partenariat un avantage considérable.