

Mariáš

3 joueurs

32 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Gagner l'enchère et remplir votre contrat en capturant suffisamment de points grâce aux levées et aux mariages.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 32 cartes (du 7 à l'as) avec 3 joueurs.
- Distribuez 10 cartes à chacun ; 2 cartes forment le talon.
- Les joueurs enchérissent sur des contrats de difficulté croissante.

SCORE

- As : 11, Dix : 10, Rois : 4, Dames : 3, Valets : 2.
- Les contrats supérieurs comme le « durchmars » (toutes les levées) ou le « cent » offrent des récompenses plus importantes.
- Deux défenseurs coopèrent pour empêcher l'enchérisseur de remplir son contrat.

Conseil: Choisissez un contrat modeste que vous pouvez remplir plutôt qu'un contrat ambitieux qui risque l'échec.

À VOTRE TOUR

- Le gagnant de l'enchère prend le talon, défausse 2 cartes et fixe l'atout.
- Déclarez des mariages roi-dame en attaquant pour 20 points (40 à l'atout).
- Fournissez la couleur demandée et dominez la levée si possible ; sinon, jouez atout.

Mariáš est le jeu de cartes national de la République tchèque et de la Slovaquie, un jeu de levées sophistiqué avec enchères et déclarations de mariages. Il utilise un jeu de 32 cartes et propose une hiérarchie complexe de contrats sur lesquels les joueurs peuvent enchérir à chaque manche.

Objectif

Gagner l'enchère et remplir le contrat choisi en capturant suffisamment de cartes à points en levées et en déclarant des mariages. Les défenseurs cherchent à empêcher l'enchérisseur de réussir.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 32 cartes à emblèmes allemands (ou un jeu standard adapté du 7 à l'as).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes, 2 cartes étant placées face cachée en tant que talon.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent sur des contrats de difficulté croissante, du jeu de base au « sept » (remporter toutes les levées).

Déroulement du jeu

1. **Talon** : Le gagnant de l'enchère prend le talon, défausse deux cartes et peut déclarer la couleur d'atout.
2. **Mariages** : Un joueur détenant un roi et une dame de la même couleur peut déclarer un mariage en attaquant avec l'une d'elles, marquant 20 points (40 à l'atout).
3. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée et dominer la levée si possible. S'ils ne peuvent pas fournir la couleur, ils doivent jouer atout.
4. **Remporter les levées** : L'atout le plus haut l'emporte. Sans atout, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne.

Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacune.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Valeurs des contrats** : Les contrats supérieurs comme le « durchmars » (toutes les levées) ou le « cent » (100 points ou plus) offrent des récompenses de plus en plus élevées.

Variantes

- **Mariáš avec tueurs** : Ajoute des contrats spéciaux impliquant des combinaisons de cartes particulières pour plus de drama.
- **Mariáš slovaque** : Propose des types de contrats et des conventions de décompte légèrement différents.

Conseils et stratégies

- Évaluez rapidement votre main lors des enchères pour déterminer le contrat le plus ambitieux que vous pouvez raisonnablement tenter.
- En tant que défenseur, coordonnez-vous avec l'autre défenseur par des signaux de jeu pour maximiser vos levées collectives.
- Les mariages dans la couleur d'atout sont extrêmement précieux ; planifiez votre jeu en fonction de leur déclaration au moment optimal.

Conseils et stratégie

Choisir le bon contrat est souvent plus important que la manière dont vous jouez les levées. Un contrat modeste rempli vaut bien plus qu'un contrat ambitieux qui échoue.

La défense est le domaine où les joueurs de Mariáš experts se distinguent. Les deux défenseurs doivent coordonner implicitement leur jeu pour bloquer l'enchérisseur, même sans communication directe.