

Mighty

5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Équipe du déclarant : capturer suffisamment de cartes de valeur pour remplir le contrat.

MISE EN PLACE

- 5 joueurs, 53 cartes (avec joker).
- Distribuer 10 cartes à chacun, 3 au talon.
- Enchérir, puis le déclarant nomme l'atout et appelle la carte du partenaire.

SCORE

- Cartes de valeur : As, Roi, Dame, Valet = 1 point chacun.
- L'équipe du déclarant doit remplir son contrat.

Conseil: La Mighty est imbattable. Construisez toute votre stratégie autour d'elle.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur si possible.
- La Mighty gagne toute levée. Le joker gagne sauf si la Mighty est jouée.
- Le vainqueur entame la suivante.

Mighty est le jeu de cartes le plus populaire en Corée du Sud, un jeu de levées pour 5 joueurs où le déclarant sélectionne secrètement un partenaire en appelant une carte spécifique. La carte Mighty (As de piques) et le joker ont des pouvoirs spéciaux.

Objectif

Le déclarant et son partenaire secret cherchent à capturer au moins le nombre de cartes de valeur annoncé aux enchères. Les trois défenseurs tentent de l'en empêcher.

Mise en place

1. **Joueurs** : 5 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : 53 cartes (jeu standard de 52 cartes plus 1 joker).
3. **Distribution** : Distribuer 10 cartes à chaque joueur. Les 3 cartes restantes forment le talon.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Les joueurs enchérissent de 13 à 20 points. L'enchérisseur le plus haut devient le déclarant, prend le talon, défausse 3 cartes et nomme la couleur d'atout.
2. **Étape 2** : Le déclarant appelle une carte spécifique (par exemple, l'As de cœurs). Le détenteur de cette carte est le partenaire secret.
3. **Étape 3** : Le déclarant entame la première levée. Les joueurs doivent fournir la couleur si possible.
4. **Étape 4** : La carte Mighty (As de piques, ou As de trèfles si piques est l'atout) gagne toujours n'importe quelle levée. Le joker peut être joué à tout moment et l'emporte sauf si la Mighty est jouée.

Décompte des points

- Les cartes de valeur sont les As (1 point chacun), les Rois, les Dames et les Valets (tous 1 point chacun). Le joker et les 10 ne valent aucun point.
- L'équipe du déclarant doit capturer le nombre de cartes de valeur annoncé. En cas de succès, elle marque des points ; en cas d'échec, elle en perd.

Variantes

- **Sans partenaire** : Le déclarant joue seul contre les quatre défenseurs pour des enjeux plus élevés.
- **Inversion Mighty** : La carte Mighty change en fonction des règles de la maison.

Conseils et stratégies

- Appelez une carte dont vous avez besoin pour votre stratégie, créant ainsi une alliance puissante.
- La Mighty ne peut pas être battue ; planifiez soigneusement autour d'elle.
- En tant que partenaire secret, jouez discrètement pour éviter d'être identifié trop tôt.

Conseils et stratégie

La carte Mighty gagne toute levée ; construisez votre stratégie autour d'elle. En tant que déclarant, appelez une carte qui complète votre main pour former le partenariat le plus fort possible.

Le partenariat secret ajoute une couche de déduction sociale. Les défenseurs doivent lire attentivement le jeu pour identifier et isoler le partenaire du déclarant.