

# Soixante-Six

2 joueurs

24 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

## Être le premier à atteindre 66 points.

### MISE EN PLACE

- 2 joueurs.
- 24 cartes (9 à As).
- Distribuez 6 cartes. La carte du dessus de la pioche détermine l'atout.

### SCORE

- As = 11, 10 = 10, R = 4, D = 3, V = 2.
- Mariage atout = 40 pts, ordinaire = 20 pts.
- Dépasser 66 ou fermer = victoire partielle.

Conseil: Comptez les points cumulés après chaque levée pour savoir quand fermer.

### À VOTRE TOUR

- Jouez librement. Piochez après chaque levée.
- Annoncez les Mariages en jouant le roi ou la dame.
- Fermez le jeu si vous pensez avoir 66 pts.

Soixante-Six est un jeu de levées et de déclarations rapide pour deux joueurs originaire d'Allemagne. Avec un jeu compact de 24 cartes et un objectif de 66 points par main, il exige une mémoire aiguisée des cartes et un timing tactique dans la déclaration des mariages et la fermeture de la pioche.

## Objectif

Soyez le premier joueur à annoncer que vous avez atteint 66 points grâce à une combinaison de valeurs de levées et de déclarations de mariages. Rempoter plusieurs mains rapporte des points de partie, et le premier à sept points de partie gagne la partie globale.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 24 cartes composé du 9, 10, Valet, Dame, Roi et As dans chaque couleur.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 6 cartes. La 13e carte est placée face visible pour déterminer la couleur d'atout, et les cartes restantes forment la pioche par-dessus.

## Déroulement du jeu

1. **Entamer** : Le non-donneur entame la première levée. Tant que la pioche est ouverte, les joueurs n'ont pas besoin de suivre la couleur.
2. **Rempoter les levées** : La carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte sauf si elle est coupée. Le gagnant de la levée entame la suivante.
3. **Piocher** : Après chaque levée, les deux joueurs piochent dans la réserve, le gagnant en premier, pour maintenir 6 cartes en main.
4. **Déclarer des mariages** : Un joueur qui remporte une levée peut déclarer une paire roi-dame de la même couleur pour 20 points (40 en atout).
5. **Fermer la pioche** : Chaque joueur peut fermer la pioche à tout moment, après quoi les règles strictes de suivi s'appliquent et plus aucune carte n'est piochée.
6. **Annoncer 66** : Lorsque vous pensez que vos points accumulés totalisent 66 ou plus, annoncez-le pour terminer la main.

## Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacun.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Points de partie** : Rempoter une main rapporte 1 à 3 points de partie selon le nombre de points accumulés par l'adversaire.

## Variantes

---

- **Schnapsen** : La variante autrichienne avec 20 cartes (en retirant les neuf) et des règles légèrement plus strictes.
- **Bummerl** : Un nom familier pour le match global dans la tradition autrichienne, joué jusqu'à sept points de partie.

## Conseils et stratégies

---

- Fermer la pioche au bon moment est la décision tactique la plus importante du jeu.
- Mémorisez les 24 cartes mentalement pour savoir quand vos cartes restantes sont des gagnantes certaines.
- Gardez votre déclaration de mariage d'atout pour le moment où elle vous fera dépasser 66.

## Conseils et stratégie

---

Annoncez les Mariages (dame + roi de même couleur) dès que possible.

Fermer le jeu (stopper la pioche) peut être risqué mais très rentable si votre main est forte.