

# Snapszli

2 joueurs

20 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Atteindre 66 points avant votre adversaire grâce aux levées et aux déclarations de mariages.

## MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 20 cartes (10, V, D, R, A dans chaque couleur) avec 2 joueurs.
- Distribuez 5 cartes à chacun ; les cartes restantes forment la pioche.
- Retournez la carte du dessus de la pioche face visible pour déterminer l'atout.

## SCORE

- As : 11, Dix : 10, Roi : 4, Dame : 3, Valet : 2.
- Annoncez lorsque vous atteignez 66 pour gagner la donne.
- Adversaire en dessous de 33 : 2 points de partie. Adversaire sans levée : 3 points de partie.

Conseil: Ne fermez la pioche que lorsque vous pouvez garantir d'atteindre 66 avec les cartes en main.

## À VOTRE TOUR

- Tant que la pioche est ouverte, aucune obligation de fournir la couleur ; le gagnant pioche en premier.
- Fermez la pioche pour imposer les règles strictes de fourniture de couleur.
- Déclarez des mariages roi-dame pour 20 points (40 à l'atout).

Snapszli est un jeu de cartes hongrois populaire à deux joueurs issu de la famille des Schnapsen. Il met l'accent sur une gestion serrée de la main, les déclarations de mariages et la fermeture de la pioche au bon moment pour consolider un avantage.

## Objectif

Atteindre 66 points avant votre adversaire grâce à la combinaison du jeu de levées et de la déclaration de mariages. Le joueur qui atteint 66 en premier et l'annonce gagne la donne.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 20 cartes (10, valet, dame, roi, as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 5 cartes. Les 10 cartes restantes forment la pioche, la carte du dessus étant retournée face visible pour déterminer l'atout.
4. **Classement des cartes** : As (11), Dix (10), Roi (4), Dame (3), Valet (2).

## Déroulement du jeu

1. **Phase pioche ouverte** : Tant que la pioche existe, le gagnant de la levée pioche en premier, puis le perdant. Il n'y a aucune obligation de fournir la couleur demandée durant cette phase.
2. **Fermer la pioche** : Un joueur confiant peut fermer la pioche en retournant la carte indicatrice d'atout, mettant fin à toute nouvelle pioche.
3. **Phase fermée** : Une fois la pioche fermée ou épuisée, les joueurs doivent fournir la couleur demandée, jouer atout s'ils ne le peuvent pas, et remporter la levée si possible.
4. **Mariages** : Déclarer une paire roi-dame en attaquant rapporte 20 points (40 à l'atout).

## Décompte des points

- **Atteindre 66** : Annoncez-le quand vos points de cartes accumulés et vos bonus de mariages atteignent 66 pour gagner la donne.
- **Adversaire en dessous de 33** : Si votre adversaire a moins de 33 points quand vous gagnez, vous marquez 2 points de partie.
- **Adversaire sans levée** : Si votre adversaire n'a remporté aucune levée, vous marquez 3 points de partie.
- **Objectif de partie** : Le premier à 7 points de partie gagne le match.

## Variantes

---

- **Schnapsen autrichien** : Presque identique mais utilise exclusivement le jeu de 20 cartes et des règles de fermeture plus strictes.
- **Bummerl Snapszli** : Joué en séries de sets où chaque set est appelé un Bummerl.

## Conseils et stratégies

---

- Fermez la pioche quand vous êtes sûr de pouvoir atteindre 66 avec les cartes en main.
- Suivez attentivement les 20 cartes car le petit jeu rend le comptage complet des cartes possible.
- Les mariages dans la couleur d'atout valent 40 points et changent le cours du jeu ; cherchez à créer des situations où vous pouvez les déclarer.

## Conseils et stratégie

---

La décision de quand fermer la pioche est le moment le plus critique de chaque donne. Fermer trop tôt peut vous laisser court ; trop tard et votre adversaire peut vous battre à 66.

Après la fermeture de la pioche, chaque levée devient cruciale. Calculez si votre main peut garantir d'atteindre 66 avant de fermer, sous peine de perdre des points de partie pour une fermeture ratée.