

# Tablanet

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

## Marquer le plus de points en capturant des cartes sur la table et en réalisant des coups balai (tabla).

### MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu standard de 52 cartes avec 2 à 4 joueurs.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur et placez 4 cartes face visible sur la table.
- Redistribuez 4 cartes à chaque joueur lorsque les mains sont vides, jusqu'à épuisement du jeu.

### SCORE

- Plus grand nombre de cartes : 3 points. Plus grand nombre de trèfles : 2 points.
- Dix de carreaux : 3 points. Deux de trèfles : 2 points. Chaque as : 1 point.
- Chaque tabla (balayer toutes les cartes de la table) : 1 point.

Conseil: Synchronisez vos captures pour laisser la table presque vide et réaliser une tabla à votre prochain tour.

### À VOTRE TOUR

- Jouez une carte dont la valeur correspond à celle d'une ou plusieurs cartes sur la table pour les capturer.
- Capturez plusieurs cartes dont la somme des valeurs est égale à la valeur de votre carte.
- Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas capturer, déposez votre carte sur la table.

Tablanet est un jeu de cartes à prise très répandu dans les Balkans et en Turquie, où les joueurs capturent des cartes d'une table centrale en faisant correspondre les valeurs. Il combine arithmétique simple et synchronisation tactique, et récompense les joueurs capables de vider complètement la table.

## Objectif

Marquer le plus de points en capturant des cartes sur la table. Les points sont accordés pour certaines cartes spécifiques, pour avoir capturé le plus grand nombre de cartes au total, et pour réussir une 'tabla' en balayant toutes les cartes de la table en un seul coup.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 4 cartes. Quatre cartes sont placées face visible sur la table.
4. **Redistribution** : Lorsque tous les joueurs ont joué leurs 4 cartes, une nouvelle manche de 4 cartes est distribuée à chaque joueur (mais pas sur la table). Cela continue jusqu'à épuisement du jeu.

## Déroulement du jeu

1. **Correspondance** : À votre tour, jouez une carte de votre main dont la valeur correspond à celle d'une ou plusieurs cartes sur la table pour les capturer.
2. **Combinaison** : Vous pouvez capturer plusieurs cartes de la table si la somme de leurs valeurs est égale à la valeur de la carte jouée.
3. **Tabla (coup balai)** : Si votre capture retire toutes les cartes de la table, vous marquez un bonus de tabla.
4. **Dépôt** : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas capturer, déposez votre carte face visible sur la table.

## Décompte des points

- **Plus grand nombre de cartes** : Le joueur ayant capturé le plus de cartes marque 3 points.
- **Plus grand nombre de trèfles** : Le joueur ayant le plus de cartes de trèfle marque 2 points.
- **Dix de carreaux** : Vaut 3 points.
- **Deux de trèfles** : Vaut 2 points.
- **Chaque as** : Vaut 1 point.
- **Chaque tabla** : Vaut 1 point.

## Variantes

---

- **Tablanet turc** : Les valets sont des cartes jokers pouvant capturer n'importe quelle carte individuelle sur la table.
- **Tablić serbe** : Comporte des valeurs de points légèrement différentes et permet de construire des combinaisons sur la table.

## Conseils et stratégies

---

- Mémorisez quelles cartes de haute valeur (as, dix de carreaux, deux de trèfles) ont été capturées et par qui.
- Préparez les opportunités de tabla en synchronisant vos captures pour laisser la table presque vide avant votre prochain tour.
- Évitez de déposer des cartes que votre adversaire peut facilement utiliser pour réaliser un coup balai.

## Conseils et stratégie

---

Cherchez en priorité à sécuriser le dix de carreaux et le deux de trèfles, car ils offrent des valeurs de points disproportionnellement élevées. Planifiez les opportunités de tabla plusieurs coups à l'avance.

La fin de partie est souvent décisive. Repérez quelles cartes de haute valeur restent dans le jeu et positionnez-vous pour les capturer lors de la dernière distribution.