

Tarabish

4 joueurs

36 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Avec votre partenaire, atteindre 500 points en enchérissant, en annonçant des combinaisons et en remportant des levées.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en équipes de partenaires avec un jeu de 36 cartes (du 6 à l'As).
- Distribuez 3 cartes chacun, enchérissez pour l'atout, puis distribuez les 6 cartes restantes.

SCORE

- Atout V=20, 9=14, A=11, 10=10, R=4, D=3.
- Hors atout A=11, 10=10, R=4, D=3, V=2.
- Bonus de dernière levée : 10 points. Échec à l'enchère : perdre le montant de l'enchère.

Conseil: Enchérissez avec confiance lorsque vous tenez le Valet et le 9 de votre couleur d'atout.

À VOTRE TOUR

- Déclarez vos combinaisons au début du jeu des levées.
- Fournissez la couleur ; jouez atout si vous ne pouvez pas fournir ; montez à l'atout si possible.
- Hiérarchie d'atout : V, 9, A, 10, R, D, 8, 7, 6.
- Annoncez Bella en jouant la deuxième carte du couple Roi-Dame d'atout.

Tarabish est un jeu de levées en partenariat originaire du Cap-Breton, en Nouvelle-Écosse. Joué avec un jeu de 36 cartes tiré d'un jeu standard, il combine enchères pour l'atout, annonce de combinaisons de cartes et jeu de levées stratégique. Des équipes de deux s'affrontent pour atteindre 500 points en premier.

Objectif

En collaboration avec votre partenaire, enchérissez pour l'atout, annoncez des combinaisons de cartes et remportez des levées contenant des cartes précieuses pour être la première équipe à atteindre 500 points.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes de partenaires, assis face à face.
2. **Jeu de cartes** : 36 cartes tirées d'un jeu standard (retirez les 2 à 5 des quatre couleurs, en conservant le 6 jusqu'à l'As).
3. **Distribution** : Distribuez 9 cartes à chaque joueur en lots de 3. Après le premier lot de 3, la manche d'enchères a lieu avant que les 6 cartes restantes ne soient distribuées.

Enchères

1. **Première manche** : Après avoir reçu 3 cartes, les joueurs enchérissent en commençant à gauche du donneur. Les enchères débutent à 20 et augmentent par tranches de 10. Les joueurs peuvent passer.
2. **Sélection de l'atout** : Le plus haut enchérisseur déclare la couleur d'atout en fonction de sa main.
3. **Distribution restante** : Une fois l'atout fixé, les 6 cartes restantes sont distribuées à chaque joueur (3 à la fois).
4. **Enchère minimale** : L'équipe ayant enchéri doit marquer au moins le montant de son enchère, sous peine de perdre ce montant de points.

Annnonce des combinaisons

1. **Bella** : Tenir le Roi et la Dame d'atout vaut 20 points. Annoncée lors du jeu de la deuxième carte.
2. **Suites** : Une séquence de 3 cartes de même couleur (tierce) vaut 20 points. Quatre cartes (quarte) = 50, cinq ou plus (quinte+) = 100.
3. **Carré** : Quatre Valets = 200, quatre 9 = 150, quatre As/10/Rois/Dames = 100.
4. **Déclaration** : Les combinaisons sont déclarées au début du jeu des levées. Seule l'équipe avec la combinaison la plus haute marque ses combinaisons.

Déroulement du jeu

1. **Attaque** : Le joueur à gauche du donneur entame la première levée.
2. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée. S'ils ne peuvent pas, ils doivent jouer un atout s'ils en ont. Si un atout remporte déjà la levée, ils doivent monter à l'atout si possible.
3. **Hiérarchie à l'atout** : Dans la couleur d'atout, le Valet est la carte la plus haute, suivi du 9, puis de l'As, du 10, du Roi, de la Dame, du 8, du 7 et du 6.
4. **Hiérarchie hors atout** : Dans les couleurs non-atout, l'ordre est As, 10, Roi, Dame, Valet, 9, 8, 7, 6.
5. **Bonus de dernière levée** : L'équipe qui remporte la dernière levée gagne 10 points bonus.

Décompte des points

1. **Valeur des cartes (atout)** : Valet = 20, 9 = 14, As = 11, 10 = 10, Roi = 4, Dame = 3.
2. **Valeur des cartes (hors atout)** : As = 11, 10 = 10, Roi = 4, Dame = 3, Valet = 2.
3. **Total disponible** : 162 points de carte plus 10 pour la dernière levée = 172 au total par manche.
4. **Échec à l'enchère** : Si l'équipe ayant enchéri ne remplit pas son contrat, elle perd le montant de son enchère de son score.

Conseils et stratégies

- Enchérissez avec assurance lorsque vous tenez le Valet et le 9 d'une couleur d'atout solide, car ce sont les deux cartes les plus puissantes.
- Communiquez avec votre partenaire à travers vos jeux : entamer une couleur signale une force dans ce domaine.
- Comptez les points de cartes tout au long de la manche pour savoir quand votre équipe a sécurisé suffisamment de points pour remplir le contrat.

Conseils et stratégie

Le Valet et le 9 d'atout sont les cartes les plus précieuses du jeu. Enchérissez avec confiance lorsque vous les tenez et jouez prudemment dans le cas contraire.

Entamer l'atout tôt pour vider les atouts des adversaires est une stratégie solide lorsque votre équipe a enchéri. Comptez les points avec soin pour savoir exactement quand vous avez rempli votre contrat.