

# Tarneeb

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

## Atteindre 41 points en équipe.

### MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 52 cartes.
- Distribuez 13 cartes.

### SCORE

- Enchère réussie = nombre de levées marquées.
- Échec = pénalité = -valeur de l'enchère.
- Premier à 41 pts gagne.

Conseil: Ne sous-enchérissez jamais si vous avez une forte main d'atout.

### À VOTRE TOUR

- Enchérissez sur le nombre de levées et l'atout.
- Le preneur doit remporter au moins son nombre enchéri.
- Jouez selon les règles classiques de levées.

Tarneeb est un jeu de levées en partenariat populaire largement joué au Moyen-Orient, en particulier au Liban, en Syrie, en Jordanie et en Palestine. Les joueurs enchérissent pour le droit de définir la couleur d'atout et doivent remplir leur enchère pour marquer, ce qui en fait un jeu d'estimation et d'exécution.

## Objectif

Rempportez les enchères pour définir la couleur d'atout, puis prenez au moins autant de levées que vous avez annoncé. Le premier partenariat à atteindre un score cible, généralement 31 ou 41 points, remporte la partie.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes.
4. **Enchères** : En commençant à la droite du donneur, chaque joueur annonce le nombre de levées que son équipe remportera (minimum 7), ou passe. Le plus offrant définit la couleur d'atout.

## Déroulement du jeu

1. **Entame** : Le joueur qui a remporté les enchères entame la première levée.
2. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur demandée si possible. S'ils ne peuvent pas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris de l'atout.
3. **Remporter une levée** : L'atout le plus haut joué l'emporte, ou, si aucun atout n'a été joué, la carte la plus haute de la couleur demandée gagne.
4. **Continuer** : Le gagnant de la levée entame la suivante. Le jeu continue jusqu'à ce que les 13 levées soient jouées.

## Décompte des points

- **Enchère remplie** : Si l'équipe enchérissante remporte au moins le nombre de levées annoncé, elle marque ce nombre de points.
- **Enchère échouée** : Si l'équipe enchérissante n'atteint pas son objectif, elle perd des points égaux à son enchère.
- **Équipe défensive** : L'équipe adverse marque le nombre de levées qu'elle a effectivement remportées.
- **Gagner la partie** : La première équipe à atteindre le score cible gagne.

## Variantes

---

- **Tarneeb 400** : Utilise un système de score différent où les valeurs des cartes déterminent les points plutôt que le simple décompte des levées.
- **Enchères sans atout** : Certains groupes autorisent une enchère sans atout qui est supérieure aux enchères avec couleur.

## Conseils et stratégies

---

- Enchérissez en fonction de vos couleurs fortes et de la longueur de vos atouts, pas seulement des cartes hautes.
- En tant qu'équipe enchérissante, entamez atout tôt pour retirer les atouts des adversaires.
- Les défenseurs devraient essayer de forcer le déclarant à utiliser ses atouts sur leurs couleurs fortes latérales.

### Conseils et stratégie

---

Enchérissez selon la force de vos atouts, pas seulement le nombre de cartes hautes.

Annoncer sans atout (No Trump) est risqué mais peut rapporter énormément si réussi.