

Tysiacha (1000)

3-4 joueurs

24 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Être le premier joueur à atteindre exactement 1000 points grâce aux enchères, aux levées et aux mariages.

MISE EN PLACE

- Utilisez un jeu de 24 cartes (du 9 à l'as) avec 3 joueurs.
- Distribuez 7 cartes à chacun ; les 3 cartes restantes forment le talon.
- Les joueurs enchérissent sur le nombre de points qu'ils peuvent marquer ; le gagnant prend le talon.

SCORE

- As : 11, Dix : 10, Rois : 4, Dames : 3, Valets : 2.
- Mariages : cœurs 100, carreaux 80, trèfles 60, piques 40.
- Rater son enchère en soustrait le montant ; dépasser 1000 réinitialise votre score.

Conseil: Enchérissez prudemment à moins de détenir plusieurs mariages pour garantir suffisamment de points.

À VOTRE TOUR

- Déclarez des mariages roi-dame pour fixer l'atout et marquer des points bonus.
- Fournissez la couleur demandée si possible ; sinon, jouez atout.
- L'atout le plus haut ou la carte la plus haute de la couleur entamée l'emporte.

Tysiacha, qui signifie « mille » en russe, est un jeu de levées avec enchères et mariages (paires roi-dame) servant de déclarations d'atout. Populaire en Russie, en Pologne et en Biélorussie, il combine des mécaniques d'enchères avec le jeu de levées pour une expérience riche en stratégie.

Objectif

Être le premier joueur à atteindre exactement 1000 points grâce à la combinaison d'enchères gagnées, de cartes à points capturées en levées et de mariages déclarés. Dépasser l'objectif fait reculer votre score.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs (le plus courant) ou 4 avec un joueur qui passe à chaque manche.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 24 cartes (du 9 à l'as dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 7 cartes, les 3 restantes étant placées face cachée en tant que talon.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent par paliers sur le nombre de points qu'ils peuvent marquer. Le plus haut enchérisseur prend les cartes du talon et défausse jusqu'à revenir à 7 cartes.

Déroulement du jeu

1. **Déclaration d'atout** : Le gagnant de l'enchère peut déclarer un mariage (roi et dame de la même couleur tenus en main) pour fixer cette couleur comme atout. Plusieurs mariages peuvent être déclarés au cours de la partie.
2. **Attaque** : Le gagnant de l'enchère entame la première levée.
3. **Fournir la couleur** : Les joueurs doivent fournir la couleur demandée si possible. S'ils ne le peuvent pas, ils doivent jouer atout s'ils en ont.
4. **Remporter les levées** : La carte d'atout la plus haute l'emporte. Sans atout, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne.
5. **Valeurs des mariages** : Le mariage de piques vaut 40 points, celui de carreaux 80, celui de trèfles 60 et celui de cœurs 100.

Décompte des points

- **As** : 11 points chacun.
- **Dix** : 10 points chacun.
- **Rois** : 4 points chacun.
- **Dames** : 3 points chacune.
- **Valets** : 2 points chacun.
- **Réussite de l'enchère** : L'enchérisseur marque ses points s'il atteint son enchère. Sinon, le montant de l'enchère est soustrait de son score.
- **Arrivée exacte** : Vous devez atteindre exactement 1000. Dépasser ce total vous renvoie à votre score précédent.

Variantes

- **Tysiąg polonais** : Utilise des valeurs de mariage et des paliers d'enchères légèrement différents.
- **Tysiacha biélorusse** : Permet un éventail plus large de règles de partage du talon entre joueurs.

Conseils et stratégies

- Enchérissez prudemment à moins de détenir plusieurs mariages, car rater une enchère entraîne une douloureuse déduction de points.
- Déclarez en premier votre mariage de plus grande valeur pour établir une couleur d'atout solide dès les levées décisives du début.
- En défense, coordonnez-vous avec l'autre non-enchérisseur pour empêcher l'enchérisseur de réaliser son contrat.

Conseils et stratégie

Les déclarations de mariages sont le moteur du jeu. Fondez votre stratégie d'enchères sur les mariages que vous détenez et leur interaction avec vos autres cartes hautes.

La mécanique du tonneau force un jeu agressif en fin de partie. Les joueurs approchant 880 doivent soit enchérir hardiment pour finir rapidement, soit délibérément perdre des levées pour rester en dessous du seuil jusqu'à avoir une main gagnante.