

Les présentent **MARIAGE**

Nombre de joueurs 2

Compétences nécessaires Assimiler l'ordre des cartes et quelques règles.

Durée 5 à 10 minutes pour une manche – 20 à 30 minutes pour une partie.

Matériel Un jeu de 32 cartes (ou un jeu de 54 moins les jokers et 2,3,4,5,6).

► **But du MARIAGE**

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Le but est de marquer plus de points que son adversaire, notamment en réussissant à faire des « mariages ».

► **Valeur des cartes**

de la plus faible à la plus forte : 7 – 8 – 9 – Valet – Dame – Roi – 10 – As



► **Préparation**

1 Un joueur mélange le paquet de cartes, le donne à couper à son adversaire (il coupe le tas en deux les cartes sont « face cachée ») et met le tas du dessous, au-dessus).

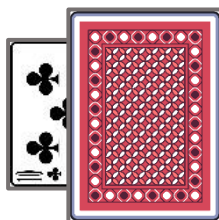
2 Il distribue **5 cartes** à chacun.

3 Le reste des cartes est placé en un tas au centre de la table que l'on va appeler « pioche ».

4 La carte du dessus est retournée. Elle va montrer le symbole qui sera l'atout (♥, ♠, ♣, ou ♦).

5 Cette carte est placée en dessous de la pioche dans le sens horizontal, face visible.

L'atout est visible
Ici, trèfle



Pioche

1 ► **Déroulement d'une manche**

Le joueur n'ayant pas distribué commence la partie en jouant une carte de sa main.

L'autre joueur joue à son tour une carte à côté de la première et peut :

1 jouer une carte dans le symbole demandé.

- Il gagne et prend les cartes si la carte qu'il pose est la plus forte, sinon elles vont à son adversaire.

2 jouer une carte dans le symbole de l'atout.

- Il gagne et prend les deux cartes.

3 s'il reste des cartes dans la pioche, ne pas répondre au symbole demandé et poser une carte de son choix, même s'il a une carte dans le symbole demandé ou une carte atout.

- Il perd sa carte. Son adversaire prend les deux cartes.

► Après avoir posé sa carte, chaque joueur prend pour compléter son jeu, une carte de la pioche pour avoir 5 cartes en main.

► Le joueur qui prend les cartes les met de côté, près de lui, en un tas « face cachée ».

► Le joueur qui gagne les cartes commence le tour suivant.

► Si un joueur détient le 7 d'atout il peut l'échanger contre la carte retournée tant que la pioche n'est pas épuisée

2 Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche la règle change.

Les joueurs doivent :

- mettre obligatoirement une carte du symbole demandé
- couper (jouer un atout) s'il n'ont pas le symbole demandé
- mettre une carte d'un autre symbole s'ils ne peuvent pas couper ou mettre une carte du symbole demandé. Dans ce cas, ils perdent leur carte.

3 Valeur des cartes – Comptage des points

7, 8 et 9 : 0 point

Valet : 2 points - Dame : 3 points - Roi : 4 points

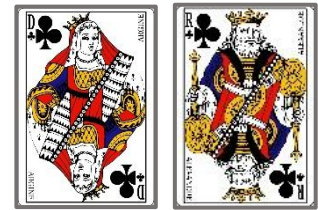
10 : 10 points - As : 11 points

Points supplémentaires pour les mariages

Après avoir compté les points apportés par les cartes, chaque joueur regarde s'il a des rois et des dames du même symbole (♥, ♠, ♣, ou ♦). Dans ce cas il peut gagner des points supplémentaires en plus des points apportés par les cartes elles-mêmes.

- Le Mariage (Roi et Dame d'une même couleur) : 20 points
- Le Mariage d'atout (Roi et Dame dans la couleur d'atout) : 40 points

Points supplémentaires pour celui qui prend les 2 dernières cartes
10 points supplémentaires.



Un mariage de
20 ou 40 points

4 La manche s'arrête quand les joueurs ont posé leur dernière carte.
Chacun compte ses points.

► Déroulement et fin de la partie

Deux possibilités

- On déclare gagnant le joueur qui a gagné au moins trois manches.
- On réalise autant de manches nécessaires pour qu'un joueur atteigne la somme de 350 points.

► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Rappeler l'ordre des cartes
- Pour les plus jeunes :

Simplifier les règles : enlever la règle de la prise d'atout avec le 7, ne pas changer les règles lorsque la pioche est terminée.

Autre possibilité : Ne pas compter les points et déclarer gagnant celui qui a réussi à avoir le plus de mariages. En cas d'égalité, celui qui a le mariage d'atouts l'emporte.

Amusez-vous bien !



Création et diffusion de la fiche : LUDICITY.FR

D'autres fiches de présentation de jeux

