

Les présentent **MARIAGE**

 **2**  **un jeu de 32 cartes**  **5–10 min / manche 20–30 min/partie**

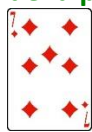
But du MARIAGE Marquer plus de points que son adversaire, en lui prenant ses cartes et en réussissant à faire des « mariages »
Le jeu se déroule en plusieurs manches

Compétences nécessaires Assimiler l'ordre des cartes et quelques règles

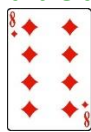


Valeurs des cartes

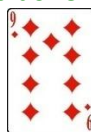
de la plus faible à la plus forte :



7



8



9



Valet



Dame



Roi



↑10



As

Préparation

1 Mélanger le paquet de cartes,

2 Le donne à couper à son adversaire

Séparer les cartes en deux tas, faces cachées. Mettre le tas du dessous, au-dessus.

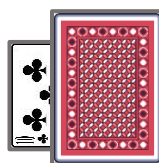
3 Distribuer 5 cartes à chacun, sans être vues de l'adversaire.

4 Placer la « PIOCHE », le tas de cartes qui reste au centre de la table.

5 Retourner la carte du dessus de la pioche et la mettre en dessous du paquet dans le sens horizontal. Elle est en partie visible.

Elle va montrer le symbole qui sera l'atout (♥, ♠, ♣, ou ♦).

L'atout est visible
Ici, trèfle



← Pioche



Déroulement d'une manche

1

Phase 1

- Le joueur n'ayant pas distribué, commence la partie en jouant une carte de sa main.
- L'autre joueur joue à son tour et a **3 possibilités** :

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.

On peut jouer une carte d'atout même si on a la couleur demandée. Il gagne et prend les deux cartes.

3 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.

Si plus de cartes dans la pioche, on doit mettre le symbole demandé voir 2

- Le gagnant du pli ramasse les deux cartes, les pose devant lui face cachée, puis **pioche une carte** en premier. L'adversaire pioche la suivante.
- Chaque joueur a toujours 5 cartes en main.**
- Le joueur qui gagne les cartes commence le tour suivant.

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

2 Phase 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'ils n'ont pas le symbole demandé
- Mettre une carte d'un autre symbole s'ils ne peuvent pas couper. Le joueur qui la pose perd sa carte.



3 Fin de manche et gagnant de la manche

La manche s'arrête quand les joueurs ont posé leur dernière carte.



Chacun compte ses points.

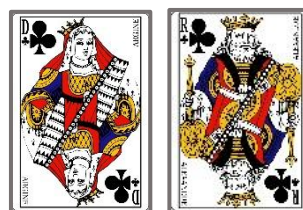
Cartes	Points
7, 8 et 9	0
Valet	2 points
Dame	3 points
Roi	4 points
10	10 points
As	11 points

■ 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 gagne 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

■ 10 Points supplémentaires pour celui qui prend les 2 dernières cartes



Un mariage de 20 ou 40 points



Manches et fin de la partie

Deux possibilités

- On déclare gagnant le joueur qui a gagné au moins trois manches.

ou

- 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
- **Simplifier les règles si besoin** : enlever la règle de la prise de la carte 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 :



Lien vers la règle en vidéo

