

Règles du Tamalou

Comment jouer au Tamalou

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Avoir le moins de points possible dans ses cartes et être le premier à annoncer « Tamalou » avec 5 points ou moins.
- **Mécanique principale** : Mémorisation de ses cartes cachées, échanges et pouvoirs spéciaux selon la carte piochée.
- **Condition de victoire** : Annoncer « Tamalou » en ayant un total de 5 points maximum et moins que tous les autres joueurs.

Salut et bienvenue dans le monde du Tamalou ! Si vous aimez les jeux de mémoire avec une bonne dose de bluff et de rapidité, vous allez adorer celui-ci. C'est un jeu de cartes originaire du Moyen-Orient, cousin du Cabo ou du Gabo, et il se joue avec un simple **jeu de 52 cartes** (sans Joker). De 2 à 6 joueurs, c'est le jeu parfait pour animer vos soirées, un peu comme le [Président](#) ou le [8 Américain](#), mais avec une mécanique de mémoire qui pimente tout !

Mise en place de la partie

Distribution des cartes

Un joueur mélange le **jeu de 52 cartes** et distribue **4 cartes face cachée** à chaque joueur. Chacun place ses 4 cartes devant lui en formant un **carré** (2 cartes en haut, 2 cartes en bas). Attention, cette disposition ne doit jamais changer pendant toute la manche !

Préparation de la pioche et de la défausse

Le reste des cartes forme la **pioche**, posée au centre de la table, face cachée. On retourne la

première carte de la pioche et on la place à côté : c'est le début de la **défausse** (face visible). Avant de commencer, chaque joueur a le droit de regarder **uniquement ses deux cartes les plus proches de lui** (celles de la rangée du bas). Mémorisez-les bien, puis reposez-les face cachée. C'est tout ce que vous saurez au départ sur votre jeu. Le reste, il faudra le deviner ou le découvrir en cours de partie !

Petite astuce : concentrez-vous vraiment sur ces deux premières cartes. Oublier leur valeur ou leur position, c'est le piège classique du débutant !

Déroulement d'un tour de jeu

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à vous, vous avez **trois options** :

Option 1 : prendre la carte visible de la défausse

Vous prenez la dernière carte posée sur la **défausse** et vous l'échangez avec l'une de vos 4 cartes. La carte que vous retirez de votre jeu part ensuite dans la **défausse**, face visible. C'est pratique quand la carte visible vous arrange bien !

Option 2 : piocher et échanger

Vous prenez la carte du dessus de la **pioche** (face cachée, donc surprise !). Si elle vous plaît, vous l'échangez contre une de vos cartes, et vous jetez celle que vous avez retirée dans la **défausse**.

Option 3 : piocher, défausser et utiliser un pouvoir

Vous prenez la carte du dessus de la **pioche**, mais cette fois vous ne la gardez pas : vous la posez directement dans la **défausse**. Selon sa valeur, vous pouvez déclencher un **pouvoir spécial** (voir la section suivante). Sinon, votre tour est simplement terminé.

[IMAGE_MATERIEL]

Les pouvoirs spéciaux des cartes

Quand vous choisissez l'option 3 (piocher puis défausser), certaines cartes vous offrent un pouvoir bien utile :

- **7 ou 8** : Vous pouvez regarder secrètement **une de vos propres cartes**. Idéal pour rafraîchir votre mémoire !
- **9 ou 10** : Vous pouvez regarder secrètement **une carte d'un adversaire**. Très pratique pour savoir ce que cache votre voisin.
- **Valet ou Dame** : Vous pouvez échanger **à l'aveugle** une de vos cartes avec une carte d'un adversaire. Ni vous ni lui ne regardez les cartes échangées !
- **Roi de trèfle ou Roi de pique** : Vous pouvez échanger une de vos cartes avec une carte d'un adversaire, mais cette fois vous avez le droit de **regarder la carte adverse** avant de décider.

Attention : si vous utilisez mal un pouvoir (par exemple, regarder une carte adverse avec un 7), c'est la sanction immédiate ! Vous passez votre tour et vous piochez une carte supplémentaire que vous ajoutez face cachée devant vous. Plus de cartes à gérer, c'est plus de points potentiels... Pas top !

La règle de la défausse rapide

Voici le truc qui rend le Tamalou si nerveux : **à tout moment**, même en dehors de votre tour, si vous possédez devant vous une ou plusieurs cartes de la **même valeur** que la carte qui vient d'être posée sur la **défausse**, vous pouvez les jeter dessus ! Vous pouvez défausser 1, 2 ou même 3 cartes d'un coup si elles ont toutes la même valeur.

Si plusieurs joueurs veulent défausser en même temps, c'est le **plus rapide** qui gagne. Le plus lent doit remettre sa carte dans son jeu. Et si vous vous trompez de carte (la valeur ne correspond pas), vous récupérez votre carte ET vous piochez une carte supplémentaire en guise de pénalité. Alors, ne vous précipitez pas sans être sûr de votre mémoire !

Ce mécanisme de rapidité rappelle un peu l'ambiance survoltée de [Taco Chapeau Gâteau](#) [Cadeau Pizza](#) ou de [Dobble](#).

[IMAGE_FIN]

Annoncer le Tamalou et fin de manche

Quand annoncer « Tamalou »

Dès que vous pensez que la **somme de vos cartes** fait 5 points ou moins, vous pouvez annoncer « **Tamalou !** » au début de votre tour (à la place de jouer normalement). C'est un pari : vous êtes convaincu d'avoir un score très bas.

Cas particulier : si vous avez réussi à vous débarrasser de toutes vos cartes grâce aux défausses rapides, vous **devez obligatoirement** annoncer « Tamalou » à votre prochain tour.

Le dernier tour et le décompte

Après l'annonce, chaque autre joueur dispose d'**un dernier tour** pour tenter d'améliorer son jeu. L'annonceur, lui, ne joue plus. Une fois ce tour terminé, tout le monde retourne ses cartes et additionne ses points.

L'annonceur gagne si ces **deux conditions** sont remplies :

- Son total est de **5 points ou moins**.
- Il a **strictement moins de points** que tous ses adversaires.

Si l'une de ces conditions n'est pas remplie (trop de points, ou un adversaire à égalité ou en dessous), c'est le joueur avec le **moins de points** parmi les adversaires qui remporte la manche. En cas d'égalité avec un autre joueur, l'annonceur est **toujours perdant**.

Valeur des cartes

Voici le tableau récapitulatif pour compter vos points à la fin de la manche :

Carte	Valeur en points
As	1 point
2	2 points
3	3 points
4	4 points

Carte	Valeur en points
5	5 points
6	6 points
7	7 points
8	8 points
9	9 points
10	10 points
Valet	10 points
Dame	10 points
Roi de trèfle / Roi de pique	15 points
Roi de cœur / Roi de carreau	0 point

Petit conseil stratégique : les Rois de cœur et de carreau valent 0 point, ce sont vos meilleurs amis ! En revanche, les Rois de trèfle et de pique sont de vraies bombes à 15 points. Si vous en repérez un dans votre jeu, débarrassez-vous-en au plus vite.

Variante pour ajuster la difficulté

Vous trouvez que 5 points c'est trop serré ? Rien ne vous empêche de convenir d'une limite différente avec vos amis. Dans la variante du **Gabo**, par exemple, on fixe le seuil à **7 points maximum** pour annoncer. C'est une bonne idée pour les premières parties ou quand on joue avec des joueurs moins expérimentés.

Et si vous cherchez d'autres jeux de cartes sympas à tester entre amis, jetez un œil aux règles du [Rami](#) pour un classique indémodable. Bonne partie à tous !