

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Tichu est issu de jeux traditionnels populaires chinois se jouant en équipes. C'est un jeu de défausse d'une incroyable richesse. Il mélange stratégie, psychologie, entraide, calcul et anticipation. Un enchantement ludique où le seul tort serait de ne pas y consacrer quelques heures de sa vie. Mais attention, car Tichu peut rendre les joueurs fortement accros !

TICHU NANKIN. RÈGLE TRADITIONNELLE À 4 JOUEURS.

BUT DU JEU : Deux équipes de deux joueurs se font face et cherchent à atteindre en premier un score déterminé, traditionnellement **1000 POINTS**.

Attention ! Dans Tichu, peu de cartes valent des points (5, 10, Rois, Dragon et Phénix uniquement). Mais les annonces **Tichu** et **Grand Tichu** et votre aptitude à vous débarrasser rapidement de vos cartes vous permettront aussi de gagner des points.

LES CARTES : Le jeu se compose de 56 cartes.

Les quatre couleurs sont le **lotus**, l'**éventail**, la **lanterne**, et le **bambou**. Chaque couleur comprend 13 cartes, en ordre croissant : **2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Prince(esse), Dame, Roi, As**. L'As est la plus forte carte de la couleur (à l'exception du Dragon que nous verrons plus loin). Le Tichu intègre aussi 4 cartes spéciales : le **Dragon**, le **Phénix**, le **Chien** et le **Moineau**.

CONSTITUTION DES DEUX ÉQUIPES : Choisissez votre partenaire.

Les partenaires de chaque équipe sont placés face à face et vont s'entraider pour gagner des points.

► PRÉPARATION D'UNE MANCHE :

① MÉLANGE.

Le joueur qui s'est retiré le premier de la manche précédente (celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes en premier) **mélange** les cartes, **coupe** le paquet et **le place au milieu de la table**. Lors de la toute première manche de la partie, choisissez ce joueur au hasard.

② TIRAGE DES CARTES ET ANNONCE DE GRAND TICHU.

Les Chinois ne distribuent jamais les cartes, ils les tirent eux-mêmes.

Le joueur qui a mélangé et coupé le paquet tire la première carte. Dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur tire une carte, jusqu'à ce que le paquet soit épuisé et que chacun ait **14 cartes en main**.

C'est durant ce tirage que l'on peut annoncer un **Grand Tichu**, mais vous verrez ça en page 6, car il ne sert à rien de courir avant de marcher.

③ DON DE 3 CARTES.

Le tirage fini, **chacun doit donner une de ses cartes, face cachée, à chacun des autres joueurs. Chaque joueur donne donc trois cartes et en reçoit trois autres.**

Les joueurs doivent **d'abord donner leurs trois cartes avant de regarder celles qu'ils reçoivent**. Chacun essaye donc de se débarrasser de trois cartes qui ne l'intéressent pas (en essayant d'aider son partenaire, si possible) et espère recevoir des cartes qui compléteront agréablement sa main.

► JOUER UNE MANCHE :

Le joueur qui a **LE MOINEAU ENTAME LE PREMIER PLI** de la manche.

Mais il n'est **pas obligé** de jouer le Moineau dans la combinaison qui entame ce premier pli.

Ce joueur **FIXE LA NATURE DE LA COMBINAISON** jouée durant le pli (toutes les cartes jouées durant le pli devront suivre cette même combinaison).

Il peut jouer au choix :

• Une Carte Simple :



• Une Paire :
(Exemple 77 ou RR)



• Un Breelan :

(Exemple 2 2 2 ou D D D)



• Un Full :

(Breelan + Paire)



• Une Suite de Paires de valeurs consécutives
(Exemple 10 10, P P ou 5 5, 6 6, 7 7...) :



• Une Suite d'au moins cinq cartes de valeurs consécutives :



LE JOUEUR SUIVANT peut alors, au choix :

PASSER

Un joueur qui a passé peut, plus tard, revenir dans le pli et éventuellement jouer des cartes lorsque reviendra son tour.

OU

JOUER UNE COMBINAISON DE MÊME TYPE, MAIS DE VALEUR SUPÉRIEURE.

C'est à dire,

- Une Carte Simple de valeur supérieure pour suivre une Carte Simple.
- Une Paire de valeur supérieure pour suivre une Paire.
- Une Suite de Paires du même nombre de paires, mais de valeurs supérieures, pour suivre une Suite de Paires.
- Un Breelan de valeur supérieure pour suivre un Breelan.
- Une Suite du même nombre de cartes, mais de valeurs supérieures, pour suivre une Suite.
- Un Full de valeur supérieure pour suivre un Full (comme au poker, c'est d'abord le breelan qui est pris en compte pour déterminer la valeur d'un full).

LORSQUE TROIS JOUEURS DE SUITE ONT PASSÉ, C'EST LA FIN DU PLI.

LE JOUEUR QUI A JOUÉ LA DERNIÈRE COMBINAISON DE CARTES (la plus haute) gagne et RAMASSE TOUTES LES CARTES DU PLI (sauf s'il a remporté le pli en jouant le Dragon, mais vous verrez ça plus loin). Il pose les cartes gagnées durant ce pli, faces cachées devant lui. **Ne mélangez pas vos cartes avec celles de votre partenaire pour l'instant.**

PUIS, IL ENTAME ET FIXE LA NATURE DU PLI SUIVANT (carte simple, paire, breelan...).

DÈS QU'UN JOUEUR N'A PLUS DE CARTES EN MAIN, IL QUITTE LA MANCHE. ON DIT ALORS QU'IL SE RETIRE.

Si le joueur qui devait entamer un nouveau pli s'est retiré, c'est à son voisin de droite d'entamer le pli suivant. Si ce dernier n'a plus de cartes non plus, c'est alors à son voisin de droite d'entamer le pli.

COMBINAISON SPÉCIALE : LA BOMBE !

Il existe **une seule exception** à Passer ou Jouer une combinaison de même nature : **LA BOMBE**.

UNE BOMBE PEUT ÊTRE JOUÉE N'IMPORTE QUAND, MÊME SI CE N'EST PAS SON TOUR.

Une Bombe peut être jouée sur n'importe quelle combinaison, même sur les cartes spéciales, **à l'exception du Chien**. Les deux combinaisons qui peuvent constituer une Bombe sont :

• Le Carré :



• Une Suite d'au moins cinq cartes de la même couleur (Quinte-Flush) :



UNE BOMBE REMPORTE LE PLI et ne peut être battue que par une Bombe de valeur supérieure. La valeur d'une Bombe est déterminée par son nombre de cartes.

Pour différencier deux Bombes du même nombre de cartes, on compare les valeurs des cartes. On peut entamer un pli en jouant une Bombe si on le souhaite.

► FIN DE MANCHE ET SCORE :

LA MANCHE SE TERMINE IMMÉDIATEMENT LORSQU'UN 3^e JOUEUR SE RETIRE.
LE PLI S'ARRÊTE INSTANTANÉMENT ET CE 3^e JOUEUR LE REMPORTE.

IL NE RESTE PLUS QU'UN SEUL JOUEUR AVEC DES CARTES EN MAIN
ET IL DOIT DONNER TOUTES SES CARTES ET SES PLIS GAGNÉS.

Avant le calcul des points, ce dernier joueur à avoir encore des cartes en main donne :

- Toutes les cartes qu'il lui reste en main à l'équipe adverse (elles se transforment en plis pour l'équipe adverse).
- Tous les plis qu'il a remportés durant la manche au premier joueur à s'être retiré (celui qui s'est débarrassé le premier de toutes ses cartes pendant cette manche). Il peut donc donner ses plis à son partenaire ou à ses adversaires suivant la configuration de la manche.



SCORE :

Deux cas distincts peuvent survenir :

CAS 1 : UNE ÉQUIPE A « BÂTI UN EMPIRE » :

C'est-à-dire que les deux joueurs d'une même équipe se sont retirés en **PREMIÈRE ET EN DEUXIÈME PLACE**. C'est un capot, on ne compte pas les points des plis.

Cette équipe marque un forfait de **200 POINTS**.

OU

CAS 2 : IL N'Y A PAS D'EMPIRE

Les deux joueurs d'une même équipe ne se sont pas retirés en premier et en deuxième. **ON COMPTE ALORS LES POINTS.**

Seuls les Rois, les Dix, les Cinq, le Dragon et le Phénix valent des points.

Toutes les autres cartes sont ignorées.

Chaque équipe calcule ensuite la valeur des plis qu'elle a reçus :

Il y a 100 points au total dans les cartes à se partager pour les deux équipes.

- Les **ROI** et les **DIX** comptent pour **10 POINTS** chacun.
- Les **CINQ** comptent pour **5 POINTS** chacun.
- Le **DRAGON** compte pour **25 POINTS**.
- Le **PHÉNIX** compte pour **-25 POINTS**.

On additionne ou retire à ces points les **ANNONCES « TICHU »** ou **« GRAND TICHU »** selon que ces annonces ont été réussies ou ont échouées (voir ci-dessous).

Si aucune équipe n'a atteint l'objectif de score fixé en début de partie (traditionnellement 1000 points), préparez la manche suivante (mélange, tirage, dons de 3 cartes) et commencez cette nouvelle manche.

5

LES ANNONCES :

« TICHU ! »

Quand il le souhaite, mais **AVANT DE JOUER SA PREMIÈRE CARTE**, un joueur peut annoncer un « Tichu ! ». Le joueur annonce ainsi **QU'IL SE RETIRERA EN PREMIER DE LA MANCHE**, c'est-à-dire qu'il sera le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

- **S'IL RÉUSSIT : 100 POINTS.** Son équipe marque 100 points en plus des points de la manche.
- **S'IL ÉCHOUE : -100 POINTS.** S'il n'est pas le premier à finir, son équipe perd 100 points qu'elle soustrait aux points de la manche

Exemple : une équipe gagne 40 points dans la manche, mais échoue son annonce de Tichu, elle retire donc 60 points à son score (40-100 = -60).

C'est quitte ou double. Dans tous les cas, on finit la manche.

Notes :

- Un Tichu peut être annoncé n'importe quand avant de jouer sa première carte, même avant de donner ses trois cartes au début de la manche.
- Le Tichu est personnel. Le partenaire ne peut pas désapprouver ce choix et l'on ne peut demander l'avis de son partenaire pour annoncer un Tichu.
- Plusieurs joueurs peuvent annoncer Tichu. Un seul gagnera les 100 points pour son équipe et parfois aucun !
- Le Tichu peut être annoncé avant ou après le don des cartes. L'annoncer avant peut inciter votre partenaire à vous donner une bonne carte.

« GRAND TICHU ! »

Plus fort encore, l'annonce « Grand Tichu ! » est en tout point identique à la précédente, mais il doit être annoncé par un joueur **AVANT QU'IL AIT TIRÉ SA NEUVIÈME CARTE !**

- **S'IL RÉUSSIT : 200 POINTS.**
- **S'IL ÉCHOUE : -200 POINTS.**

6

LES 4 CARTES SPÉCIALES :

LE MOINEAU ET SON VŒU :

Le joueur qui possède le **Moineau** doit entamer le **premier pli de la manche**. Mais il n'est **pas obligé de le jouer dans sa combinaison** entamant ce premier pli.

Le Moineau est la **plus basse carte du jeu**, c'est la seule carte de valeur 1.

Il ne peut être joué qu'en **Carte Simple** ou dans une **Suite** (exemple 1,2,3,4,5...).

Le Moineau ne vaut aucun point.

Le vœu du Moineau : Peu importe le moment ou la combinaison, le joueur qui pose le Moineau peut faire un vœu. S'il le fait, en jouant le Moineau, il **annonce une valeur de carte** (par exemple « 8 » ou « As »), mais il ne peut **pas nommer une carte spéciale**.

Le prochain joueur qui, lorsque vient son tour, **peut jouer une telle carte** en respectant la combinaison demandée (ou dans une Bombe) **doit obligatoirement le faire !** Si un joueur ne peut pas jouer la carte demandée, il peut passer ou jouer n'importe quelle combinaison autorisée, en se conformant aux règles habituelles. **Tant que la carte demandée n'a pas été jouée, le vœu reste actif, même sur les plis suivants si nécessaire.**

LE CHIEN :

Le Chien ne peut être joué que seul, par un joueur qui entame un nouveau pli.

Le joueur qui joue le Chien **donne immédiatement la main à son partenaire** et ne peut pas subir une Bombe. Le Chien ne vaut aucun point.

Si son partenaire s'est déjà retiré, c'est au joueur suivant de jouer.

S'il s'est également retiré, la main revient à celui qui a joué le Chien.

LE NOBLE DRAGON :

Le Dragon est la **plus forte Carte Simple** du jeu.

Il vaut **25 points** dans le calcul des scores en fin de la manche.

Il ne peut être joué que dans la combinaison **Carte Simple**.

Il bat toute Carte Simple jouée, y compris le Phénix joué en As ½ (voir le Phénix ci-dessous).

Seule une Bombe peut empêcher le Dragon de gagner le pli !

Noblesse du Dragon :

Le joueur qui remporte le pli avec le Dragon **doit donner ce pli, Dragon compris, à un joueur de l'équipe adverse de son choix. Ce sera tout de même à lui de démarrer le pli suivant.**

Si un joueur joue une Bombe sur le Dragon, c'est la Bombe qui gagne le pli (à moins qu'une Bombe supérieure soit jouée) et le joueur garde ce pli, sans le donner à l'adversaire. Rien ne vous empêche de jouer une Bombe sur votre propre Dragon pour le garder si vous le pouvez / souhaitez.

LE PHÉNIX :

Le Phénix est probablement la carte la plus forte du jeu.

Mais il vaut pour 25 points négatifs (**-25 points**) dans le calcul des scores à la fin de la manche.

- Il peut être joué comme un **Joker** et remplacer n'importe quelle carte du 2 à l'As dans une combinaison, à l'exception d'une Bombe.

- Il peut aussi être joué en tant que **Carte Simple**.

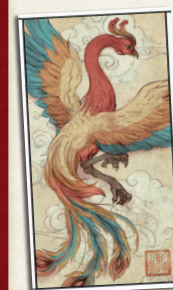
Sa valeur est alors de ½ **plus grande** que la carte jouée juste avant.

Exemple : s'il est joué après un 8, il compte comme 8 ½

et il peut être battu par une carte supérieure ou égale à 9.

S'il commence un pli en tant que Carte Simple, sa valeur est de ½.

Il peut donc battre un As, en comptant comme un As et ½, **mais pas le Dragon.**



Auteur : Urs Hostettler

Illustratrice : Christine Alcouffe

© Copyright TIKI Editions SAS, 10 rue de Penthièvre, 75 008 Paris, France.

Version Française par TIKI Editions SAS.

Sous licence de Fata Morgana Spiele,

Bern, Switzerland, www.fatamorgana.ch.



TICHU TIENTSIN

RÈGLE À 6 JOUEURS.

PRINCIPE DE JEU :

Le Tichu Tientsin se joue à **deux équipes de trois joueurs, assis en alternance** autour de la table, chaque joueur entre deux de ses adversaires.
Quatre joueurs auront 9 cartes en main, les deux autres 10 cartes.

Les règles sont les mêmes que dans le Tichu à 4 joueurs, excepté sur les points suivants :

- Un **Grand Tichu** doit être annoncé **avant d'avoir regardé sa septième carte**.
- Lors du **don de cartes (3)**, chaque joueur ne **donne que deux cartes, une à chacun de ses deux partenaires**, et reçoit donc une carte de chacun d'eux.
- Le **Chien** donne immédiatement la main à un **partenaire de son choix**.
- Le **cinquième joueur à se retirer** donne ses plis au premier joueur à s'être retiré.
- Le **dernier joueur** à qui il reste des cartes donne à l'équipe adverse à la fois les cartes qu'il lui reste en main et les plis qu'il a ramassés.

BÂTIR UN EMPIRE :

Si les trois joueurs d'une même équipe **se retirent en PREMIER, DEUXIÈME ET TROISIÈME**, c'est un capot, on ne compte pas les points des plis.

Cette équipe marque un forfait de **300 POINTS**.

Note : dans le Tichu Tientsin, on ne bâtit pas un Empire si seulement deux membres de l'équipe se sont retirés en premier et deuxième.

Remerciements : TIKI Editions tient à remercier chaleureusement **Christine Alcouffe**, illustratrice de talent qui a su à insuffler dans cette édition de Tichu le supplément d'âme que requiert ce grand jeu. Et nous remercions aussi Xavier Glorieux et toute l'équipe du magasin **JeuxduMonde.com**, des spécialistes hors pair de Tichu, qui nous ont aidés à chaque étape à concevoir cette version de Tichu qui, nous l'espérons, vous plaira autant qu'à nous.

On ne joue pas en 1000 points, car, avec de bons joueurs, ce serait généralement le Ministre qui l'emporterait. **La partie se joue en neuf manches** (ou tout autre multiple de trois choisi par les joueurs) et le joueur ayant le plus de points est vainqueur. **Attention, le Ministre peut gagner !**

Exemple : David et Mélanie ont 60 points, Charles et son Ministre, 40 points. Pour cela on note séparément les scores dans quatre colonnes distinctes (David 60, Mélanie 60, Charles 40 et le Ministre 40).

David s'est retiré en premier de cette manche, il sera donc le Roi de la prochaine manche.

MÉTHODE OCCIDENTALE DE DISTRIBUTION DES CARTES.

Si vous trouvez le tirage des cartes trop long, utilisez cette méthode alternative.

Le donneur distribue 8 cartes à chaque joueur. Chacun regarde ses 8 cartes.

Un joueur qui souhaite annoncer un Grand Tichu doit le faire maintenant.

Puis le donneur complète la main de chaque joueur en distribuant 6 cartes à chacun.

DON DES CARTES : POUR VOUS FACILITER LA VIE.

Choisissez les cartes que vous souhaitez donner aux autres joueurs, **mais ne les posez pas devant eux**.

POSEZ CES CARTES DEVANT VOUS EN ORIENTANT CHAQUE CARTE

DANS LA DIRECTION DU JOUEUR À LAQUELLE VOUS SOUHAITEZ LA DONNER.

Lorsque chaque joueur a posé ses dons devant lui, chacun prend alors les cartes qui lui sont destinées.

FOIRE AUX QUESTIONS :

- Le **pli remporté par le troisième joueur à se retirer** est un pli comme les autres, qui est pris en compte dans le décompte - et qui doit être donné s'il comprend le Dragon.
- Si un joueur, par inadvertance, **néglige de jouer la carte souhaitée par le Moineau**, l'équipe adverse est vainqueur et marque 200 points. Les points pour les Tichu annoncés sont ajoutés ou retranchés normalement.
- Si une **Bombe est jouée sur le pli contenant le Dragon**, le Dragon n'est plus là et n'a plus à donner le pli à quiconque. On peut même bomber son propre Dragon joué, et ainsi le récupérer (si aucune autre Bombe plus puissante n'est jouée).

TICHU WU WANG

RÈGLE À 3 JOUEURS.

PRINCIPE DE JEU :

LE ROI : le joueur à s'être retiré le premier de la manche précédente est nommé **Roi***.

*Pour la première manche, choisissez un joueur au hasard.

Le Roi joue la nouvelle manche en solo avec un partenaire fictif contre les deux autres joueurs.

On appelle ce joueur fictif, son **MINISTRE**. Les équipes peuvent être différentes à chaque manche, car le joueur qui se retire en premier peut changer d'une manche à l'autre. **Si le Ministre se retire en premier, les équipes restent inchangées.**

Le Ministre est positionné entre les deux adversaires, à l'opposé du Roi sur la table.

Le Roi s'occupe de mélanger et couper le paquet de cartes lors de la préparation d'une manche.

Les cartes sont tirées normalement, mais le Roi tire les cartes pour son Ministre.

- **Le Roi et son Ministre ne peuvent pas annoncer de Grand Tichu**, mais leurs adversaires peuvent le faire avant de recevoir leur neuvième carte (comme dans le jeu à 4 joueurs).
- **Don des cartes (3) :** Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, le Roi regarde ses cartes et celles de son Ministre. Puis chaque joueur « réel » choisit une carte, qu'il donne à chaque autre joueur « réel » (**deux cartes** sont donc données et reçues par chaque joueur).
- **Le Ministre ne donne et ne reçoit aucune carte.**

Après le don des cartes, le Roi expose les cartes de son Ministre, face visible et face à lui, à la place où serait normalement assis son partenaire. **Le Roi jouera les cartes pour son Ministre.**

Tous les joueurs peuvent normalement annoncer un Tichu, le Roi peut même le faire pour le compte de son Ministre.

• **Le Moineau.** Toutes les règles du Tichu à quatre joueurs restent identiques, la seule différence concerne le Moineau : **le Ministre, et lui seul, n'est pas tenu de respecter le vœu du joueur ayant posé le Moineau.**

Scores : ils sont calculés comme dans le Tichu à 4 joueurs, mais ils sont notés pour chaque joueur et non par équipe. Le Roi marque les points qu'il a faits avec son Ministre et les joueurs de l'équipe adverse marquent individuellement le score de l'équipe.

• Une **Bombe** peut être jouée en tout temps (même en dehors de son tour), mais elle **ne permet jamais d'enlever le droit d'entamer à un autre joueur**. Une Bombe ne peut donc **pas être jouée sur le Chien**. Une Bombe peut-être jouée jusqu'à la fin d'un pli, avant qu'un joueur ne ramasse les cartes.

• Une **Bombe dans votre main** peut être jouée en **combinaison initiale** d'un pli que vous entamez. Vous garderez alors la main pour le prochain pli, sauf si une Bombe de valeur supérieure est jouée à la suite de votre Bombe.

• Les **Bombes font partie du pli** sur lequel elles sont jouées, et **doivent être jouées « entre » les tours** des joueurs. On peut donc jouer une Bombe sur soi-même, tout en respectant l'ordre de jeu.

• **On peut donc bomber son propre pli.** Oui. Néanmoins, les autres Bombes ont la priorité, du fait de l'ordre de jeu. Par conséquent, on doit jouer, attendre un temps raisonnable (disons 2 secondes), puis bomber. La notion de "délai raisonnable" reste vague. Il doit être suffisamment long pour donner aux autres joueurs la possibilité de bomber, mais assez rapide pour empêcher le joueur suivant de jouer une combinaison ordinaire... Quoi qu'il en soit, cela n'a d'importance que dans le cas où un autre joueur posséderait en main une Bombe et une combinaison en plus lui permettant de finir (et dans ce cas, il aurait mieux fait de bomber plus tôt !).

• **Que se passe-t-il si deux joueurs veulent jouer une Bombe en même temps ?**

Cela se produit très rarement et la solution du problème est généralement évidente.

Cependant, si vous avez besoin d'une règle, le Tichu ne devrait pas être un jeu de rapidité et la vitesse de réaction ne devrait donner aucun avantage. Gardez en tête que :

- Les Bombes peuvent être jouées avant des combinaisons ordinaires,
- Plusieurs Bombes peuvent être jouées dans l'ordre de jeu.

Par exemple, si après réflexion, un joueur décide de jouer, personne ne peut prétendre jouer une Bombe « juste avant ». Quiconque a besoin de temps pour réfléchir à la situation peut demander aux autres joueurs d'attendre.

Après une Bombe, le joueur à la droite de celui-ci a la priorité. Mais c'est une règle très artificielle, utilisée seulement si après une Bombe, 2 joueurs tentent de jouer une Bombe en même temps...

ENCORE PLUS DE FAQ SUR LE SITE WWW.TIKIEDITONS.COM

FAQ – Quelques réponses - sans les questions, mais vous les trouverez vous-mêmes. <http://www.fatamorgana.ch/tichu/>

Voici les plus importantes, pour ceux qui ne parlent pas chinois:

- Non - Une bombe bat n'importe quelle combinaison, mais ne peut pas enlever à un joueur le droit d'entamer, qui est un droit sacré en Chine.
- Non - On ne peut pas non plus jouer une bombe entre le moment où un joueur joue le Chien et celui où son partenaire entame.
- Oui - Les bombes font partie du pli sur lequel elles sont jouées, et doivent être jouées "entre" les tours des joueurs. Oui, on peut donc jouer une bombe sur soi même, immédiatement après avoir normalement joué à son tour.
- Oui - Le pli remporté par le troisième joueur à sortir est un pli comme les autres, qui est pris en compte dans le décompte - et qui doit être donné s'il comprend le dragon.
- Non - Si une bombe est jouée sur le pli contenant le dragon, le dragon n'est plus là et n'a plus à donner le pli à quiconque.
- Je sais ce que vous pensez, et vous avez raison - les joueurs de Munich distribuent les cartes car il devient difficile de les prendre sur la pioche après quelques bières.

© 1989 Fata Morgana Spiele, 3008 Bern, Switzerland

© 1998 ABACUSSPIELE Verlags KG 63303 Dreieich, Germany. Tous droits réservés

Traduction: Bruno Faidutti



TICHU



Merci

à M. Chang, notre guide dans Nankin, l'homme qui sait tout, la longueur de chaque pont, le sens caché de chaque Bouddha et le nombre de camions circulant sur chaque route de la province de Nankin - à moins que ce ne soit le nombre de ponts, la longueur de chaque bouddha et le sens caché de chaque camion. Le coeur de la ville est un monument représentant trois boucs et 38 soldats de la résistance, à moins que ce ne soit trois boucs et 58 soldats, mais ce qui importe est qu'il y a plus de soldats que de boucs - et de cela aussi il sait le sens caché. Certes, il y a sans doute aussi de tels monuments à Canton ou Wuhan, mais à Nankin il y a quelques 1000 temples de Bouddha - et M. Chang en sait le nombre exact, lui qui peut jeter tout son Nankin dans le Yang-Tse pour nous mener à un concert de rock, dans un hôpital psychiatrique ou chez un magicien. Il n'était pourtant pas très bon au jeu, et ce jeu auquel tout le monde, partout, jouait ne devait paraître pas être expliqué. Tichu ne doit pas être expliqué!

1 Si nous avions vraiment cru cela, il n'y aurait pas de règles du jeu. En fait, M. Chuang, dans l'arrière salle d'une boutique de souvenirs près du temple de Confucius, nous a tout d'abord laissé assister à une partie. Ensuite, nous avons joué, avec quelques experts chinois qui nous donnaient des conseils. Nous recommandons à tous cette excellente manière de découvrir Tichu.

Conseils tactiques

Voilà pour les règles. Pour les conseils tactiques, vous pouvez interroger n'importe quel chauffeur de bus de Nankin. Au cas où vous n'en auriez pas sous la main, voici déjà quelques modestes conseils de nos misérables personnes, dont les avis n'ont que bien peu de valeur à côté de ceux d'un vrai joueur de Tichu.⁵

Un bon joueur

- d'abord de se débarrasser des cartes les plus difficiles à jouer - petites paires et cartes isolées - tout en conservant As, Dragons et surtout Bombes. Si, après quelques plis, vous vous retrouvez avec un 4 isolé en main, cela signifie soit que vous n'avez rien compris, soit que vous n'avez vraiment pas eu de chance
- s'efforce d'aider son partenaire si ce dernier a annoncé un "tichu". Pour cela, il évite de briser une bombe avec le moineau, et se dispense même parfois de monter sur les combinaisons de son partenaire, afin de lui laisser la main.
- À l'inverse s'efforcera toujours de faire chuter un adversaire qui a annoncé "tichu", en jouant juste devant lui des combinaisons difficiles à battre.
- Un bon joueur garde un oeil sur la feuille de score, pour savoir s'il est nécessaire de prendre des risques en annonçant un grand tichu.

5 voir la soupe aux concombres de mer.

Si les deux joueurs d'une même équipe sortent premier et deuxième, c'est à dire sont les deux premiers à ne plus avoir de cartes en main, on ne procède pas au décompte normal des points, et il marquent 200 points.

Annonces

Avant de jouer sa première carte, un joueur peut annoncer un **“petit tichu”**. Dans ce cas, si ce joueur sort premier de la donne, n'ayant plus de cartes en main, son équipe marque 100 points de bonus. Si, en revanche, il ne sort pas premier, son équipe perd 100 points.

Attention:

- Le tichu est une annonce individuelle. Il doit être annoncé sans en discuter auparavant avec son partenaire, et il échoue si c'est le partenaire qui sort premier. Le joueur qui l'annonce doit prendre ses responsabilités.
- Les 100 points du tichu sont en sus du score normal de la donne.
- Le Tichu peut être annoncé avant ou après le don des cartes. L'annoncer avant peut inciter votre partenaire à vous donner une bonne carte. Plus fort encore, le “grand tichu”, est en tous points identiques au petit, mais il doit être annoncé par un joueur **avant** qu'il ait pioché sa neuvième carte⁴. Un grand tichu rapporte, ou fait perdre, 200 points.

Fin du jeu

Une partie se joue habituellement en 1000 points. Si les deux équipes franchissent ce seuil simultanément, la première équipe ayant atteint les 1000 points l'emporte.

Le jeu se joue par équipes

Les deux partenaires d'une équipe se font face, et doivent s'efforcer de s'entraider.

Les cartes

Les quatre couleurs de ce jeu sont les  jades  épées  pagodes  étoiles. Chaque couleur comprend 13 cartes, comme un classique jeu de 52 cartes, dans l'ordre hiérarchique croissant 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet,



dame, roi, as. Rien de bien nouveau ni de très chinois s'il n'y avait quatre cartes supplémentaires, le Dragon, le Phénix, le Chien et le Moineau - enfin, un oiseau chinois qui ressemble à un moineau.

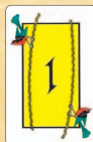
Avant qu'une donne ne commence,

le vainqueur de la donne précédente mélange les cartes, les fait couper par un autre joueur et place la pile de cartes, faces cachées, au centre de la table. En Chine, en effet, on ne distribue pas les cartes, on les prend. Le “donneur” prend donc la carte du dessus de la pile, le joueur suivant prend la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile soit épuisée et que chacun ait 14 cartes en main. On passe ensuite à la phase de dons. Chacun des joueurs donne une carte, face cachée, à chacun des trois autres joueurs. Chacun se débarrasse donc de trois cartes qui ne l'intéressent pas et reçoit trois autres cartes en contrepartie. Les dons étant simultanés, nul ne peut regarder les cartes qu'il reçoit avant de choisir celles qu'il donne.

⁴ Voir la technique chinoise de “distribution” des cartes.

Le jeu

Le joueur qui a le moineau entame le premier pli.



À son tour de jeu, un joueur peut poser :

Une **carte isolée**



Une **paire**



Un **brelan**



Un **full** (brelan + paire)



Décompte

Le dernier joueur à avoir des cartes en main

- donne les cartes qu'il lui reste en main à ses adversaires
- donne toutes les cartes des plis qu'il a ramassés au premier joueur à être "sorti", c'est à dire à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

Chacun calcule ensuite la valeur des plis qu'il a reçu :



+5 par 5



+10 par 10



+10 par Roi



+ 25 pour le Dragon



-25 pour le Phénix

Il y a donc 100 points en jeu, qui sont répartis entre les deux camps.

Une Bombe peut être constituée par :

Une **suite** de 5 cartes ou plus de **la même couleur** (une quinte flush).



ou

Un carré de **quatre cartes** de même valeur.



La Bombe est la combinaison la plus forte, battant n'importe quelle autre combinaison, et peut donc être jouée après n'importe quelle autre combinaison, y compris une carte isolée. Une Bombe ne peut être battue que par une bombe plus forte encore, la valeur d'une bombe dépendant d'abord de son nombre de cartes, et ensuite de leurs valeurs - une quinte flush bat donc un carré. Les Bombes sont les seules combinaisons qui peuvent être jouées à tout moment, y compris en dehors de son tour.

La donne se termine

lorsqu'il ne reste plus de cartes en main qu'à un seul joueur.



Une **suite** d'au moins cinq cartes de valeurs consécutives



Une **suite de paires** de valeurs consécutives

À son tour, **un joueur**² peut :

- passer ou
- jouer une combinaison de même type mais de valeur supérieure.

Sur une carte isolée, il faut donc jouer une carte isolée de valeur supérieure. Sur deux paires, il faut jouer deux paires de valeurs supérieures, une suite de huit cartes par une suite de huit cartes de valeurs supérieures, un full par un full de valeur supérieure (comme au poker, c'est d'abord le brelan qui est pris en compte pour déterminer la valeur d'un full). Il y a une **exception**, les Bombes, sur laquelle nous reviendrons plus loin. Un joueur qui a passé ne peut plus prendre part au pli, et ne peut donc pas jouer de cartes lorsque revient son tour. Lorsque trois joueurs ont passé, le joueur qui avait joué la dernière, et donc la plus haute, combinaison de cartes ramasse toutes les cartes du pli et entame le pli suivant. Si cet heureux joueur n'a plus de cartes en main, c'est son voisin de droite qui entame le pli suivant, et ainsi de suite.³

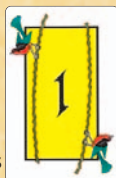
² Les chinois, comme les Suisses et les indiens Hopi, jouent en sens inverse des aiguilles d'une montre.

³ Si le joueur suivant n'a pas plus de cartes, le tour passe à son voisin de droite.

Cartes spéciales

Le **Moineau**, la première des cartes spéciales, a autant d'avantages que d'inconvénients:

- son propriétaire entame le premier pli, mais ne peut pas jouer le Moineau.
- Le Moineau a une valeur de 1, et est donc la carte la plus faible du jeu. Il peut, en tant que 1, être joué dans une suite (par exemple 1, 2, 3, 4, 5)
- Le joueur qui joue le moineau doit faire un vœu. Il doit annoncer une valeur de carte (par exemple "8" ou "As", mais pas une carte spéciale). Le prochain joueur qui, lorsque vient son tour, a la possibilité de jouer une telle carte (même comme Bombe) doit obligatoirement le faire. Si un joueur ne peut pas jouer la carte demandée, il peut passer ou jouer n'importe quelle combinaison autorisée, en se conformant aux règles habituelles.



Le **Chien** n'a aucune valeur et ne peut être joué que seul, comme pour entamer un nouveau pli.

- Le droit d'entamer le nouveau pli passe alors au partenaire du joueur qui a joué le chien (ou au joueur à sa droite s'il n'a déjà plus de cartes en main).



Le **Phénix**, aussi beau que dangereux, est la carte la plus puissante du jeu - mais il fait perdre -25 points.

- Le Phénix peut être joué comme joker dans n'importe quelle combinaison, sauf dans une bombe.
- S'il est joué seul, il vaut $\frac{1}{2}$ de plus que la carte précédemment jouée (un Phénix joué après un 8 vaut donc $8\frac{1}{2}$). Un Phénix joué pour entamer un pli vaut $1\frac{1}{2}$.



Le **Dragon** est la carte isolée la plus forte, et rapporte 25 points. Il est considéré comme supérieur à n'importe quelle autre carte isolée, même un as ou un "As $\frac{1}{2}$ ", c'est à dire un phénix joué après un as. Il ne peut être battu que par une bombe.

- Le Dragon, en revanche, ne peut pas être joué dans une suite ou une quelconque combinaison.
- Si le Dragon remporte un pli, le joueur qui l'a joué doit donner le pli - y compris les 255 points du dragon - à un adversaire de son choix.



TICHU

Merci

à M. Chang, notre guide dans Nankin, l'homme qui sait tout, la longueur de chaque pont, le sens caché de chaque Bouddha et le nombre de camions circulant sur chaque route de la province de Nankin - à moins que ce ne soit le nombre de ponts, la longueur de chaque bouddha et le sens caché de chaque camion. Le cœur de la ville est un monument représentant trois boucs et 38 soldats de la résistance, à moins que ce ne soit trois boucs et 58 soldats, mais ce qui importe est qu'il y a plus de soldats que de boucs - et de cela aussi il sait le sens caché. Certes, il y a sans doute aussi de tels monuments à Canton ou Wuhan, mais à Nankin il y a quelques 1000 temples de Bouddha - et M. Chang en sait le nombre exact, lui qui peut jeter tout son Nankin dans le Yang-Tse pour nous mener à un concert de rock, dans un hôpital psychiatrique ou chez un magicien. Il n'était pourtant pas très bon au jeu, et ce jeu auquel tout le monde, partout, jouait ne devait paraître-il pas être expliqué.

Tichu ne doit pas être expliqué!

TICHU NANKIN

Le Tichu tel qu'on le joue à Nankin (4 joueurs)

Les cartes

Les quatre couleurs de ce jeu sont les jades, les épées, les pagodes et les étoiles. Chaque couleur comprend 13 cartes, comme un classique jeu de 52 cartes, dans l'ordre hiérarchique croissant 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, as. Rien de bien nouveau ni de très chinois s'il n'y avait quatre cartes supplémentaires, le Dragon, le Phénix, le Chien et le Moineau - enfin, un oiseau chinois qui ressemble à un moineau.

Le jeu se joue par équipes

Les deux partenaires d'une équipe se font face, et doivent s'efforcer de s'entraider.

Avant qu'une donne ne commence,

le vainqueur de la donne précédente mélange les cartes, les fait couper par un autre joueur et place la pile de cartes, faces cachées, au centre de la table. En Chine, en effet, on ne distribue pas les cartes, on les prend.

Le "donneur" prend donc la carte du dessus

de la pile, le joueur suivant prend la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que la pile soit épuisée et que chacun ait 14 cartes en main.

On **passe** ensuite à la phase de dons.

Chacun des joueurs donne une carte, face cachée, à chacun des trois autres joueurs. Chacun se débarrasse donc de trois cartes qui ne l'intéressent pas et reçoit trois autres cartes en contrepartie. Les dons étant simultanés, nul ne peut regarder les cartes qu'il reçoit avant de choisir celles qu'il donne.

Le jeu

Le joueur qui a le moineau entame le premier pli.

À son tour de jeu, un joueur peut poser:

combinaison:	exemple:
• Une carte isolée	4
• Une paire (de cartes de même valeurs)	8,8
• Une suite de paires de valeurs consécutives	4,4,5,5 V,V,D,D,R,R
• Un brelan (de cartes de même valeurs)	2,2,2
• Un full (brelan + paire)	5,5,5,9,9
• Une suite d'au moins cinq cartes de valeurs consécutives	4,5,6,7,8,9

À son tour, un joueur peut:

- passer
- jouer une combinaison de même type mais de valeur supérieure.

Sur une carte isolée, il faut donc jouer une carte isolée de valeur supérieure. Sur deux paires, il faut jouer deux paires de valeurs supérieures, une suite de huit cartes par une suite de huit cartes de valeurs supérieures, un full par un full de valeur supérieure (comme au poker, c'est d'abord le brelan qui est pris en compte pour déterminer la valeur d'un full).

Il y a une exception, les Bombes, sur laquelle nous reviendrons plus loin.

Un joueur qui a passé ne peut plus prendre part au pli, et ne peut donc pas jouer de cartes lorsque revient son tour. Lorsque trois joueurs ont passé, le joueur qui avait joué la dernière, et donc la plus haute, combinaison de cartes ramasse toutes les cartes du pli et entame le pli suivant. Si cet heureux joueur n'a plus de cartes en main, c'est son voisin de droite qui entame le pli suivant, et ainsi de suite.

Cartes spéciales

Le **Moineau**, la première des cartes

spéciales, a autant d'avantages que d'inconvénients:

- son propriétaire entame le premier pli, mais ne peut pas jouer le Moineau.
- Le Moineau a une valeur de 1, et est donc la carte la plus faible du jeu. Il peut, en tant que 1, être joué dans une suite (par exemple 1, 2, 3, 4, 5)
- Le joueur qui joue le moineau doit faire un vœu. Il doit annoncer une valeur de carte (par exemple "8" ou "As", mais pas une carte spéciale). Le prochain joueur qui, lorsque vient son tour, a la possibilité de jouer une telle carte (même comme Bombe) doit obligatoirement le faire. Si un joueur ne peut pas jouer la carte demandée, il peut passer ou jouer n'importe quelle combinaison autorisée, en se conformant aux règles habituelles.

Le **Chien** n'a aucune valeur et ne peut être joué que seul, comme pour entamer un nouveau pli. Le droit d'entamer le nouveau pli passe alors au partenaire du joueur qui a joué le chien (ou au joueur à sa droite s'il n'a déjà plus de cartes en main).

Le **Phénix**, aussi beau que dangereux, est la carte la plus puissante du jeu - mais il fait perdre **-25 points**.

Le Phénix peut être joué comme joker dans n'importe quelle combinaison, sauf dans une bombe. S'il est joué seul, il vaut ½ de plus que la carte précédemment jouée (un Phénix joué après un 8 vaut donc 8 ½). Un Phénix joué pour entamer un pli vaut 1 ½.

Le **Dragon** est la carte isolée la plus forte, et rapporte **25 points**.

Il est considéré comme supérieur à n'importe quelle autre carte isolée, même un as ou un "As ½", c'est à dire un phénix joué après un as. Il ne peut être battu que par une bombe.

- Le Dragon, en revanche, ne peut pas être joué dans une suite ou une quelconque combinaison.
- Si le Dragon remporte un pli, le joueur qui l'a joué doit donner le pli - y compris les 25 points du dragon - à un adversaire de son choix.

Une Bombe peut être constituée par :

- Une suite de 5 cartes ou plus de la même couleur (une quinte flush).
- Un carré de quatre cartes de même valeur.

La Bombe est la combinaison **la plus forte**, battant n'importe quelle autre combinaison, et peut donc être jouée après n'importe quelle autre combinaison, y compris une carte isolée.

¹ Si nous l'avions cru, nous n'aurions pas mis de règle avec ce jeu.

² Le tour passe ensuite au joueur à sa droite, et ainsi de suite (les chinois jouent dans le mauvais sens, comme les anglais roulent du mauvais côté).

Une Bombe ne peut être battue que par une bombe plus forte encore, la valeur d'une bombe dépendant d'abord de son nombre de cartes, et ensuite de leurs valeurs - une quinte flush bat donc un carré. Les Bombe sont les seules combinaisons qui peuvent être jouées à tout moment, y compris en dehors de son tour.

La donne se termine

lorsqu'il ne reste plus de cartes en main qu'à un seul joueur.

Le dernier joueur à avoir des cartes en main

- donne les cartes qu'il lui reste en main à ses adversaires
- donne toutes les cartes des plis qu'il a ramassés au premier joueur à être "sorti", c'est à dire à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

Chacun calcule ensuite la valeur des plis qu'il a reçu:

- +10 par Roi et par 10
- +5 par 5
- + 25 pour le Dragon
- -25 pour le Phénix

Il y a donc 100 points en jeu, qui sont répartis entre les deux camps.

Si les deux joueurs d'une même équipe sortent premier et deuxième, c'est à dire sont les **deux premiers** à ne plus avoir de cartes en main, on ne procède pas au décompte normal des points, et il marquent **200 points**.

Annonces

Avant de jouer sa première carte, un joueur peut annoncer un "**petit tichu**". Dans ce cas, si ce joueur sort premier de la donne, n'ayant plus de cartes en main, son équipe marque 100 points de bonus. Si, en revanche, il ne sort pas premier, son équipe perd 100 points.

Attention:

- Le tichu est une annonce individuelle. Il doit être annoncé sans en discuter auparavant avec son partenaire, et il échoue si c'est le partenaire qui sort premier. Le joueur qui l'annonce doit prendre ses responsabilités.
- Les 100 points du tichu sont en sus du score normal de la donne.
- Le Tichu peut être annoncé avant ou après le don des cartes. L'annoncer avant peut inciter votre partenaire à vous donner une bonne carte.

Plus fort encore, le "**grand tichu**", est en tous points identiques au petit, mais il doit être annoncé par un joueur **avant qu'il ait**

pioché sa neuvième carte. Un grand tichu rapporte, ou fait perdre, 200 points.

Fin du jeu

Une partie se joue habituellement en 1000 points. Si les deux équipes franchissent ce seuil simultanément, la première équipe ayant atteint les 1000 points l'emporte.

Conseils tactiques

Voilà pour les règles. Pour les conseils tactiques, vous pouvez interroger n'importe quel chauffeur de bus de Nankin. Au cas où vous n'en auriez pas sous la main, voici déjà quelques modestes conseils de nos misérables personnes, dont les avis n'ont que bien peu de valeur à côté de ceux d'un vrai joueur de Tichu.

Un bon joueur

- d'abord de se débarrasser des cartes les plus difficiles à jouer - petites paires et cartes isolées - tout en conservant As, Dragons et surtout Bombes. Si, après quelques plis, vous vous retrouvez avec un 4 isolé en main, cela signifie soit que vous n'avez rien compris, soit que vous n'avez vraiment pas eu de chance
- s'efforce d'aider son partenaire si ce dernier a annoncé un "tichu". Pour cela, il évite de briser une bombe avec le moineau, et se dispense même parfois de monter sur les combinaisons de son partenaire, afin de lui laisser la main.
- À l'inverse s'efforcera toujours de faire chuter un adversaire qui a annoncé "tichu", en jouant juste devant lui des combinaisons difficiles à battre.
- Un bon joueur garde un œil sur la feuille de score, pour savoir s'il est nécessaire de prendre des risques en annonçant un grand tichu.

Quelques réponses

- sans les questions, mais vous les trouverez vous-mêmes.

<http://www.fatamorgana.ch/tichu/>

- Non - Une bombe bat n'importe quelle combinaison, mais ne peut pas enlever à un joueur le droit d'entamer, qui est un droit sacré en Chine.
- Non - On ne peut pas non plus jouer une bombe entre le moment où un joueur joue le Chien et celui où son partenaire entame.
- Oui - Les bombes font partie du pli sur lequel elles sont jouées, et doivent être jouées "entre" les tours des joueurs. Oui, on peut donc jouer une bombe sur soi même, immédiatement après avoir normalement joué à son tour.

- Oui - Le pli remporté par le troisième joueur à sortir est un pli comme les autres, qui est pris en compte dans le décompte - et qui doit être donné s'il comprend le dragon.
- Non - Si une bombe est jouée sur le pli contenant le dragon, le dragon n'est plus là et n'a plus à donner le pli à quiconque.

TRICHU

Le Tichu tel qu'on le joue à 3 joueurs

Les cartes

ne sont pas "prises" par les joueurs, mais distribuées comme cela se fait plus fréquemment par chez nous. Le donneur joue seul mais avec un partenaire fictif, la table - le mort ne fait pas très chinois. Le donneur (et la table) ne peuvent pas annoncer un grand Tichu , mais ses adversaires peuvent le faire avant de recevoir leur neuvième carte.

Après que toutes les cartes ont été distribuées, le donneur regarde ses cartes et celles de la table, sans bien entendu les mélanger. Il choisit les deux cartes de chaque main qu'il donne à l'un et à l'autre de ses adversaires. Il n'y a pas de don entre la table et le donneur.

Après les dons, le donneur expose, faces visibles, les cartes de la table, face à lui, à la place où serait normalement assis son partenaire.

Tous les joueurs peuvent normalement annoncer un petit tichu, et le donneur peut même le faire pour le compte de la table. La seule différence avec le Tichu de Nankin dans le déroulement du jeu concerne le Moineau. La table, et elle seule, n'est en effet pas tenue de **respecter** le vœu du Moineau.

Le score

des joueurs est calculé exactement comme dans le Tichu de Nankin. Les scores doivent cependant être notés pour chaque joueur, et non par équipe - par exemple, 60 points pour Anne et Bob, et 40 points pour Christian et pour la table.

Le donneur change après chaque donne, tournant dans le sens du jeu. La partie se joue en neuf donnes (ou tout autre multiple de trois choisi par les joueurs) et le joueur ayant le plus de points est vainqueur.

On ne joue pas en 1000 points car, avec de bons joueurs, ce serait généralement la table qui l'emporterait.

TICHU TIENTSIN

Le Tichu tel qu'on le joue à TienTsin (6 joueurs)

Le Tichu de Tientsin se joue à deux équipes de trois joueurs, assis en alternance au tour de la table, chaque joueur entre deux de ses adversaires.

Les règles

sont les mêmes que celles du jeu à quatre joueurs, excepté sur les points suivants:

- Le **grand tichu** doit être annoncé avant d'avoir pioché sa septième carte.
- Chaque joueur ne **donne** en début de partie que deux cartes, une à chacun de ses deux **partenaires**, et reçoit donc une carte de chacun d'eux.
- Le **Chien** permet de faire passer l'entame à un **partenaire de son choix**.
- Pour le **décompte** des points, le **dernier joueur** à qui il reste des cartes donne à **l'équipe adverse** à la fois les cartes qu'il lui reste en main et les plis qu'il a ramassé, tandis que le **cinquième** à être sorti donne, lui, tous ses plis au **premier joueur** à être sorti.

Si les trois joueurs d'une même équipe sortent 1er, 2ème et 3ème - c'est à dire si une équipe n'a plus une seule carte tandis que ses adversaires ont tous encore au moins une carte en main - cette équipe marque 300 points, et on ne procède pas au décompte normal. En revanche, le décompte a lieu normalement, et sans bonus particulier, si seulement deux membres de l'équipe sont sortis premier et deuxième.

Le T...

tel qu'on le joue un peu partout (5 à 10 joueurs)

Celui là, vous le connaissez peut-être. Bien qu'il ressemble au Tichu dans son principe et dans le déroulement du jeu, il est aussi très différent. Plus d'équipes, en effet, on joue chacun pour soi, et on essaie de ne pas être le T...

Contenu

Ce jeu fort peu démocratique nécessite 108 cartes, soit deux jeux de 52 cartes, auxquels on ajoute les 4 cartes spéciales du Tichu, mais en un seul exemplaire chacune.

But de jeux

Plus de points, de calculs de score compliqués, il suffit maintenant de sortir dans les temps - de préférence le premier, surtout pas le dernier.

Après chaque donne, l'ordre des joueurs autour de la table est modifié, et les joueurs doivent donc se déplacer. Le joueur qui est "sorti" le premier, c'est à dire qui a été le premier à ne plus avoir de cartes en main, devient le patron. Il aura de meilleures cartes, il prend le meilleur siège, et a le droit de se moquer de la manière la plus éhontée du malheureux T..., le dernier à avoir encore eu des cartes en main. But du jeu, donc, ne pas être le T...

Déroulement du jeu

Donne

Pour la première donne, un joueur tiré au sort mélange les cartes et distribue à chacun 12 cartes, une par une, en sens horaire. À 8 joueurs ou moins, il reste des cartes qui ne sont pas utilisées dans la donne. À 10 joueurs, 8 joueurs ont 11 cartes et deux n'en ont que 10. Pour les donnes suivantes, c'est toujours le T... qui se charge de ramasser et de distribuer les cartes.

Dons

Lors de la première donne, il n'y a pas de dons. Lors des donnes suivantes, les joueurs doivent se donner des cartes:

- Le T... donne ses trois meilleures cartes au patron, qui lui donne en échange ses trois plus mauvaises cartes.
- Le joueur à gauche du T... donne au joueur à droite du patron ses deux meilleures cartes, et reçoit en échange ses deux plus mauvaises cartes.
- Le deuxième joueur à gauche du T... donne au deuxième joueur à droite du patron sa meilleur carte cartes, et reçoit en échange sa plus mauvaise carte.

Dans le jeu à cinq, on donne une carte de moins.

L'ordre des cartes pour les dons est le suivant: 2, 3, 4...V,D,R,A, Chien, Moineau, Phénix, Dragon

Le jeu de la carte

Le joueur qui a le moineau entame le premier pli. Le jeu se joue en tournant dans le mauvais sens, comme en Chine. Le jeu de la carte est le même qu'au Tichu. Les combinaisons de cartes et leur hiérarchie sont également les mêmes. Un brelan, y compris dans un full, doit se composer de trois cartes de même valeurs et de couleurs différentes.

Il est essentiel de prendre note de l'ordre dans lequel les joueurs "sortent", c'est à dire se débarrassent de leur dernière carte. C'est en effet cet ordre qui déterminera comment les joueurs se placeront autour de la table pour la donne suivante. Après chaque donne, les joueurs changent en effet de place, comme indiqué plus bas.

Le T... est chargé d'organiser tout cela, de placer les sièges, de distribuer et de ramasser les cartes, et éventuellement de servir le thé si l'on tient à la couleur locale.

Carte spéciales et Bombes

Le Dragon est la carte isolée la plus forte.

Le Phénix peut être joué comme joker dans n'importe quelle combinaison, ou comme carte isolée valant ½ de plus que la carte sur laquelle il est joué.

Le joueur qui a le Moineau entame le premier pli.

Lorsqu'un joueur entame avec le Chien, le droit d'entamer passe au T...

Une Bombe peut être constituée par : Une suite de 5 cartes ou plus de la même couleur (une quinte flush). Un carré de quatre cartes de même valeur et de couleurs différentes.

La donne se termine

lorsqu'il ne reste plus de cartes en main qu'à un seul joueur. Ce joueur devient le T... pour la donne suivante.

Changement de places

Les joueurs changent de place autour de la table. Le Patron choisit le siège le plus confortable, et les autres joueurs se placent autour de la table, à sa droite, selon l'ordre de leur sortie. Le deuxième à être sorti se place à droite du patron, le troisième à la place suivante, et ainsi de suite. Le T... se retrouve donc à la gauche du patron.

Score

Si l'on tient à compter les points, le premier joueur à être sorti marque autant de points qu'il y a de joueurs, moins un. Le second à être sorti marque un point de moins, et ainsi de suite, le T... ne marquant aucun point.

© 1989 Fata Morgana Spiele,
3008 Berne, Suisse
© 1998 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich, Germany
Tous droits réservés
Traduction Bruno Faidutti