



Tichu Nanjing

(pour 4 joueurs)



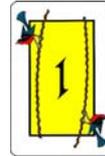
Pendant que vous lirez cette règle il faut savoir qu'il y a 642 millions de Chinois qui jouent à Tichu au même moment. Ce même Tichu qui semble si déroutant et complexe pour les occidentaux. Tichu se joue essentiellement à quatre joueurs en équipe de deux comme à la belote, il y a d'autres variantes : Le Trichu pour trois joueurs, Tichu Tientsin pour six joueur et « quelqu'un est toujours le Trou du C.. » un Tichu pour cinq à dix joueurs. Ils seront expliqués plus tard. Attention le Tichu Nanjing rend fortement accro les joueurs.

Les cartes se composent de 4 couleurs (les bleus, les verts, les rouges et les noirs) de 13 cartes chacune ordonnées du 2 à l'As. L'As est la plus forte carte de la suite, le 2 est la plus faible carte de la suite. Un 10 est entre le 9 et le valet. Il y a quatre cartes spéciales : le Dragon, le Phénix, le Chien et le Mah Jong. Le jeu se compose donc de 56 cartes.

Les deux partenaires de chaque équipe de Tichu sont placés face à face autour d'une table et vont s'entre-aider pour gagner des points.

Avant que le jeu commence, le gagnant de la dernière manche mélange les cartes, coupe le paquet et le place au milieu de la table. (Les chinois ne distribuent jamais les cartes, ils les tirent eux-mêmes.) Puis il tire la première carte. Maintenant chaque joueur continue à tirer une carte, dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun possède 14 cartes (le tas est épuisé). Chacun donne une de ses cartes, face cachée, à chacun des autres joueurs. Il en donne trois qu'il choisit pour en recevoir trois autres. Les joueurs doivent d'abord donner leurs trois cartes avant de regarder celles qu'ils reçoivent.

Le joueur qui commence est celui qui possède le **Mah Jong**.

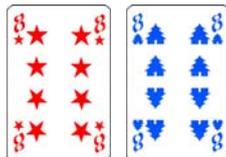


Il peut jouer n'importe quelle combinaison de cartes au centre de la table parmi les suivantes :

- une carte simple, exemple : 4



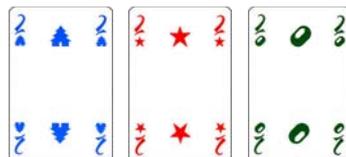
- une paire, exemple : 8,8



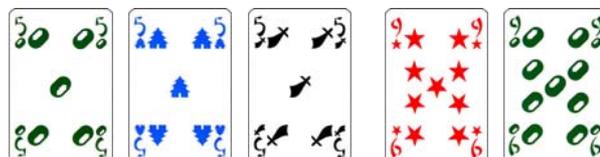
- une suite de paires, exemple : J,J,Q,Q,K,K



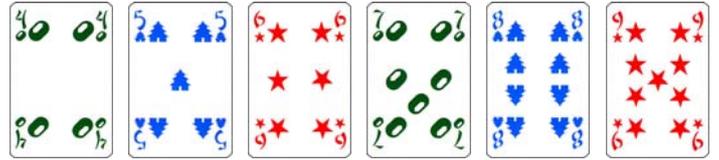
- un brelan, exemple : 2,2,2



- un full, exemple : 5,5,5,9,9

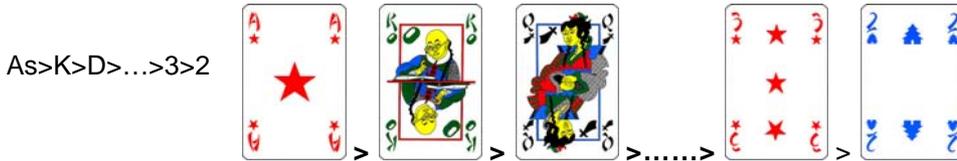


- une suite d'au moins cinq cartes, exemple : 4,5,6,7,8,9



Le joueur suivant, dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, a le choix, de soit passer, soit de jouer la même combinaison mais d'une valeur plus haute. Exception les bombes. (voir Les bombes)

- Ainsi une carte simple ne peut être battue qu'en jouant une carte simple de valeur supérieure.
Exemple : un roi bat un 10, un 5 bat un 4.



- Ainsi une paire ne peut être battue qu'en jouant une paire de valeur supérieure.
Exemple : 6,6 bat 3,3



- Ainsi un brelan ne peut être battu qu'en jouant un brelan de valeur supérieure.
Exemple : 9,9,9 bat 8,8,8

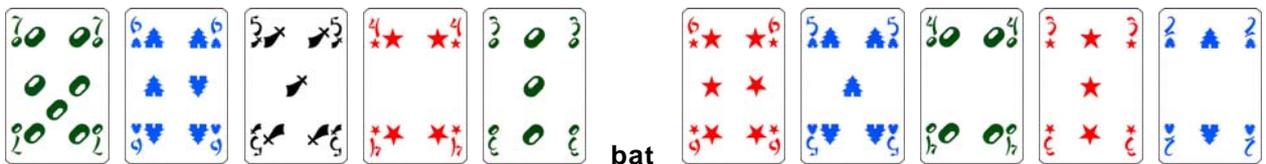


- Ainsi un full ne peut être battu qu'en jouant un full de valeur supérieure, c'est le brelan qui détermine la valeur du full.
Exemple : 10,10,10,3,3 bat 8,8,8,J,J



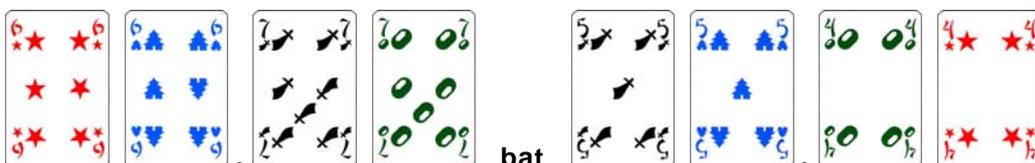
- Ainsi une suite de x cartes ne peut être battue qu'en jouant une suite de x cartes de valeur supérieure.
La valeur de la suite est déterminée par la plus haute carte.

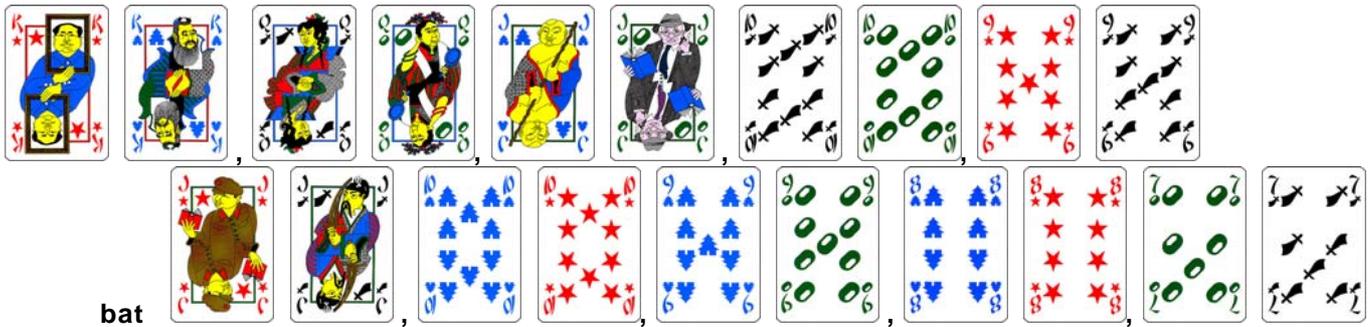
Exemples : As,K,Q,J,10,9,8,7 bat 9,8,7,6,5,4,3,2
7,6,5,4,3 bat 6,5,4,3,2



- Ainsi une suite de x paires consécutives ne peut être battue qu'en jouant une suite de x paires de valeur consécutives supérieure.

La valeur de la suite est déterminée par la plus haute paire.
Exemples : K,K,Q,Q,J,J,10,10,9,9 bat J,J,10,10,9,9,8,8,7,7
6,6,7,7 bat 5,5,4,4



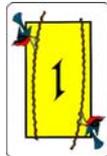


Le jeu continue avec le prochain joueur. Un joueur qui a passé peut encore jouer. Mais dès que trois joueurs consécutivement ont passé, le joueur qui a joué la dernière combinaison, c'est-à-dire la plus forte, remporte le pli. (toutes les cartes jouées)

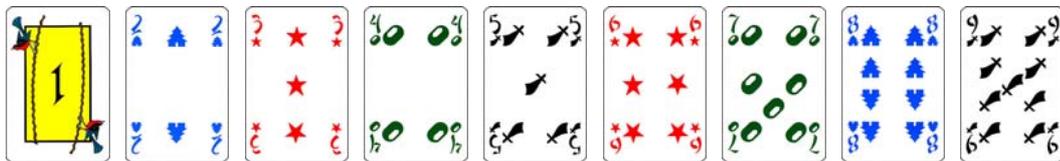
Puis c'est à lui de jouer en choisissant une nouvelle combinaison. Si un joueur n'a plus de cartes en main il se retire du jeu et la partie continue avec le joueur suivant, si celui-ci n'a plus de cartes le jeu continue avec le prochain joueur et ainsi de suite.

A propos des cartes spéciales

- Le Mah Jong



1. Le joueur qui possède le Mah Jong commence la partie (il n'est pas obligé de jouer celui-ci en premier).
2. Le Mah Jong est la plus basse carte du jeu, il a une valeur de 1. Il peut être joué en carte simple ou en suite. Exemple : 1,2,3,4,5,6,7,8,9 ou bien 1,2,3,4,5



3. Le joueur qui joue le Mah Jong peut demander une carte d'une certaine valeur (par exemple un 8 ou un As mais pas de cartes spéciales). Le prochain joueur s'il possède cette carte et s'il peut la jouer en accord avec les règles est obligé de la jouer, même si c'est une bombe ! Sinon il peut jouer n'importe quelle carte valable ou bien passer. Tant que la carte demandée n'a pas été jouée, la demande reste valable pour le prochain joueur et ainsi de suite.

Exemple : Paul, Pierre, Marie et Francis. Paul joue avec Marie et Pierre avec Francis. Début de la partie, Pierre a le Mah Jong, c'est à lui de commencer. Il joue 1,2,3,4,5 et demande un 7. C'est à Marie de jouer, si elle possède une suite de cinq cartes qui comporte un 7 elle est obligée de la jouer et ne peut passer, de même si elle a une bombe de 7. Ce n'est pas le cas, elle choisit de passer (elle aurait pu jouer As,K,Q,10,9 mais elle préfère passer). C'est à Francis de jouer, si il possède une suite de cinq cartes qui comporte un 7 il est obligé de la jouer et ne peut passer, de même si il a une bombe de 7. C'est le cas il joue 4,5,6,7,8 (il est déçu car il possédait 4,5,6,7,8,9,10,J,Q, il doit jouer une suite du même nombre de cartes). A partir de maintenant le 7 a été joué, on peut jouer ce que l'on veut en accord avec les règles. C'est à Paul de jouer, il passe. Pierre aussi. Marie maintenant choisit de jouer sa suite As,K,Q,10,9, Francis passe, Paul aussi et Pierre aussi. Marie remporte le pli.

C'est à Marie de jouer elle joue une paire 3,3. Le jeu continue

- Le Chien



1. Le Chien ne peut remporter un pli. Il peut uniquement être joué comme la première carte après un pli.
2. Le joueur qui joue le Chien donne la main à son partenaire qui choisit alors la combinaison. Si le partenaire a déjà fini, c'est au joueur suivant de jouer, ainsi de suite.

Exemple : C'est à Pierre de jouer, il joue le chien. Il fait sauter le tour de Marie. C'est donc à Francis de jouer. Francis a déjà terminé, c'est donc à Paul de jouer. Paul a déjà terminé, c'est donc à Pierre de jouer à nouveau. Il choisit maintenant de jouer une paire 7,7, c'est à Marie de jouer

- **Le Phénix**



Le Phénix est probablement la carte la plus forte du jeu, mais il compte pour - 25 points dans le calcul des scores à la fin de la partie.

1. Il peut être joué comme un Joker et remplacer n'importe quelle carte du 2 à l'As dans n'importe quelle combinaison sauf dans une bombe. Exemple : un brelan de 8 8,8,Phénix
2. Il peut être joué en tant que carte simple. Sa valeur est alors de 0.5 plus grande que la carte jouée avant.
3. Exemple : si il est joué après un 8, il compte comme 8.5 et il peut être battu par une carte supérieure ou égale à 9. Il peut même battre un As puisqu'il compte pour As.5, mais pas le Dragon.

- **Le Dragon**

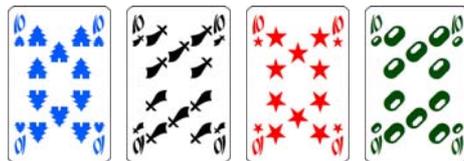


Le Dragon est la plus forte « carte simple » du jeu et compte pour 25 points dans le calcul des scores à la fin de la partie.

1. Il ne peut être joué que dans la combinaison carte simple.
2. Il bat toutes les cartes, c'est la plus forte, seulement une bombe peut l'empêcher de faire le pli !
1. Exemple : le Dragon bat un As. Le Dragon bat le Phénix (As.5)
2. Le joueur qui remporte le pli avec le dragon doit donner toutes les cartes de ce pli, Dragon compris, à un des joueurs de l'équipe adverse (au choix de celui qui a joué le Dragon). Ce sera quand même à lui de choisir la prochaine combinaison.
3. Si un joueur joue une bombe sur le Dragon, celui ci fait le pli (a moins qu'une autre bombe soit jouée) et garde ce pli, il ne le donne pas à l'adversaire.

- **Les Bombes**

Les Bombes sont soit un Carré (quatre cartes identiques) ex :

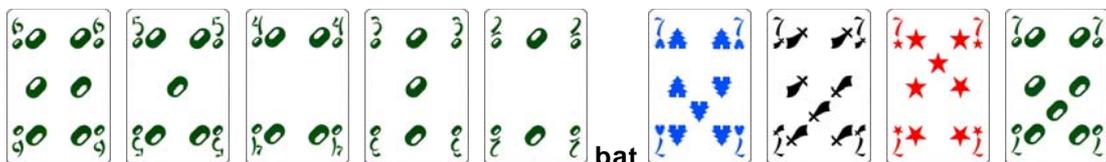


soit une suite d'au moins cinq cartes de la même couleur (Flush) ex :



Elle ne peut être formée à l'aide du Phénix (3,3,3,Phénix n'est pas une bombe). Une Bombe peut être jouée n'importe quand (même quand ce n'est pas votre tour) sur n'importe quelle combinaison (même sur les quatre cartes spéciales) pour remporter le pli. La valeur des Bombes est déterminée par le nombre de cartes de la Bombe. La plus faible Bombe est 2,2,2,2 et la plus forte est As,K,D,J,10,9,8,7,6,5,4,3,2 de la même couleur. Pour différencier les valeurs de deux bombes du même nombre de cartes, on compare la valeur des cartes.

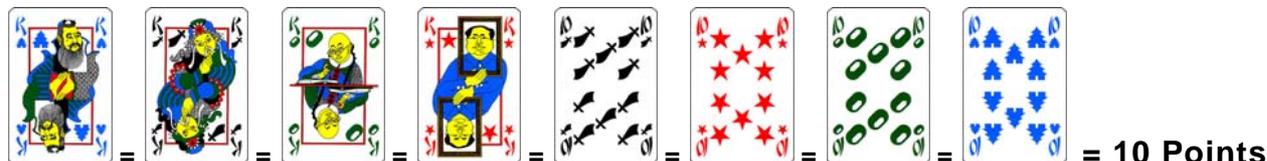
Exemple : 10,9,8,7,6,5,4 rouge bat Q,J,10,9,8,7 bleu
 : 8,7,6,5,4 vert bat 6,5,4,3,2 noir
 : 6,5,4,3,2 vert bat 7,7,7,7
 : J,J,J,J bat 10,10,10,10



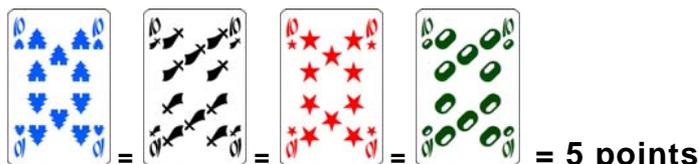
La manche prend fin immédiatement quand seulement un joueur a encore des cartes en main. Pour le calcul des scores le dernier joueur donne :

- Toutes les cartes qu'il lui reste en main à l'équipe adverse (elles se transforment en pli).
- Tous ses plis qu'il a fait en cours de partie au gagnant de la manche (celui qui s'est discardé le premier de toutes ses cartes).

Le comptage des points peut avoir lieu maintenant.
Les Roi et les Dix comptent pour points chacun.



Les Cinq comptent pour 5 points chacun.



Le Dragon compte pour 25 points,



Le Phénix pour -25 points.



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

Si les deux joueurs de la même équipe font capot, c'est-à-dire qu'ils finissent premier et deuxième, l'équipe marque un forfait de points. **On ne compte pas les points dans les plis**, c'est un capot.

Tichu !

Avant de jouer sa première carte un joueur peut annoncer un Tichu. Le Tichu est un genre de pari. Si le joueur qui annonce Tichu gagne la manche, c'est-à-dire qu'il est le premier à finir, son équipe marque en plus un forfait de points. S'il ne gagne pas la manche, son équipe marque un forfait négatif de -100 points. C'est quitte ou double. Dans tous les cas on finit la manche bien sur.

- 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 en aucun cas désapprouver ce choix. On ne peut demander l'avis de son partenaire pour annoncer Tichu.
- Plusieurs joueurs peuvent annoncer Tichu ! Un seul gagnera les 100 points pour son équipe ou même aucun !
- Les 100 points sont additionnés ou soustraits aux points de la manche.

Exemple : Paul a annoncé Tichu, il finit premier. Son équipe à 30 points l'équipe adverse 70 points. L'équipe de Paul note 130 (100+30) points, l'équipe adverse note 70 points.

Exemple : Paul a annoncé Tichu, il finit troisième. Son équipe à 40 points l'équipe adverse 60 points. L'équipe de Paul note -60 (40-100) points, l'équipe adverse note 60 points.

Exemple : Paul a annoncé Tichu, il finit premier. De plus son partenaire finit deuxième. Son équipe fait capot et note 300 (200+100) points et l'équipe adverse 0 point.

Exemple : Paul a annoncé Tichu, il finit troisième. De plus son partenaire finit dernier. L'équipe adverse fait capot, elle note 200 points. Celle de Paul note - 100 points.

Le Grand Tichu !

Avant de tirer sa neuvième carte lors de la donne un joueur peut annoncer un Grand Tichu. Le Grand Tichu est un Tichu dont la prime est de 200 points au lieu de 100 points. Si le joueur qui annonce Grand Tichu gagne la manche, c'est-à-dire qu'il est le premier à finir, son équipe marque en plus un forfait de points. S'il ne gagne pas la manche, son équipe marque un forfait négatif de -200 points. Dans tous les cas on finit la manche bien sur. Un Grand Tichu est plus dur à réaliser qu'un Tichu car on l'annonce avant d'avoir vu entièrement sa main.

Le but du jeu est de totaliser 1000 points. Si les deux équipes atteignent 1000 points c'est l'équipe avec le plus haut total qui l'emporte.

Pour des conseils tactiques trouvez vous un chauffeur de bus chinois. Si ce n'est pas possible nous pourrions vous donner quelques recommandations qui viennent de notre propre expérience de jeu, mais ceux-ci n'égalent pas la sagesse des Grands Maîtres Chinois du Nanjing ! Des réponses peuvent être trouvées sur internet en consultant la FAQ du site http://fatamorqana.ch/fatamorqana/tichu_spezial.html sous « Chinese Bus Drivers in the Testbed ».



Tichu Tientsin (pour 6 joueurs)



Tichu Tientsin se joue en deux équipes de trois joueurs, les joueurs sont assis de manière alternée autour de la table.

La règle de jeu est la même que le Tichu Nanjing avec les modifications suivantes :

- Le gagnant de la dernière manche mélange les cartes, coupe le paquet et le place au milieu de la table, puis il tire la première carte, ainsi de suite toujours dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre. Ainsi quatre joueurs auront 9 cartes, les deux autres 10 cartes.
- Le Grand Tichu doit être annoncé avant de tirer sa septième carte.
- Chaque joueur passe seulement une carte à chacun de ses partenaires après la donne, il ne peut toujours pas regarder les cartes qu'il reçoit avant d'avoir donné les siennes.
- Lorsqu'un joueur joue le chien il passe la main au joueur de son équipe de son choix.
- Le joueur qui finit dernier donne tous ses plis ainsi que les cartes qu'il lui reste en main à l'équipe adverse, le joueur qui finit cinquième donne tous ses plis au joueur qui finit premier.
- Le capot compte pour 300 points au lieu de 200 points, par contre il faut que les trois joueurs de la même équipe finissent avant les autres.



Trichu (pour 3 joueurs)



Les cartes sont distribuées de la même manière que le Tichu Nanjing. Le joueur qui a fini premier la manche précédente joue en solo avec un joueur imaginaire contre les deux autres joueurs. On appelle ce joueur imaginaire le « Mort ». Les équipes peuvent être différentes à chaque manche car le joueur qui finit premier peut changer à chaque manche. Si le « Mort » finit premier les équipes restent inchangées.

Malheureusement le joueur solo et le « Mort » ne peuvent déclarer un Grand Tichu, par contre l'équipe adverse peut le toujours le faire avant de piocher leur neuvième carte.

Dès que toutes les cartes ont été piochées, le joueur solo peut regarder ses cartes ainsi que celles du « Mort ». Puis chaque joueur « réel » choisit une carte qu'il donne à chaque joueur « réel ». Le « Mort » ne donne et ne reçoit aucune carte. Après cela, le joueur solo étale les cartes du « Mort » face visible. Il jouera les cartes pour lui.

Un Tichu peut être déclaré par le joueur solo pour le « Mort » avant qu'il ne joue la première carte du « Mort ».

Il n'y a qu'une seule modification des règles du Tichu Nanjing : le « Mort » n'est pas obligé de répondre à la demande du joueur qui a joué le Mah Jong (car tout le monde peut voir les cartes du « Mort »).

La notation des scores est exactement la même que dans le Tichu Nanjing. La seule différence vient du fait que les scores sont notés individuellement. Exemple : Pierre et Paul ont 60 points, Marie et le « Mort » 40 points. Pour cela on note séparément les scores dans quatre colonnes distinctes (Pierre 60, Paul 60, Marie 40 et le « Mort 40 »). Si Pierre a terminé premier, il jouera la prochaine manche avec le « Mort ».

Comme le joueur solo peut changer à chaque manche, les joueurs doivent éventuellement changer de place autour de la table de sorte que les partenaires soient assis face à face.

Le joueur qui totalise le plus de points après neuf manches est le gagnant. Attention le « Mort » peut gagner !!!!



« Quelqu'un est toujours le trou du C.. » (5-10 joueurs)



Ce tichu est complètement différent du jeu classique. Il n'y a plus d'équipes ! Chacun essaye d'atteindre le sommet de la hiérarchie, les joueurs préféreront gagner quelques privilèges plutôt que d'être « le Trou du C.. ».

Matériel : Les deux jeux de la boîte, à savoir 108 cartes.

But du jeu

Dans ce jeu il ne faut pas faire le plus de points possible, tout réside dans l'ambiance du jeu où le fun prend une part importante.

Après chaque manche le rang des joueurs est déterminé pour la prochaine manche en fonction de leur résultat.

Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes devient « le Grand Maître » et profite de tous les avantages du jeu : il reçoit les meilleures cartes, il ne mélange et donne jamais les cartes, il peut garder sa place et son siège et le « Trou du C.. » est son fidèle servent. Le but est simple, il ne faut pas devenir le « Trou du C.. »!

Distribution des cartes

Dans la première manche, un joueur au hasard mélange et distribue à chaque joueur 12 cartes dans le sens horaire. De 5 à 8 joueurs toutes les cartes ne sont pas distribuées. Les cartes restantes sont placées face visible sur la table afin que tous les joueurs puissent voir durant la partie quelles cartes sont écartées du jeu pour cette manche. A 10 joueurs, 8 joueurs auront 11 cartes et 2 joueurs auront 10 cartes. Dans les manches suivantes cette tâche revient bien sur au « Trou du C.. ».

Echange de cartes

Dans la première manche on n'échange aucune carte. Dans toutes les manches suivantes les joueurs s'échangent des cartes en même temps face cachée selon leur rang :

- Le « Trou du C.. » donne ses 3 meilleures cartes au «Grand Maître», en échange le «Grand Maître» donne au « Trou du C.. » ses 3 plus basses cartes.
- Le joueur à la droite du « Trou du C.. » donne ses 2 meilleures cartes au
- joueur à la gauche du «Grand Maître» et reçoit en échange de ce joueur ses 2 plus basses cartes.
- Le second joueur à la droite « Trou du C.. » donne sa meilleure carte au
- second joueur à la gauche du «Grand Maître» et reçoit en échange de ce joueur sa plus basse carte.
- Les autres joueurs n'échangent et ne reçoivent aucune carte.

A 5 joueurs le joueur qui a fini troisième n'échange et ne reçoit aucune carte.

L'ordre des cartes (de la plus forte à la plus faible) est :

le Dragon, le Phénix, le Mah Jong, le Chien, l'As, le Roi, la Dame, le Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Le jeu

Le joueur qui possède le Mah Jong commence. Puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les combinaisons du Tichu Nanjing sont valables, à l'exception du brelan et du full. Le triplet de cartes dans un brelan ou un full doit être composé de 3 cartes de différentes couleurs. 7(rouge), 7(bleu), 7(rouge) n'est pas un brelan valable par exemple.

Il est important de se rappeler de l'ordre dans lequel les joueurs ont joué leur dernière carte (se sont discardé de leurs cartes), car cela va déterminer le rang et la place pour la prochaine manche.

Cartes spéciales et Bombes

- **Le Dragon :**



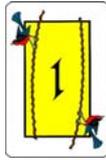
C'est la plus haute carte simple, le pli remporté par le dragon n'est pas donné puisqu'il n'y a pas d'équipes.

- **Le Phénix :**



Idem que le Tichu Nanjing.

- **Le Mah Jong :**



Il détermine le joueur qui commence, on ne peut pas demander une carte comme dans le Tichu Nanjing.

- **Le Chien :**



Le joueur qui joue le chien donne la main au « Trou du C.. ».

Un carré (une bombe de 4 cartes) à l'image du brelan et du full doit être formé avec **4 cartes identiques de différentes couleurs**.

La flush (suite d'au moins 5 cartes dans la même couleur) est aussi une bombe comme dans le Tichu Nanjing.

Fin de la manche

La manche se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur qui possède des cartes en main, il devient le « Trou du C.. » pour la prochaine manche.

Echange des places

Le «Grand Maître» s'assied dans la chaise la plus confortable. Il peut se placer où il veut autour de la table. Les autres joueurs s'asseyent dans l'ordre (déterminé par le résultat de la manche précédente) à la gauche du «Grand Maître». Le «Trou du C.. » se retrouve donc à la droite du «Grand Maître» et doit répondre à tous les caprices du «Grand Maître».

Traduction : Philibert – Questions ou remarques : jeux@philibertnet.com



www.philibertnet.com

- Modifié et Illustré : CyBeRFaB Septembre 2004 -
Courriel : cyber-fab@wanadoo.fr Site Web : www.cyberfab.fr.st

