

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 ★★☆☆ modulaire 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



LE TORDU

(2 joueurs, 3, 4 et 5 joueurs)

Le Tordu est un jeu de cartes, dont la composition et les règles sont nouvelles. **Il peut se jouer à trois, quatre et cinq joueurs mais il a été spécialement conçu pour être joué à deux** et c'est alors qu'il présente le maximum d'intérêt.

Il comporte **cinq couleurs**, les quatre couleurs classiques, Trèfle, Carreau, Cœur et Pique et une cinquième couleur, les Tordus. Chaque couleur compte huit cartes, de l'As au Sept, soit au total 40 cartes. La carte la plus forte est l'As, puis le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit et le Sept.

Le but du jeu est, pour l'un des joueurs, de **gagner le nombre exact de levées qu'il a annoncé, ni plus ni moins**; pour son adversaire (ou ses adversaires) de l'en empêcher.

RÈGLE DU JEU A DEUX JEU SIMPLE

On tire au sort le joueur qui joue le premier.

Le donneur distribue une à une HUIT cartes à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont placées sur la table, face cachée; elles ne serviront pas au cours du coup. Puis chaque joueur retourne ses cartes, sans les montrer.

Un coup comporte deux phases : les enchères et le jeu proprement dit.

LES ENCHÈRES

A. — Le donneur a la parole le premier. Il a le choix entre deux possibilités :

1° Il peut « enchérir ». **Enchérir**, c'est fixer l'atout et le nombre exact de levées que l'on compte faire pendant un coup.

On peut choisir comme atout chacune des cinq couleurs et fixer un nombre quelconque de levées, de 0 à 8. Par exemple, si un joueur déclare 5 Cœurs, cela signifie : 1° que les Cœurs seront considérés comme atouts pendant le coup qui va se jouer ; 2° que ce joueur (le déclarant) s'engage à gagner 5 levées (NI PLUS, NI MOINS). En effet le déclarant perdra, **aussi bien s'il fait plus de levées que s'il en fait moins**. Cette règle est la règle fondamentale du TORDU et en fait un jeu très différent des autres jeux de cartes.

2° Le donneur peut également **passer**. Pour cela il dit simplement « je passe ». Dans ce cas le deuxième joueur **doit obligatoirement enchérir**, c'est-à-dire fixer un atout et le nombre de levées qu'il s'engage à gagner. Il n'a pas le droit de passer à son tour.

LE JEU

Le déclarant (c'est-à-dire le joueur qui a fixé l'atout) joue la première carte.

Si l'adversaire possède une ou plusieurs cartes de la couleur jouée, il est **obligé de fournir**. S'il en a plusieurs, il peut jouer celle qu'il préfère. Mais dans tous les cas, celui des deux joueurs qui a joué la plus forte carte gagne la levée.

Si l'adversaire ne possède aucune carte de la couleur jouée, il peut jouer n'importe quelle carte, atout ou non. S'il joue un atout, on dit qu'il coupe et dans ce cas il gagne automatiquement la levée (la plus petite carte d'atout est plus forte que toutes les autres cartes qui ne sont pas elles-mêmes des atouts). S'il joue une autre carte qu'atout, on dit qu'il se défause et dans ce cas il perd automatiquement la levée.

Dans tous les cas le joueur qui a gagné une levée joue la première carte de la levée suivante et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées. (Les deux adversaires ont donc au total gagné huit levées, puisque chacun possédait huit cartes au départ et que chaque levée comprend une carte de chacun des joueurs).

On voit que les Tordus sont une couleur ordinaire toutes les fois où ils n'ont pas été désignés comme atouts.

LA MARQUE

Le nombre de points marqués dépend de la couleur d'atout :

A. — **L'atout fixé était une couleur ordinaire, Trèfle, Carreau, Cœur ou Pique**. Si le déclarant a gagné le nombre EXACT de levées

déclarées, **il marque 3 points**. S'il en a gagné moins ou s'il en a gagné plus, il ne marque rien et **son adversaire marque 1 point par levée d'écart**.

B. — **Le Tordu était atout**. Dans ce cas, si le déclarant a gagné exactement son contrat, il marque **4 points**. Mais s'il en a gagné plus ou moins, il ne marque rien et son adversaire marque **2 points** par levée d'écart.

SUITE DU JEU

Le donneur change après chaque coup.

Les joueurs additionnent à chaque coup les points qu'ils ont marqués depuis le début de la partie. On convient généralement de jouer en une ou plusieurs manches de 15 points, le premier qui atteint ou dépasse 15 étant le gagnant de la manche.

JEU COMPLET

Lorsqu'on est bien familiarisé avec les règles du jeu simple, on peut, pour introduire dans le jeu plus de variété, ajouter les possibilités suivantes :

1° - Quand un joueur a enchéri, son adversaire peut « surenchérir ». **Surenchérir**, c'est **fixer le tordu comme atout** et dire, bien entendu, combien on s'engage à gagner de levées, par exemple « 4 Tordus ». On ne peut surenchérir que si l'adversaire a déclaré une couleur ordinaire, Trèfle, Carreau, Cœur ou Pique, mais non s'il a déjà fixé le Tordu comme atout. La surenchère fixe l'atout définitivement et la première enchère est considérée comme n'ayant jamais été faite.

Notons qu'on peut s'engager à faire un nombre de levées supérieur, égal ou inférieur au nombre déclaré par l'adversaire ; par exemple, « 2 Tordus » est une surenchère parfaitement valable sur « 5 Carreaux ».

2° - L'adversaire du joueur qui a enchéri peut également dire : « **je contre** ». Dans ce cas tous les points marqués à la fin du coup seront doublés, que le déclarant gagne ou perde.

Toute enchère peut être contrée, qu'elle ait été faite par le donneur ou par son adversaire, qu'elle soit une surenchère ou une enchère ordinaire.

3° - S'il n'opte pour aucune de ces solutions, il doit dire : « **je passe** », afin que son adversaire sache qu'il a choisi et que les enchères sont terminées.

4° - Enfin, au lieu que la donne change à chaque coup, il peut être intéressant d'admettre que, quel que soit le résultat d'un coup, celui qui vient d'être le déclarant est automatiquement le donneur pour le coup suivant.

Il résulte de là qu'un joueur peut être donneur plusieurs coups de suite, voire pendant toute une partie, s'il fixe l'atout à chaque coup. C'est là une tactique qui peut être efficace pendant quelques coups, si le donneur a chaque fois un jeu approprié, mais qui risque à un moment de devenir dangereuse. En effet, s'il annonce avec un mauvais jeu, il peut être contré et perdre un grand nombre de points. Si, d'autre part, il annonce une couleur ordinaire, l'adversaire peut surenchérir et lui ôter son privilège.

JEU A TROIS, QUATRE et CINQ JOUEURS

Il est possible, si on le désire, de jouer à 3, 4 et 5 joueurs. Dans ce cas on distribue les cartes, puis on enchérit et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles à deux s'appliquent avec les quelques précisions suivantes :

1° - Les joueurs peuvent « passer » au cours des enchères, à **l'exception du dernier à parler**, qui doit obligatoirement enchérir, comme dans le jeu à deux.

2° - Quand le déclarant fait le nombre de levées annoncées, il est seul à marquer. Quand il échoue, tous les autres joueurs marquent le nombre de points qu'ils auraient marqué selon les règles du jeu à deux.

3° - Quand un joueur **contre** (jeu complet), tous les joueurs bénéficient ou pâtissent du contre, selon les règles du jeu à deux. A moins que l'on en ait décidé autrement, le contre est la dernière enchère, c'est-à-dire qu'un joueur qui aurait eu l'intention de surenchérir ne peut plus le faire, quand la première enchère a été contrée.



1
S



1
S

10
S

10
S



1
S

1
S

10
S

10
S



9
S

9
S



9
S

9
S



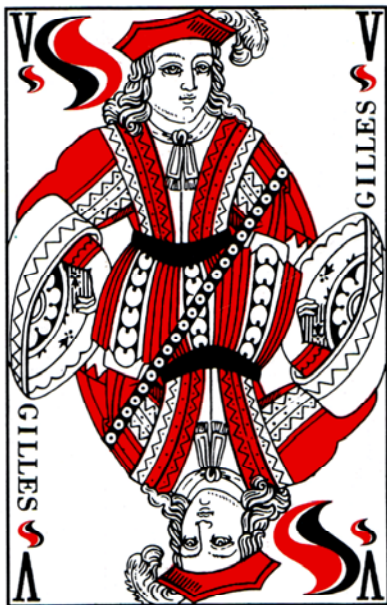
8
S

8
S



8
S

8
S



7
S

7
S



7
S

7
S