

entamer un pli vaut 1 ½.

- Le Phénix peut être joué comme joker dans n'importe quelle combinaison, **sauf dans une Bombe**.

Fin d'une main

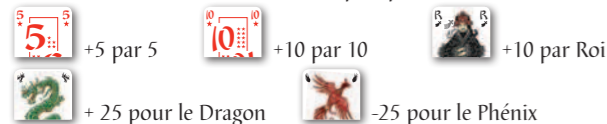
Une main se termine lorsque tous les joueurs, sauf un, n'ont plus de carte. Le dernier joueur à sortir remporte le pli sur lequel il joue sa dernière carte.

Décompte

Le dernier joueur à avoir des cartes en main :

- donne les cartes qu'il lui reste en main à ses adversaires et
- 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 reçus :



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 qu'ils sont les deux premiers à ne plus avoir de carte en main, on ne procède pas au décompte normal des points : cette équipe marque tout simplement 200 points. (C'est ce que représente le « 1-2 » de la feuille de score.)

Annoncer « Tichu »

Jusqu'au moment où il joue sa première carte, un joueur peut annoncer un petit « Tichu ». Dans ce cas, si ce joueur sort premier de la main, c'est-à-dire qu'il n'a plus de carte en main, son équipe marque 100 points 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 petit Tichu sont en plus du score normal de la main.
- Le petit 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 tout point identique au petit, mais il doit être annoncé par un joueur **avant qu'il ait pioché sa neuvième carte**.³ Un Grand Tichu rapporte, ou fait perdre, 200 points.

Fin de la partie

Une partie se joue habituellement en 1000 points. Si les deux équipes franchissent ce seuil simultanément, l'équipe ayant marqué le plus de points l'emporte.

Conseils tactiques

Voilà pour les règles. Pour les conseils tactiques, vous pouvez étudier les écrits anciens, ou demander à tout bon chauffeur de la région de Nankin. Au cas où vous n'en auriez pas sous la main, voici déjà quelques modestes conseils, dont la valeur pourrait certainement être relativisée par les grands maîtres de Tichu.

Un bon joueur doit :

- D'abord se débarrasser des cartes les plus difficiles à jouer - petites paires et cartes isolées - tout en conservant As, Dragon 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'efforcer 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 le pli.
- À l'inverse, toujours s'efforcer de faire chuter un adversaire qui a annoncé Tichu, en jouant juste devant lui des combinaisons difficiles à battre.
- Garder un œil sur la feuille de score, pour savoir s'il est judicieux de prendre des risques en annonçant un Grand Tichu.

3. Méthode occidentale de distribution des cartes : le donneur prépare quatre paquets de 8 cartes, à raison d'un paquet par joueur. Ensuite il prépare 4 paquets de 6 cartes (idéalement avant de regarder lui-même son premier paquet, afin de ne pas faire attendre les autres joueurs). Un joueur qui souhaite annoncer un Grand Tichu doit le faire avant de prendre son deuxième paquet de cartes (celui de 6 cartes).

FAQ

Points importants qui anticipent les questions que vous risquez de vous poser.

- 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, qui est un droit sacré en Chine, et ne peut donc pas être jouée sur le Chien.
- 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.
- 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.
- 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.
- Si vous trouvez la méthode de distribution des cartes trop longue, n'oubliez pas de consulter la note au bas de la page 7. Elle fut développée en Allemagne par des joueurs de Munich qui trouvaient l'action de se servir de la pioche difficile après quelques bières.
- 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.
- Méthode américaine de dons : un groupe d'amis jouant souvent à Tichu ensemble a développé cette méthode pour distribuer les dons : les joueurs posent leurs dons de façon à ce qu'ils pointent vers leur destinataire. Chaque joueur s'occupe de faire l'échange avec le joueur à sa gauche et fait l'échange avec son partenaire de manière simultanée. Ceci vous évitera bien des maux de tête.

Publié avec l'autorisation de :
© 1991-2014 Fata Morgana Spiele
3008 Bern, Suisse
www.fatamorgana.ch



© 2014 Filosofia Édition Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC JOP 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Illustrations : Chris Quilliams & Philippe Guérin
Réalisation : Filosofia
Nous remercions nos relecteurs pour leur sagesse.
Nous remercions également Abacusspiele d'avoir partagé leurs connaissances au sujet du Tichu.
Tous droits réservés.



Les origines du Tichu

Les origines du jeu que vous tenez entre les mains se sont perdues au fil du temps. Certains pensent qu'elles remontent à ce petit poème où les 4 cartes particulières du Tichu semblent mises en scène.

*Quand le Moineau fit son apparition,
il entama plusieurs révolutions.*

*Quand le Chien fit son entrée,
son ami le suivit sans tarder.*

*Quand le Phénix fit son entrée,
il réalisa ses nombreuses possibilités.*





*Quand le Dragon fit son apparition,
tous perdirent la raison.¹*

Si vous poussez votre étude sur les origines du Tichu, plusieurs écrits laissent croire que le jeu ne peut véritablement être enseigné : il doit être joué, vécu et partagé. Comme le disait Confucius : « Le Tichu est une vérité qui doit être partagée et qui, comme l'eau, est essentielle à une vie bien remplie. »

But du jeu

Deux équipes de deux joueurs se font face et cherchent à atteindre en premier un score déterminé (traditionnellement 1000 points).

Les cartes

Les quatre couleurs de ce jeu sont :  jades,  épées,  pagodes, et  étoiles. Chaque couleur comprend 13 cartes, comme un jeu classique de 52 cartes, dans l'ordre arithmétique croissant : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As. Rien de bien nouveau, ni de très chinois exceptées les quatre cartes supplémentaires suivantes : le **Dragon**, le **Phénix**, le **Chien** et le **Moineau** - enfin, un oiseau chinois qui ressemble à un moineau.

1. Afin de bien comprendre le sens de ce poème, nous vous conseillons fortement de le relire lorsque vous aurez joué quelques parties. Avec un peu de chance, il prendra alors tout son sens.

Avant chaque main

Un joueur (le premier à sortir de la main précédente) mélange les cartes, les fait couper par un autre joueur et pose la pile de cartes, face cachée, 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 (en essayant d'aider son partenaire, si possible) 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.



Il peut alors jouer à ce moment :

Une **carte seule**



Une **paire**



Une **suite de paires**
de valeurs consécutives



Un **brelan**



Un **full** (brelan + paire)



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



À son tour², le joueur suivant peut alors :

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

Sur une carte seule, il faut donc jouer une carte seule de valeur supérieure. Sur une paire, il faut jouer une paire de valeur supérieure; sur une suite de huit cartes, une suite de huit cartes de valeur supérieure; sur un full, 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 à tout cela : les Bombes, qui sont expliquées ci-dessous.

Un joueur qui a passé **peut**, plus tard, prendre part au pli et éventuellement jouer des cartes lorsque revient son tour. Lorsque trois joueurs de suite 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 carte en main, c'est son voisin de droite qui entame le pli suivant. Si ce dernier n'a pas non plus de carte, c'est son voisin de droite qui joue.

Une Bombe peut être constituée par :

Un carré de **quatre cartes de même valeur**, ou



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



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 seule. Une Bombe ne peut être battue que par une Bombe plus forte. La force d'une Bombe dépend d'abord de son nombre de cartes, et ensuite de leurs valeurs - une suite colorée de 5 cartes bat donc un carré. Les Bombes sont les seules combinaisons qui peuvent être jouées à tout moment, y compris en dehors de son tour. Si trois joueurs ont déjà passé, n'importe quel joueur peut jouer une Bombe avant que l'on ne ramasse le pli. Le joueur qui entame un pli peut le faire en jouant une Bombe.

2. Les Chinois, comme les Suisses et les Indiens Hopis, jouent en sens inverse des aiguilles d'une montre, c.-à-d. en sens antihoraire.

Cartes spéciales



Le **Moineau** est la première des cartes spéciales :

- son propriétaire doit entamer le premier pli, lors duquel il peut jouer ou ne 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).

• 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 les règles (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 droite de son partenaire s'il n'a déjà plus de carte en main, et ainsi de suite).



Le **Dragon** est la carte seule la plus forte et rapporte 25 points. Il est considéré comme supérieur à n'importe quelle autre carte seule, 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 de cartes.

• 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.



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

- 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