

RÈGLES



À 4 joueurs



Ce livret contient tout ce dont il faut pour jouer au Tichu à quatre joueurs.

RÈGLES TRADITIONNELLES 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 la pioche, la tente, la boussole, et le foulard. Chaque couleur comprend 13 cartes, dont la puissance va en ordre croissant : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, et As.

L'As est la plus forte carte de couleur. Le Tichu intègre aussi 4 cartes spéciales : le Dragon, le Phénix, le Loup et le Rossignol.

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.

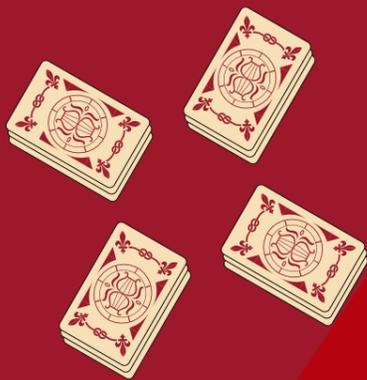
Le joueur qui s'est retiré le premier de la manche précédente (en se débarrassant de toutes ses cartes) mélange les cartes, coupe le paquet et le place au milieu de la table. Lors de la toute première manche de la partie, choisissez ce joueur au hasard.

2

3

2) TIRAGE DES CARTES ET ANNONCE DE GRAND TICHU.

Le joueur qui a mélangé et coupé le paquet distribue les cartes, 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 plus tard.



4

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 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 sa main.



5

JOUER UNE MANCHE :

Le joueur qui a LE ROSSIGNOL entame le premier pli de la manche. 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 (par ex. 55 ou DD)



Une suite de paires consécutives (autant de paires que possible, du moment qu'elles se suivent)



6

Un brelan (222, DDD)



Un full (Paire + Brelan)



Une suite (au moins 5 cartes d'affilée)



7

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.

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 brelan de valeur supérieure pour suivre un brelan.

Une suite du même nombre de cartes, mais de valeurs supérieures, pour suivre une suite.

8

Un full de valeur supérieure pour suivre un Full (comme au poker, c'est d'abord le brelan qui est pris en compte pour déterminer la valeur d'un full). Lorsque trois joueurs 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. Il pose les cartes gagnées durant ce pli, faces cachées devant lui.

Puis, il entame et choisit la nature du pli suivant (carte simple, paire, brelan...).

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il quitte la manche.

Il ne faut pas mélanger ses cartes avec celles de son partenaire pour l'instant.

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.

9

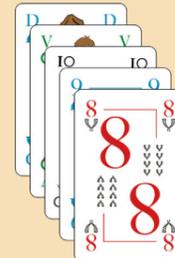
La manche se termine lorsque les deux membres d'une même équipe se sont retirés.

Le joueur qui a encore des cartes en main alors que les autres se sont retirés est le dernier de la manche. Avant le calcul des points, il doit donner toutes ses cartes et ses plis gagnés de cette manière :

Tous les plis qu'il a remportés durant la manche au premier joueur à s'être retiré.



Toutes les cartes qu'il lui reste en main à l'équipe adverse.



10

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 à tout moment, même en dehors de 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



(4 fois la même carte)

La super bombe



(une suite d'au minimum cinq cartes de la même couleur)

11

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.

CALCUL DU SCORE :

Premier cas : Le MATCH.

Deux joueurs de la même équipe finissent respectivement 1er et 2ème. On ne compte pas les points des plis, et ceux-ci gagnent automatiquement 200 points.

Deuxième cas : Pas de MATCH.

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 10, les 5, 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 (voir ci-contre). 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.

12

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 parie qu'il sera le premier à se retirer de la manche.

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.

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.

13

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 lors du tirage !

S'il réussit : 200 POINTS.

S'il échoue : - 200 POINTS.

Notes :

Un Tichu peut être annoncé 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 !

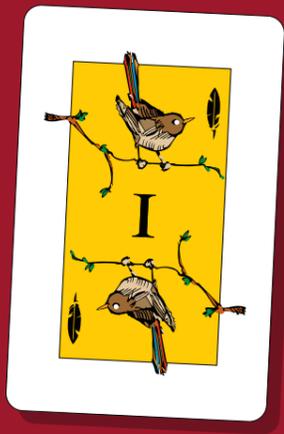
Le Tichu peut être annoncé avant ou après le don des cartes. L'annoncer avant peut inciter votre partenaire à vous donner une bonne carte.

14

15

LES 4 CARTES SPÉCIALES :

LE ROSSIGNOL



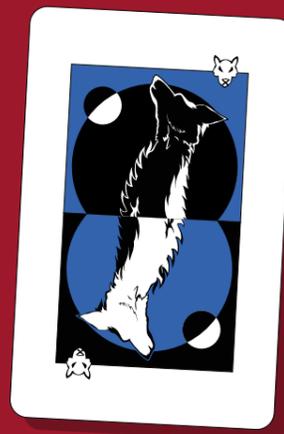
16

Le joueur qui possède le Rossignol **doit entamer le premier pli de la manche**. Il n'est pas obligé de le jouer dans sa combinaison entamant ce 1er pli. C'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 vœu du Rossignol : Peu importe le moment ou la combinaison, le joueur qui pose le Rossignol peut faire un vœu. S'il le fait, en jouant le Rossignol, il annonce **une valeur de carte** (par exemple « 8 » ou « As »), mais il ne peut pas nommer une carte spéciale. Le prochain joueur qui 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 normalement. Tant que la carte demandée n'a pas été jouée, **le vœu reste actif**, même sur les plis suivants si nécessaire.

17

LE LOUP



18

Le Loup ne peut être joué que seul, par un joueur qui entame un nouveau pli. Le joueur qui joue le Loup **donne immédiatement la main à son partenaire** et ne peut pas subir une Bombe. Le Loup 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 Loup.

Addendum :

Dans le jeu original, la carte du Loup est appelée « le Chien ». Mais comme le Loup est un animal plus important dans l'iconographie scout, on s'est dit que ce serait sympa de changer ça.)

19

LE PHÉNIX



20

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 1/2 plus grande que la carte jouée juste avant.

(Exemple : s'il est joué après un 8, il compte comme 8 1/2 et il peut être battu par une carte supérieure ou égale à 9.)

Il peut donc battre un As, en comptant comme un As et 1/2, **mais pas le Dragon**.

21

LE DRAGON



22

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 1/2 (voir le Phénix ci-dessus).

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

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.

23

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).
- 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 Loup. Une

24

- 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 gardez 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. 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

25

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

Les Bombes peuvent être jouées avant des combinaisons ordinaires

Plusieurs Bombes peuvent être jouées dans l'ordre de jeu.

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 : 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.

26

- 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...

- 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 super-bombe, étant composée d'une quinte flush, bat donc une simple bombe, qui n'est composée que d'un carré.

27

CONSEILS DE JEU

- Débarassez-vous des cartes les plus difficiles à jouer en premier (ex: 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, voire pire, le Loup, vous risquez de ne plus voir d'opportunité pour les poser et de finir lamentablement dernier.
- Aidez un maximum votre partenaire si ce dernier a annoncé un « tichu ». Pour cela, évitez de briser une bombe avec le vœu du Rossignol, et évitez parfois de monter sur les combinaisons de votre partenaire, afin de lui laisser la main.
- À l'inverse, efforcez-vous 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.

28

DISTRIBUTION DES CARTES

- En Chine, les gens tirent chacun leur tour une carte du jeu jusqu'à ce que tout le monde ait une main. Si vous trouvez ce tirage de 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 :

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.

29

QUELQUES MOTS SUR LE TICHUBADOUR

Le Tichu est à la base un jeu très populaire de défausse en équipe, d'origine chinoise. Il mélange stratégie, psychologie, entraide, calcul et anticipation, et peut aussi facilement rendre accro que briser des amitiés.

Cela fait des années maintenant que notre groupe scout, les Troubadours, s'est pris de passion pour ce jeu. Nous avons décidé de lui rendre hommage en créant notre propre version du Tichu. Dans sa création, nous y avons mis un peu de tout : nos délires, notre version du scoutisme et quelques petits clins d'œil à notre cher mouvement scout Fribourgeois.

Que vous soyez scout ou non, Nous espérons que ce jeu vous procurera autant de plaisir que nous y avons pris à le créer. Et rappelez-vous, l'important ce n'est pas de gagner, c'est d'humilier son adversaire !

L'équipe du Tichubadour.

30

REMERCIEMENTS

Merci à l'équipe de création originelle du Tichubadour. À Fligua et Tifou pour l'organisation, sans qui ce jeu de carte n'aurait jamais vu le jour, ainsi qu'à Hires et Timia, pour leurs illustrations de qualité qui ont rendu ce jeu vraiment unique.

Merci à Mr Urs Hostettler, pour nous avoir généreusement permis de créer notre propre version du Tichu.

Et finalement merci à vous, chers amateurs des arts ludiques, qui faites vivre ce jeu au travers de vos parties !



©2022 Scouts Troubadours
Jeu original : Urs Hostettler
Réalisation : Luca Brasey & Raphaël Grangier
Illustrations : Victor Kaeser & William Jaggy
Impression : Liceo Grafico, ESP
Sous licence de Fata Morgana Spiele,
Berne, Suisse, www.fatamorgana.ch.