

**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 Brelan :

(Exemple 222 ou DDD)



• Un Full :

(Brelan + Paire)



• Une Suite de Paires de valeurs consécutives

(Exemple 10 10, P P ou 55, 66, 77...) :



• 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 Brelan de valeur supérieure pour suivre un Brelan.
- 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 brelan 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, brelan...).

#### 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<sup>e</sup> JOUEUR SE RETIRE.  
LE PLI S'ARRÊTE INSTANTANÉMENT ET CE 3<sup>e</sup> 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**.

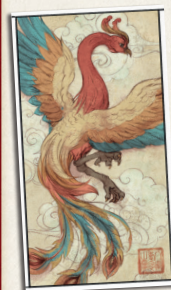
Sa valeur est alors de ½ **plus grande que la carte jouée juste avant**.

*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.TIKIEDITIONS.COM](http://WWW.TIKIEDITIONS.COM)