

Objectif

- Être la première équipe à atteindre 1000 points

Mise en place (d'une manche)

- 2 équipes de 2 joueurs : partenaires placés face à face (diagonale)
- Distribution des cartes
- Chaque joueur donne une carte à chaque joueur = chaque joueur donne 3 cartes sans regarder les 3 qu'il reçoit.

Déroulement général

- Une partie = Plusieurs manches

Annonce : pari = être le 1^{er} à sortir (vainqueur de la manche)

- Grand Tichu** Lorsque 8 cartes sont distribuées et avant de dévoiler sa 9^{ème} carte **±200 points suivant victoire ou perte**
- Tichu** Avant de jouer sa 1^{ère} carte (avant de donner ses 3 cartes) **±100 points suivant victoire ou perte**

Déroulement d'un pli

- Le 1^{er} joueur choisit une combinaison
- À tour de rôle : les autres joueurs doivent jouer des combinaisons de même nature (même nombre de cartes) plus fortes
- Un joueur peut passer mais ne participe plus au pli → Lorsque 3 joueurs passent, le joueur restant remporte le pli et devient 1^{er} joueur

Combinaison

- Carte isolée** 4 (Phénix, Dragon, Moineau)
- Paire** 8,8 (Phénix)
- Suite de paires** 4,4,5,5 (Phénix)
- Brelan** 2,2,2 (Phénix)
- Full** 5,5,5,9,9 (Phénix) (le brelan permet de comparer la force du full)
- Suite** 4,5,6,7,8 (Phénix, Moineau comme 1) : 5 cartes ou +

Bombe : Carré OU Suite même couleur (quinte flush) → pas de Phénix dans une bombe

- Bat n'importe quelle combinaison
- Bat une autre bombe plus faible
- Peut être jouée à n'importe quel moment (même en dehors de son tour)
- Seules des bombes plus puissantes peuvent être jouées après

Comparaison des combinaisons et des bombes

- Nombre de cartes et valeur de la carte la plus élevée (une **bombe suite** est plus forte qu'une **bombe carré**).

Cartes spéciales

Moineau



- Entame le pli (peut être jouée ou pas au 1er pli)
- Fait un vœu (choix une carte hors cartes spéciales) : oblige le 1^{er} joueur pouvant l'exhausser à le faire (y compris bombe)
- Il a la plus petite valeur (1) et peut donc être jouée en carte simple ou dans une suite

Chien



- Ne peut être joué que seul (donc en premier carte d'un pli)
- Donne la main à l'équipier qui choisit donc sa combinaison

Phénix



- Compte comme un joker dans les combinaisons (sauf dans les bombes)
- Vaut ½ de plus que la dernière carte isolée jouée
- Il ne bat pas le Dragon

Dragon



- Carte supérieure à toute carte isolée
- Ne peut pas être jouée dans une combinaison (ne peut être qu'en carte isolée)
- Si le Dragon remporte le pli (immédiatement ou par une bombe), le pli est donné à l'adversaire mais garde la main
- Si l'équipier (ou l'adversaire) du Dragon remporte le pli par une bombe, le pli reste à celui qui a posé la bombe

Fin de manche

Condition

- Lorsqu'un seul joueur a des cartes en main

Décompte (somme valeur de toutes les cartes d'une manche = 100 points)

Phénix	5	10	Roi	Dragon
-25 points	5 points	10 points	10 points	25 points
Si 2 coéquipiers terminent leurs cartes en 1 ^{er} et 2 nd , ils font capot et marquent 200 points				
±200 ou ±100 si annonce Tichu ou Grand Tichu				

Dernier joueur

- Donne ses cartes restantes à l'équipe adverse
- Donne ses plis au 1^{er} joueur étant sorti (vainqueur manche)

Fin de partie

Condition

- Lorsqu'une équipe atteint 1000 points

Vainqueur

- Équipe avec le plus haut score

