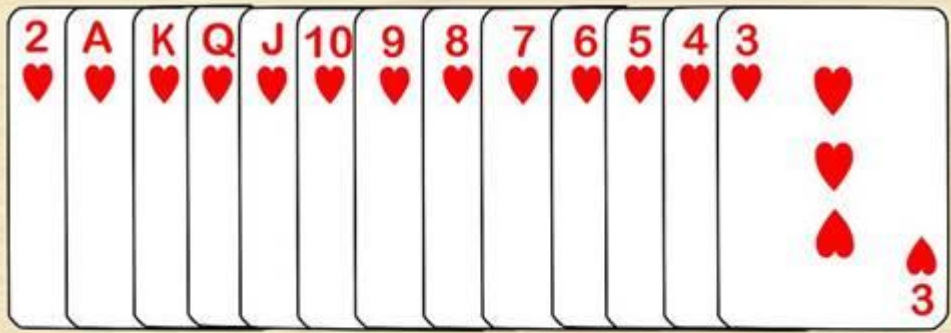


Comment jouer au jeu de cartes 13 (version vietnamienne)

Comprendre le jeuOrganiser une partieJouer au jeu de cartes 13

Les jeux de cartes sont très amusants et peuvent même devenir très captivants quand il s'agit de penser à des stratégies. Mais, jouer aux cartes est tout d'abord un bon moyen de passer un bon moment avec la famille ou des amis. Le jeu de cartes 13 existe dans deux versions : une version chinoise et une version vietnamienne. Il ne faut donc pas oublier de s'accorder sur la version avant de démarrer une partie. Sachez que la version vietnamienne est aussi désignée sous le nom de Tiến lên.

Comprendre le jeu



Le plus fort

Le plus faible

2.

Établissez les règles du jeu.

Étant donné qu'il existe plusieurs versions du jeu avec des variantes, il est donc important de présenter les règles du jeu avant d'entamer une partie. Ainsi, vous éviterez toutes déconvenues des joueurs pendant la partie. Les règles ici sont celles du jeu de cartes 13 version vietnamienne.

Les cartes sont classées selon leur valeur croissante : 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, 2.

Les couleurs des cartes ont une valeur différente, suivant un ordre croissant : pique, trèfle, carreau et cœur. Retenez que cette règle s'applique uniquement quand les cartes jouées sont de même valeur nominale, comme dans le cas d'un deux de carreau qui sera plus fort qu'un deux de trèfle.

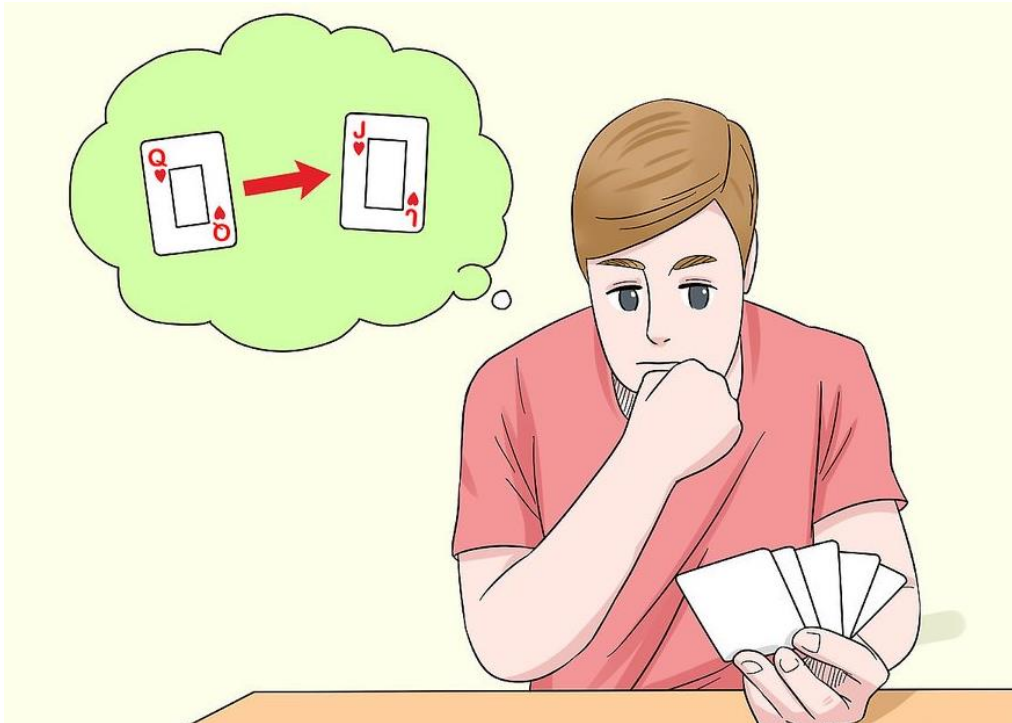
Notez que la carte la plus forte dans le jeu est le deux de cœur et le trois de pique est la plus faible carte du jeu. Quelle que soit la famille, une carte de valeur trois est toujours plus faible qu'une carte de valeur deux.

Sachez qu'une valeur nominale est plus importante que la famille. Par exemple, un dix de trèfle est supérieur à un neuf de carreau.

L'objectif du jeu est de mettre sur la table une carte plus forte que le joueur précédent avec l'idée de ne plus avoir de carte en premier et ainsi gagner la partie. Par exemple, un huit de trèfle est plus fort qu'un quatre de trèfle. De même qu'une dame de pique l'emportera sur un dix de carreau.

La meilleure façon de jouer à ce jeu est d'être quatre joueurs. Ainsi, la distribution des cartes donne treize cartes par joueur, ce qui correspond à un partage égal des 52 cartes entre les joueurs. D'ailleurs, c'est de là que vient le nom du jeu.

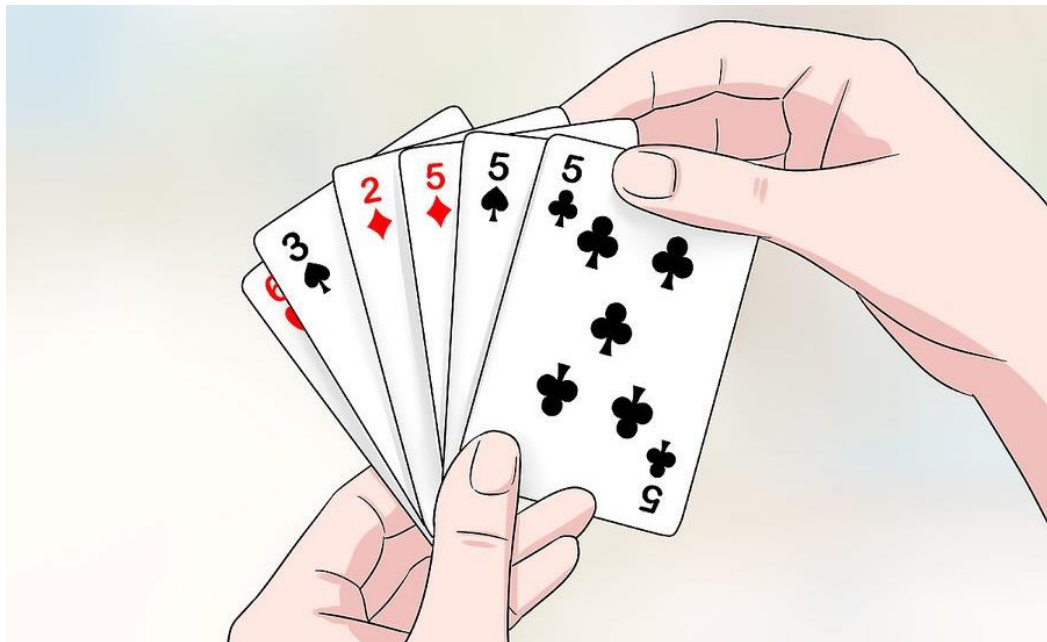
Selon les règles de certaines versions du jeu, il est possible de regarder les cartes des autres joueurs, ce qui passerait pour de la tricherie suivant les règles d'autres versions. Il est donc parfaitement possible de jouer en dehors du jeu sur la table si cela peut arranger vos affaires.



Connaissez la valeur des cartes. Selon les cartes que vous avez en mains, il vous est possible de les jouer de plusieurs manières. Vous avez le droit de jouer une carte, un double, un triple et une suite. Si une carte est jouée, elle peut être battue par une carte supérieure comme un dix de trèfle gagne contre un quatre de trèfle. C'est la même chose pour les doubles, un double est battu par un double. C'est pareil pour les triples.

Il est possible de jouer une suite qui est composée au minimum de trois cartes qui se suivent.

Pour gagner contre une suite, il faut pouvoir présenter une suite qui est de valeur supérieure.

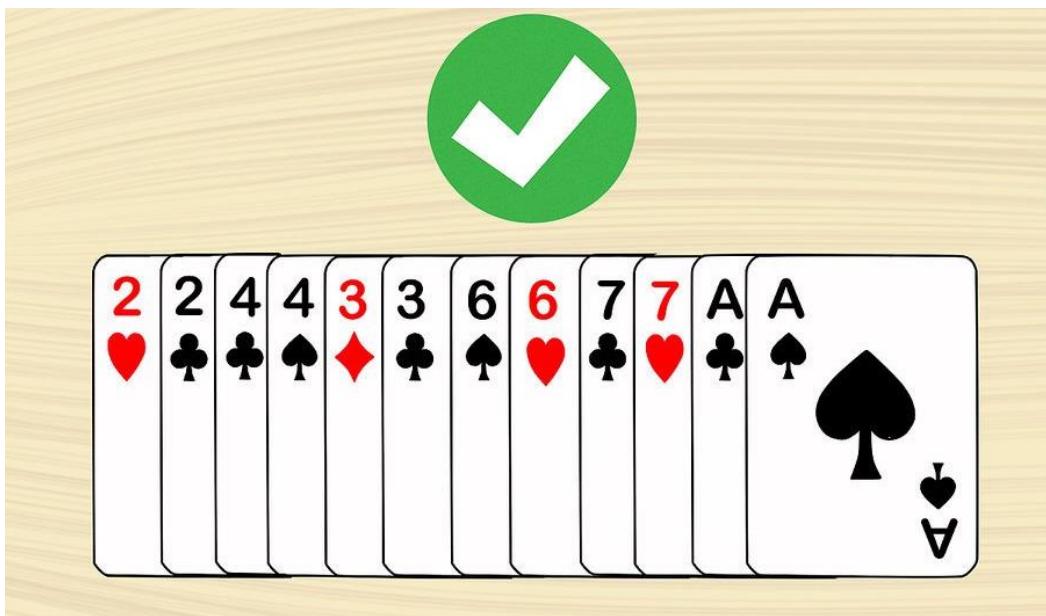


Faites des combinaisons de cartes. Dans une partie, l'objectif de chaque joueur est de n'avoir plus de carte en mains le plus vite possible. Du coup, quand vous avez la possibilité de faire des combinaisons, n'hésitez pas ! Vous pouvez en une seule fois vous délester de plusieurs cartes. Vous pouvez présenter un double ou une paire et donc déposer deux cartes de même valeur nominale, mais de familles différentes. Par exemple, vous pouvez avoir un neuf de pique et un neuf de carreau. Un joueur adverse devra présenter un double supérieur, s'il souhaite l'emporter. Il peut, par exemple avec une paire composée d'un valet de cœur et d'un valet de trèfle ^[4].

Vous pouvez faire un triple et donc déposer trois cartes de même valeur nominale, mais de familles différentes. Par exemple, vous pouvez avoir un huit de pique, un huit de trèfle et un

huit de carreau. Un joueur adverse devra présenter un triple supérieur, s'il souhaite l'emporter. Il peut, par exemple avec un triple composé d'un dix de cœur, d'un dix de carreau et d'un dix de trèfle.

Il est intéressant de pouvoir réaliser des suites qui sont représentées au minimum par trois, quatre cartes qui se suivent. Pour pouvoir, battre une suite, il faut pouvoir présenter une suite avec le même nombre de cartes, mais avec la dernière carte d'une valeur nominale supérieure ou d'une valeur nominale identique, mais de famille supérieure. Par exemple, une suite de trois cartes composées d'un roi de pique, d'un as de trèfle et d'un deux de carreau est battue par une suite composée de trois cartes, d'un roi de trèfle, d'un as de pique et d'un deux de cœur.



Gagnez en une seule fois. Il est possible de remporter la partie avec une seule main. Une fois que chacun a ses cartes, ne pas faire d'échange, et garder juste les cartes distribuées. Certaines combinaisons sont gagnantes, comme quatre cartes de deux, six paires (33, 55, 88, 1010, DD, AA), trois triples et une tête de dragon. Ce dernier est une suite de cartes particulières, car elle est composée d'un trois allant jusqu'à l'as et le tout de la même famille. Notez qu'une tête de dragon de cœur est la plus forte et il n'est pas possible de faire mieux.

Si vous détenez quatre cartes de deux, une fois que chacun a ses cartes définitives (après transaction entre joueurs), vous savez que vous avez gagné la partie. Les cartes de deux sont les cartes les plus élevées et donc avec les quatre cartes de deux vous avez en mains les cartes les plus élevées de chaque famille.

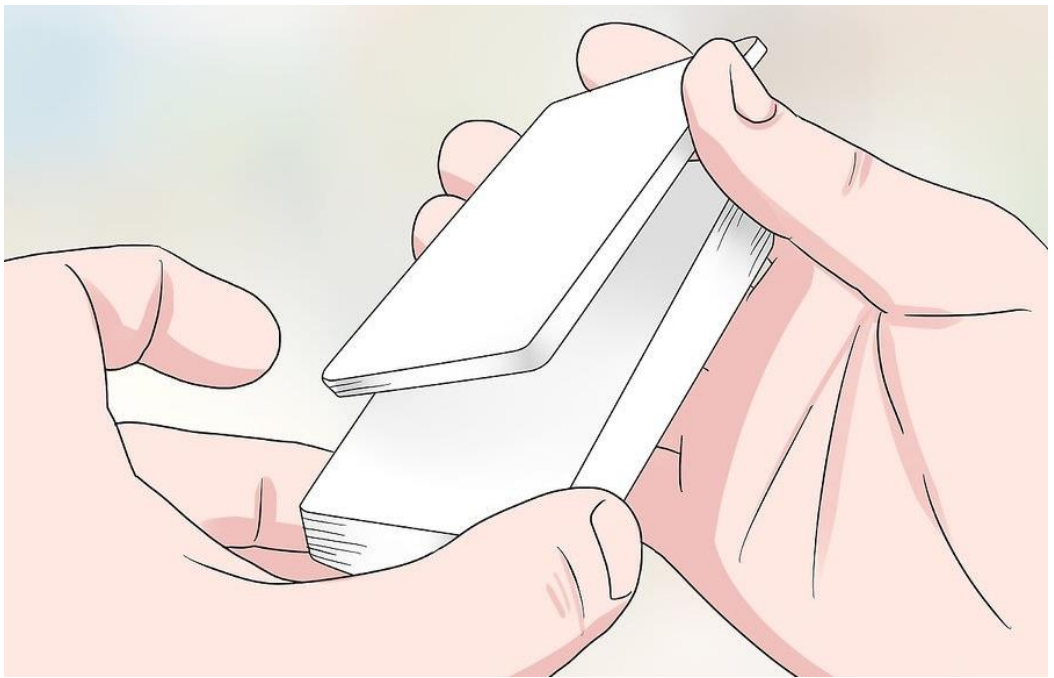
Selon certaines versions du jeu, avoir les quatre cartes de deux est la seule occasion de gagner dès le début la partie. Dans d'autres versions, si une personne a les quatre cartes de deux, toutes les cartes sont reprises, puis mélangées avant d'être redistribuées.

Sachez qu'avoir six paires veut dire que votre main comporte douze cartes qui forment des paires sur les treize cartes que vous avez.

Organiser une partie

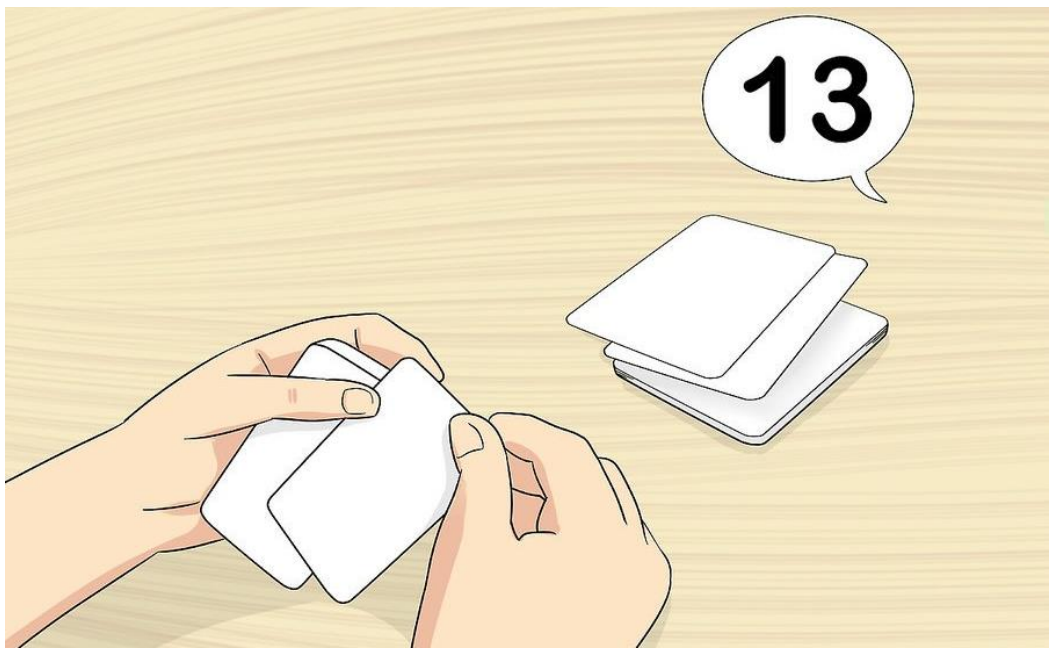


Décidez le sens de rotation pour la partie. Comme chaque joueur joue l'un après l'autre, il faut que vous vous décidiez entre vous dans quel sens tournera la partie. Vous êtes libre de choisir vers la gauche ou vers la droite. Ainsi, pendant la partie, si quelqu'un s'interroge à qui est-ce le tour, il sera facile de le savoir.



Mélangez les cartes. Avec votre jeu de 52 cartes, avant de commencer, mélangez bien les cartes entre elles. Juste avant de mélanger, vérifiez que vous avez bien les 52 cartes, puis mélangez-les. Il existe plusieurs techniques pour bien brasser les cartes, comme celle à la française, la méthode indienne ou encore le style à l'américaine. Une fois que les cartes sont bien mélangées, demandez un joueur de couper le paquet de cartes.

Sachez que si c'est vous qui battez les cartes pour la partie à jouer, la suivante partie verra un joueur qui se trouve à votre gauche ou à votre droite dans le rôle de celui qui mélange les cartes.



Distribuez les 13 cartes par joueur. Selon le sens d'orientation choisi, distribuez les cartes aux joueurs. Si vous avez décidé de jouer dans le sens horaire, vous distribuerez en premier à la personne qui se trouve à votre gauche et vous vous servirez en dernier.

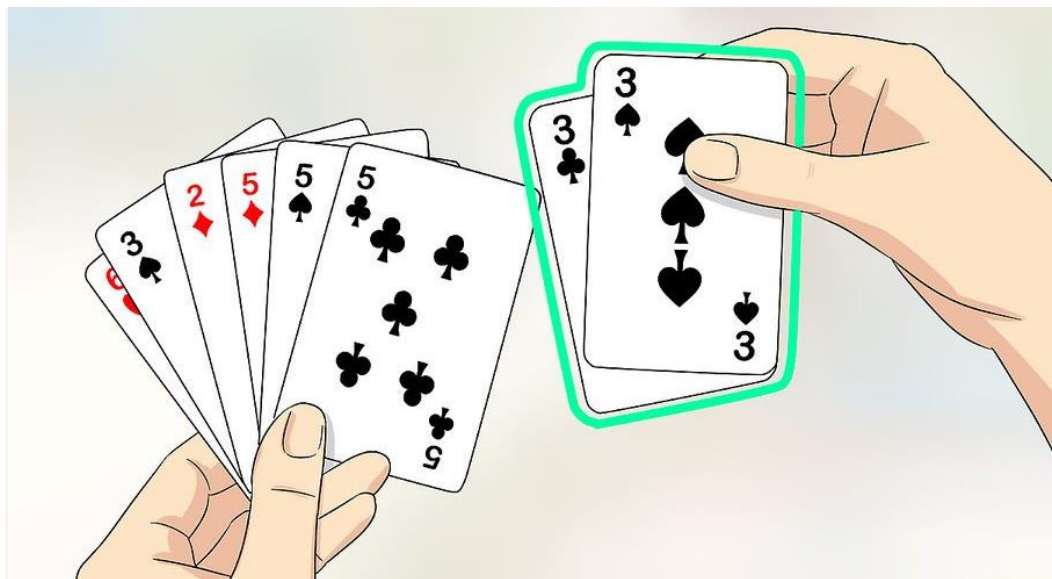
Lors de la distribution, chaque fois qu'un joueur reçoit une carte, il peut la regarder aussitôt. Il n'y a pas de délai d'attente avant de pouvoir regarder ses cartes.

Si vous faites une partie à trois joueurs, il est possible de distribuer treize cartes à chaque joueur ou de partager le paquet entre les trois joueurs, soit 17 cartes par joueur. Libre à vous de choisir.

Une fois que vous avez toutes vos cartes, pensez à organiser votre main en les classant par triple, double et cartes seules.

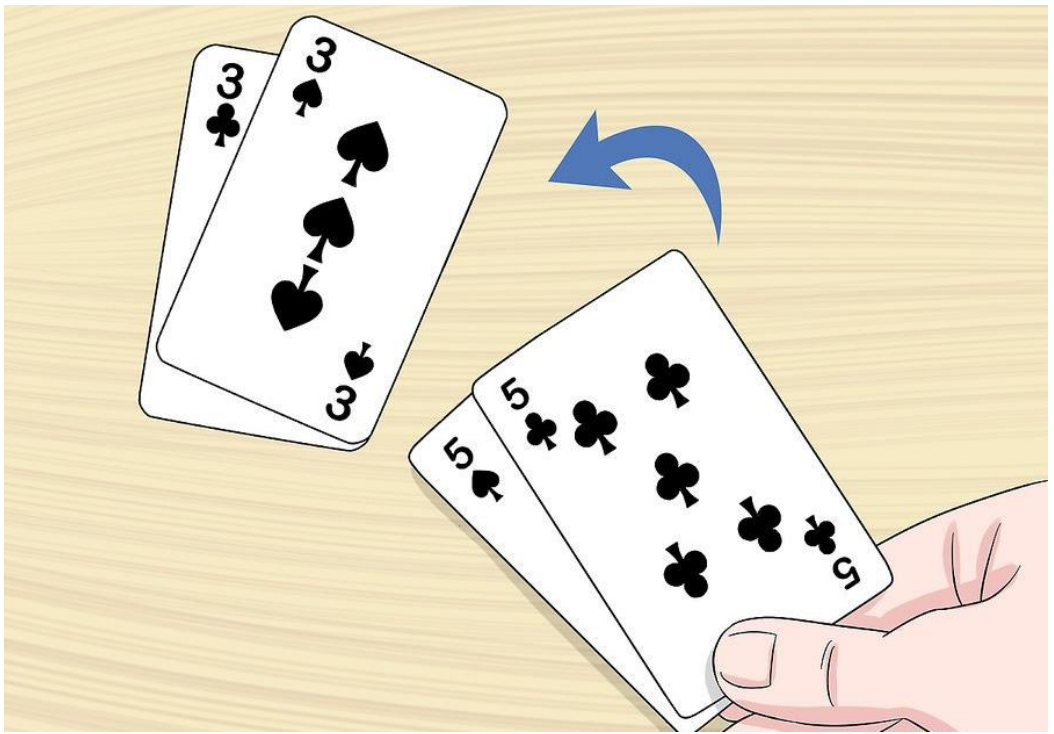
Si vous allez démarrer une nouvelle partie, c'est le gagnant de la partie précédente qui débute.

Jouer au jeu de carte 13



Constatez qui a le trois de pique. C'est la personne qui a le trois de pique qui va débiter la partie, en jouant du mieux qu'il pourra. Par exemple, il peut déposer une suite, un triple, un double ou une seule carte qui sera donc le trois de pique, puisque dans les cartes qu'il va mettre sur la table il faut qu'il y ait le trois de pique. Une fois fait, le joueur suivant tentera de faire mieux.

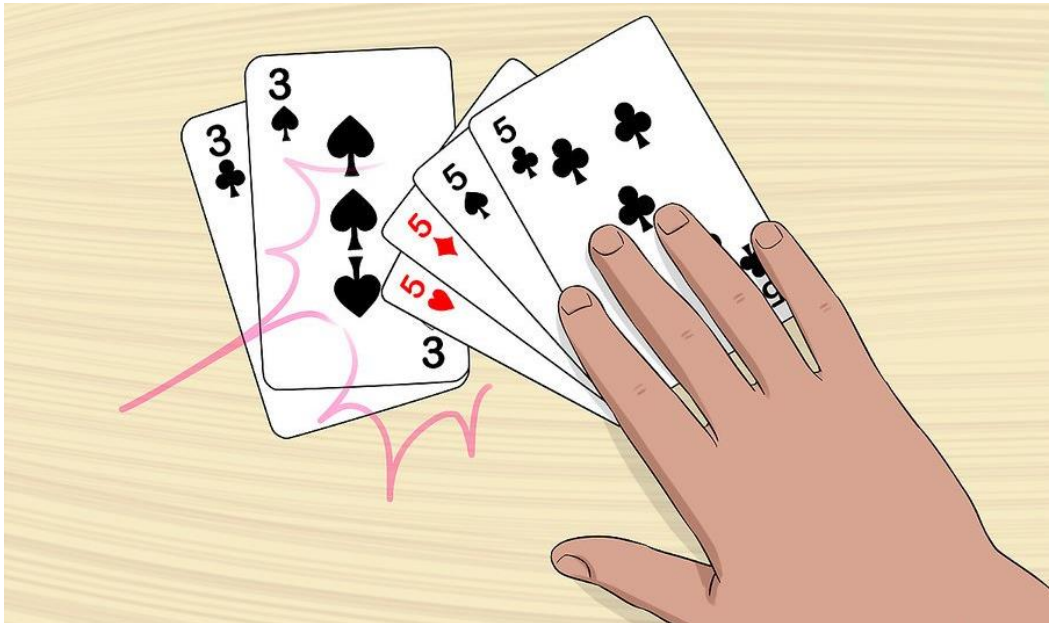
Notez que si ce n'est pas la première partie, c'est au gagnant de la partie précédente de débiter cette nouvelle partie.



Jouez un coup plus fort. Pour pouvoir jouer vous devez déposer un jeu similaire que le joueur précédent, mais d'une valeur plus forte. Si votre prédécesseur vient de poser un double ou un triple, vous devez en faire autant, mais à valeur supérieure. De même que s'il a joué une seule carte, jouez une seule carte, mais plus forte.



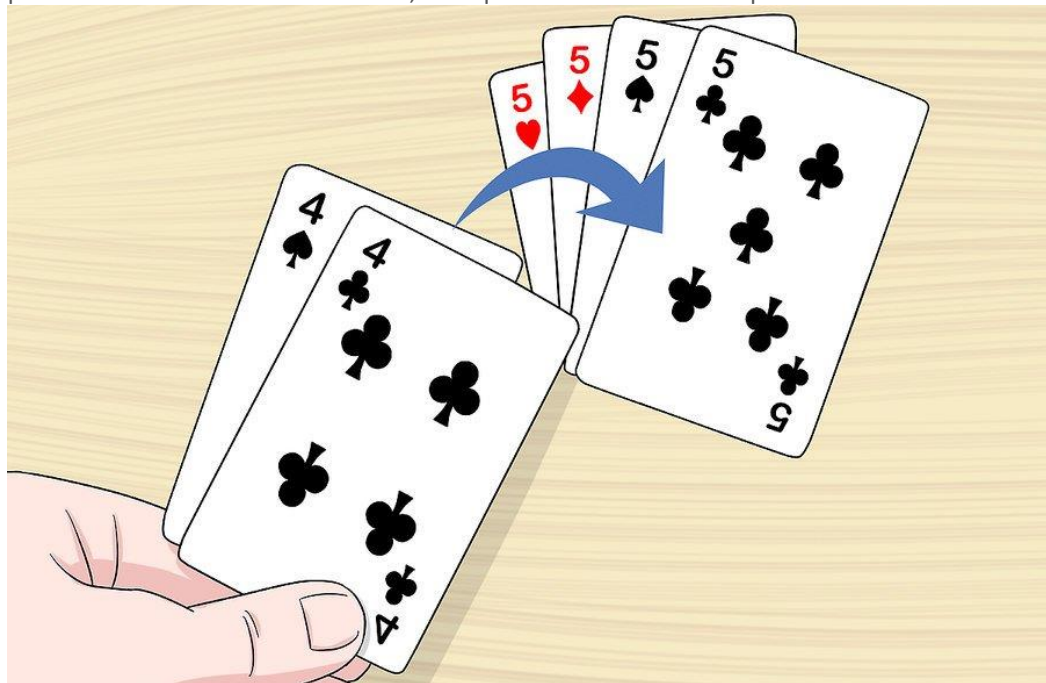
Passez votre tour. Si vous n'avez pas dans votre main la possibilité de jouer, car vous n'avez pas un jeu plus fort que ce que vient de déposer le joueur, passez votre tour. C'est au joueur suivant d'essayer, s'il ne peut pas non plus, c'est au tour du suivant. Notez que si aucun joueur ne peut jouer, le dernier pourra déposer le jeu qu'il souhaite.



Placez un carré. Si dans votre main vous avez trois doubles ou encore plus fort comme un carré (quatre cartes de même valeur nominale), n'hésitez pas à les jouer, puisque le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement de toutes ses cartes ^[9]. Notez que vous pouvez jouer une double suite de trois cartes (par exemple : 55, 66, 77) ou un carré. Un carré est plus fort qu'une double suite de trois cartes. Pour battre un carré, il faut un carré avec une valeur nominale plus élevée, comme un carré de rois est plus fort qu'un carré de dix.

En général, quand un joueur pose ce genre de jeu élevé, les autres joueurs sont contraints de passer leur tour.

Notez que les simples suites ou les doubles suites de trois, quatre cartes et plus ne doivent pas présenter de cartes de la valeur deux, bien que ce sont les cartes les plus fortes.



Jouez le jeu que vous souhaitez. Si vous avez une main forte, n'hésitez pas à la placer sur la table. Qu'importe que les autres joueurs ne puissent pas renchérir, allez-y ! Vous pouvez jouer un carré ou même une paire de deux qui sont les cartes à valeur nominale les plus fortes.



Annoncez quand il vous reste une seule carte. Après avoir joué toutes vos cartes sauf une carte, vous devez le dire à tous les autres joueurs. À ce moment-là de la partie, vous ne pourrez plus que jouer une carte au moment de la partie ou ce sera possible. Toutefois, il n'est pas nécessaire de terminer avec une seule carte, vous pouvez avoir en main toutes les autres combinaisons (double, triple, suite). Quoi qu'il en soit, peu importe le nombre de cartes que vous avez en mains, le but est de se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes. Du coup, soyez stratégique et visualisez le jeu selon des doubles, triples, etc. Le jeu peut se solder par n'importe quelle combinaison. Efforcez-vous de poser le premier des cartes sur la table, c'est un premier pas vers la victoire.

Conseils

Les suites de cartes sont classées par ordre croissant d'importance : les piques, les trèfles, les carreaux et les cœurs.

Le fait de jouer un carré ou des doubles suites à trois cartes et plus peut permettre de battre une carte de la valeur deux, quelle que soit la famille. Ainsi, si une personne joue un deux de cœur vous pouvez le battre avec un carré ou une double suite à trois cartes ou plus. Du coup, s'il y avait un système de points, celui qui avait le deux perdrait des points.

Au début du jeu, placez vos plus petites cartes, si vous n'avez pas de stratégie. Normalement, ça paye sur le long terme. Toutefois, essayez d'avoir une stratégie.

La valeur nominale des cartes débute par ordre croissant à partir de la carte trois et se termine à la carte deux.

Plus vous y jouerez, plus vous progresserez et plus vite vous deviendrez un bon joueur.

Dans la version lutte des classes, il n'y a que quatre joueurs qui sont le roi, la reine, le valet et le pauvre. Avant le jeu, le pauvre donne au roi ses deux cartes les plus fortes et le valet donne sa plus forte carte à la reine. Inversement, le roi se délestera de ses deux plus petites cartes pour les donner au pauvre et la reine donnera sa plus petite carte au valet. Le roi peut décider si les joueurs peuvent échanger ou non des cartes pour avoir quatre cartes de la même valeur nominale.

Il est possible de jouer (voir : [Tiến lên](#)) :

- Une seule carte contre une autre carte de valeur inférieure,
 - Une paire, c'est-à-dire deux cartes de même valeur nominale (quatre de pique avec quatre de carreau),
 - Un triple, il s'agit de trois cartes de même valeur nominale, ainsi que les suites,
 - Une suite qui représente au minimum trois cartes qui se suivent (10, J, D, R),
 - Il est possible de faire des carrés et des doubles suites de trois ou quatre cartes et plus.
- Notez qu'une double suite forte en valeur nominale gagnera face à une autre double suite de valeur nominale plus faible.

Avertissement

Que vous perdiez ou gagniez, soyez un joueur fairplay. Ne fanfaronnez pas quand vous gagnez et ne faites pas la moue, si vous perdez.