

Tri-P

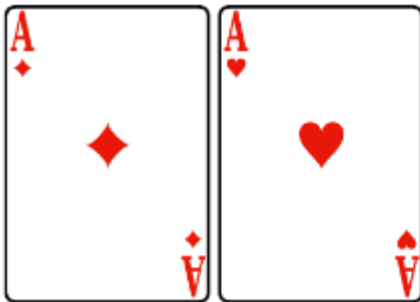
Ou tripet :-)

Joueurs : 3 à 7. Le nombre optimal de joueurs pour une meilleure partie est 4.

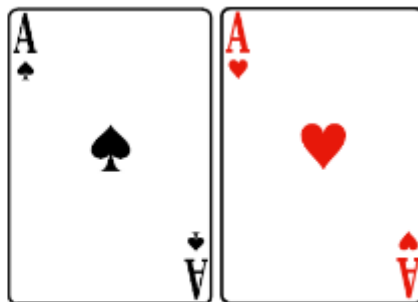
Durée d'une partie : environ 15 minutes.

Ce jeu se joue avec un paquet de 52 cartes.

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en faisant des Paires doubles (même chiffre et même couleur, ainsi chaque carte ne peut être associée qu'à une seule autre : roi de pique avec roi de trèfle, 5 du cœur avec 5 de carreau, etc).



Bonne paire



Mauvaise paire

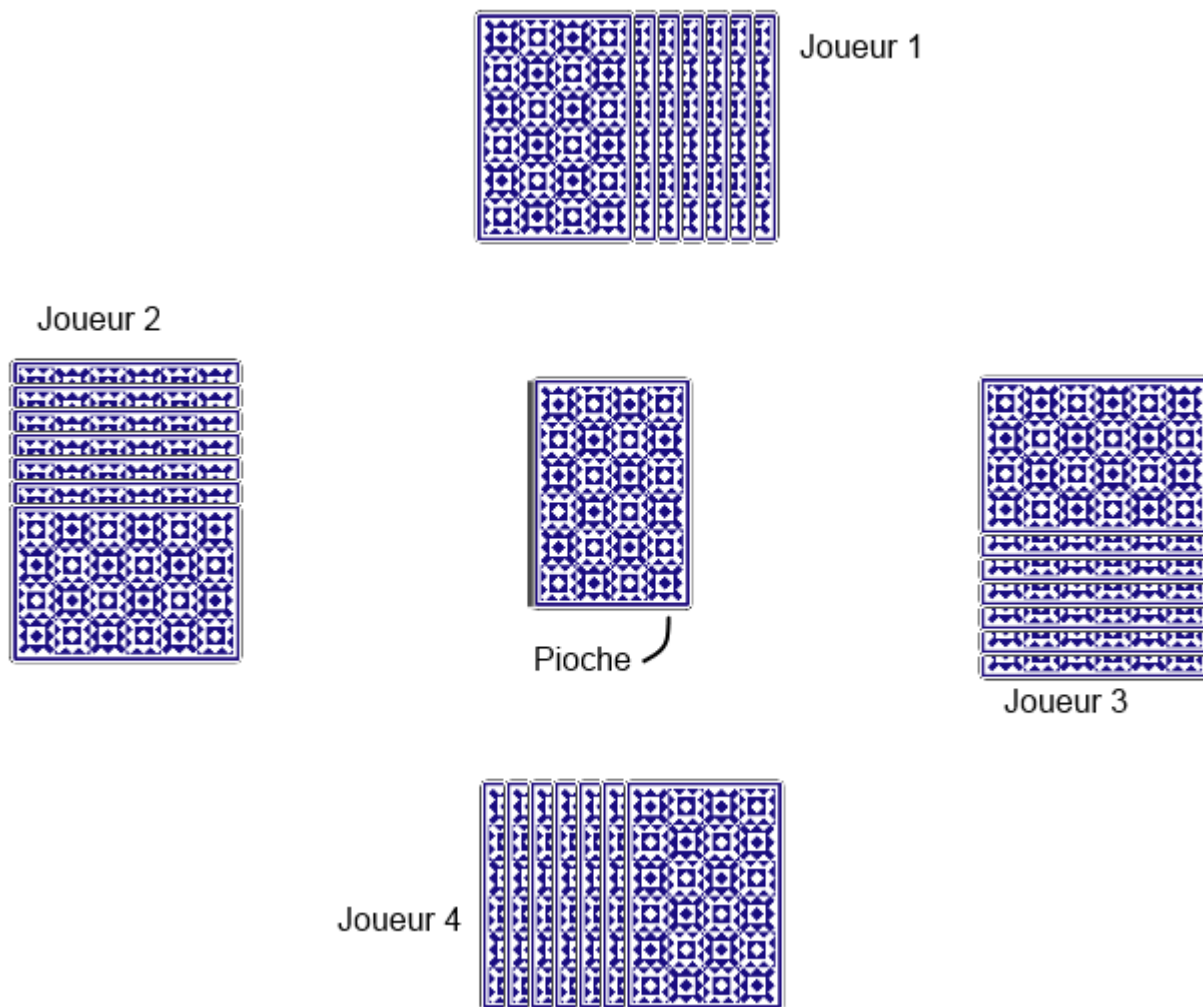
Le nom du jeu vient du fait que chacune des actions possibles commence par un P, et que chaque joueur en effectue trois par tour. Dans ces règles, ces actions sont écrites avec une majuscule.

Ces actions sont Poser, Piocher, Prendre, Pivoter, Passer, et Paire (faire une paire).

Préparation

Mélangez les cartes sans les regarder. De 3 à 5 joueurs, on distribue 7 cartes à chacun, faces cachées. Pour 6 ou 7 joueurs, on en distribue 5 chacun.

On pose le reste des cartes au milieu de la table faces cachées où elles constituent la pioche.



Chaque joueur peut ensuite prendre connaissance de ses cartes qui constituent sa main.

On préparera aussi une feuille sur laquelle on fera une colonne pour chaque joueur afin d'y noter des points, où chaque ligne correspondra à une partie (en plus de celle où on note les noms des joueurs bien sûr).

Déroulement du jeu

Premier tour

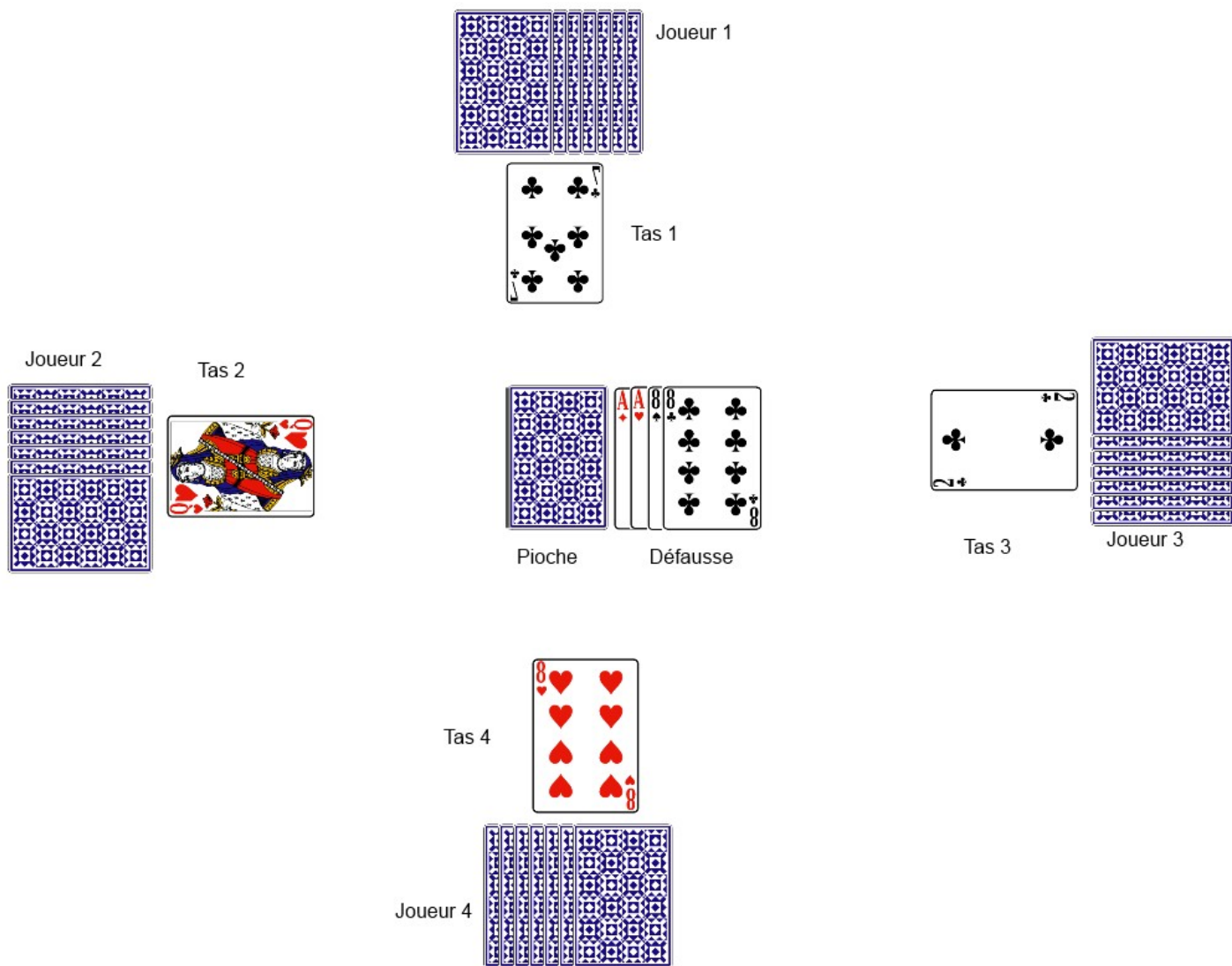
Information préalable : « Faire une Paire » signifie poser les deux cartes dans la défausse qui est à côté de la pioche. Les cartes de la défausse sont découvertes.

Le premier joueur est tiré au hasard. Il doit Poser une des cartes de sa main devant lui, face découverte, où elle constitue la première carte de son **tas**. Ensuite il Pioche dans la pioche. S'il peut faire une Paire, il la fait, sinon il Passe son tour. Sauf s'il a déjà une Paire dans sa main, auquel cas

on dit qu'il fait une "Paire d'emblée", et ne fait alors rien d'autre durant ce tour. On ne peut faire une Paire d'emblée qu'au premier tour et on ne pose qu'une Paire par tour.

Les joueurs suivants font une Paire d'emblée ou Posent, puis Piochent, et font une Paire ou Passent. On peut soit Piocher dans la pioche (toujours la carte du dessus bien sûr), soit dans un des tas des autres joueurs, la carte du dessus également qui est, rappelons-le, découverte.

Un tour se déroule toujours en trois P : on ne peut pas, dans un même tour, faire plus d'une fois la même action : on ne peut pas Piocher deux fois, faire une Paire deux fois, etc.



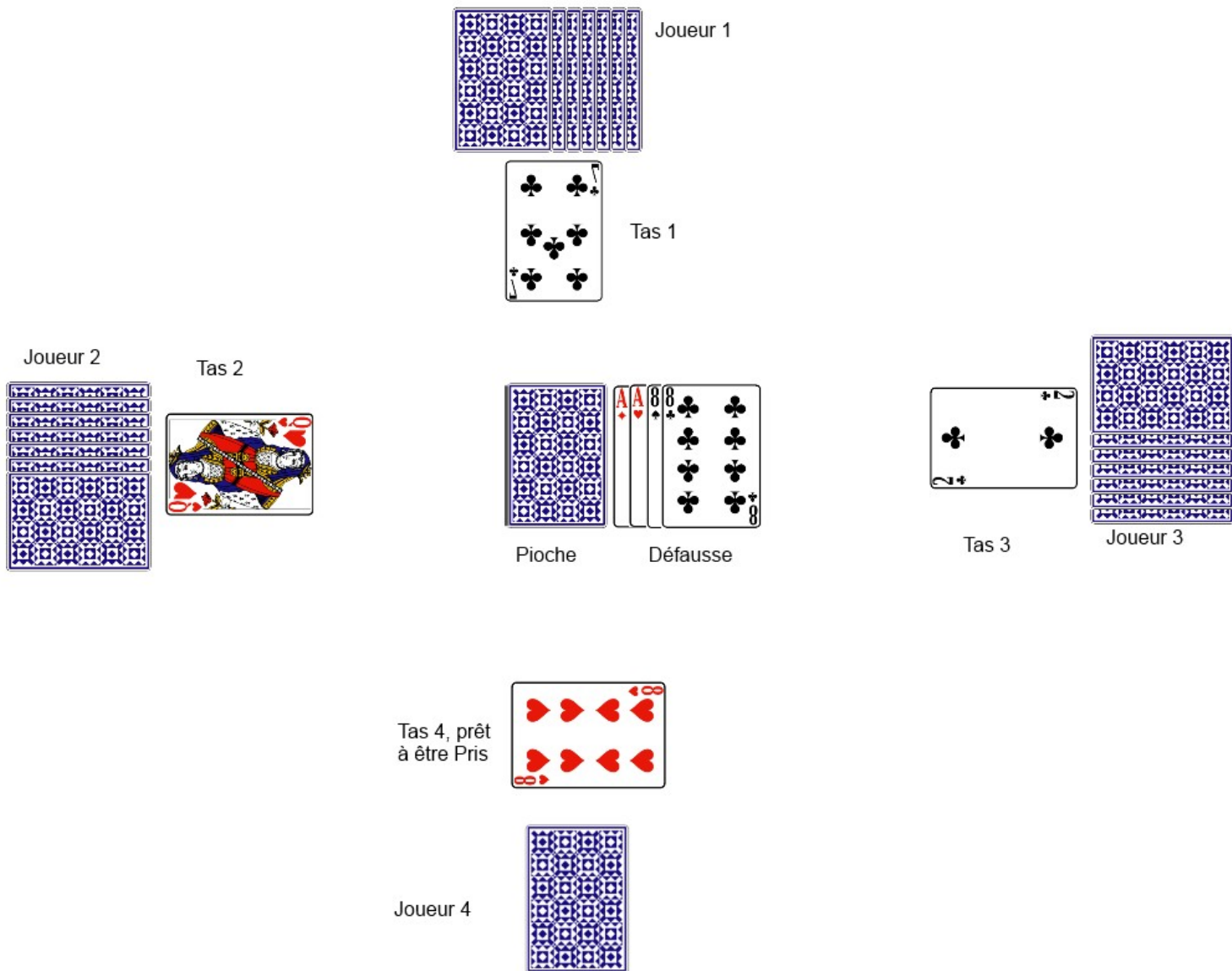
Tours suivants

À chacun des tours suivant, les joueurs doivent commencer par Poser, puis Piochent, et enfin font une Paire ou Passent. Un tour se déroule toujours ainsi en trois P (le plus souvent, Poser, Piocher et fait une faire une Paire). Quand un joueur a fait ses trois P, c'est au tour du joueur suivant.

Quand un joueur Pose la dernière carte de sa main, il Pivote son tas sur le côté de manière à le voir à l'horizontale, puis il Pioche.

On peut Piocher dans la pioche, dans le tas d'un autre joueur ou dans le sien (on récupère alors la carte qu'on vient de Poser). Mais toujours une seule carte et celle du dessus.

Si un joueur a à son tour son tas ainsi placé à l'horizontale, il le Prend en entier dans sa main, il Pioche, puis fait une Paire ou Passe. À ce moment le joueur n'a effectivement plus de tas.



Si un joueur n'a pas de tas quand vient son tour et n'a qu'une carte en main, il la Pose, en Pioche une autre et Passe.

On n'a pas le droit de Passer si on peut faire une Paire.

Quand il n'y a plus de pioche

Eh bien on Piochera toujours dans un tas. Et s'il n'y a plus de tas non plus ? On Pose quand même puis on Passe ou fait une Paire et, exceptionnellement, le tour n'aura que deux P.

Fin de la partie

La partie se finit quand un joueur n'a plus de main ni de tas, même s'il y a encore une pioche. Celui-ci a alors 0 point. Le joueur qui a pris sa dernière carte finit son tour, puis les joueurs additionnent les valeurs des cartes qu'ils ont encore en main et dans leurs tas respectifs, sachant que :

- Les As valent 1.
- Les cartes de 2 à 10 ont des valeurs respectives de 2 à 10.
- Les Valets valent 15, les Dames 20 et les Rois 25.

Les points de chaque joueur sont alors notés dans leurs colonnes respectives.

On peut alors arrêter de jouer ou faire une autre partie.

Fin du jeu

Quand les joueurs en ont marre de jouer, on fait le total de leurs points et celui qui en a le moins a gagné.

En résumé

De 2 à 5 joueurs, chacun commence avec 7 cartes. Pour 6 ou 7 joueurs, 5 cartes chacun.

Les cartes de la pioche sont cachées, mais celles de la défausse et des tas sont découvertes.

Chaque tour se déroule en trois P. Ces P sont : Poser ou Prendre, puis Piocher, et enfin faire une Paire ou Passer. Sauf au premier tour où on peut faire une Paire d'emblée (il n'y a alors qu'un P) et quand il n'y a plus de pioche ni de tas, auquel cas on ne peut pas Piocher et il n'y a que deux P.

Un joueur qui Pose la dernière carte de sa main dans son tas le Pivote, puis Pioche. Au tour suivant, il Prendra son tas dans sa main, Piochera, puis fera une Paire ou Passera.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne. Les joueurs additionnent les valeurs de leurs cartes et leurs points sont notés sur la feuille.

Quand les joueurs arrêtent de jouer, on fait le total de leurs points et celui qui en a le moins gagne.