

LE TORDU

(2 joueurs, 3, 4 et 5 joueurs)

Le Tordu est un jeu de cartes, dont la composition et les règles sont nouvelles. **Il peut se jouer à trois, quatre et cinq joueurs mais il a été spécialement conçu pour être joué à deux** et c'est alors qu'il présente le maximum d'intérêt.

Il comporte **cinq couleurs**, les quatre couleurs classiques, Trèfle, Carreau, Cœur et Pique et une cinquième couleur, les Tordus. Chaque couleur compte huit cartes, de l'As au Sept, soit au total 40 cartes. La carte la plus forte est l'As, puis le Roi, la Dame, le Valet, le Dix, le Neuf, le Huit et le Sept.

Le but du jeu est, pour l'un des joueurs, de **gagner le nombre exact de levées qu'il a annoncé, ni plus ni moins**; pour son adversaire (ou ses adversaires) de l'en empêcher.

RÈGLE DU JEU A DEUX JEU SIMPLE

On tire au sort le joueur qui joue le premier.

Le donneur distribue une à une HUIT cartes à chaque joueur. Les cartes non distribuées sont placées sur la table, face cachée; elles ne serviront pas au cours du coup. Puis chaque joueur retourne ses cartes, sans les montrer.

Un coup comporte deux phases : les enchères et le jeu proprement dit.

LES ENCHÈRES

A. — Le donneur a la parole le premier. Il a le choix entre deux possibilités :

1° Il peut « enchérir ». **Enchérir**, c'est fixer l'atout et le nombre exact de levées que l'on compte faire pendant un coup.

On peut choisir comme atout chacune des cinq couleurs et fixer un nombre quelconque de levées, de 0 à 8. Par exemple, si un joueur déclare 5 Cœurs, cela signifie : 1° que les Cœurs seront considérés comme atouts pendant le coup qui va se jouer ; 2° que ce joueur (le déclarant) s'engage à gagner 5 levées (NI PLUS, NI MOINS). En effet le déclarant perdra, **aussi bien s'il fait plus de levées que s'il en fait moins**. Cette règle est la règle fondamentale du TORDU et en fait un jeu très différent des autres jeux de cartes.

2° Le donneur peut également **passer**. Pour cela il dit simplement « je passe ». Dans ce cas le deuxième joueur **doit obligatoirement enchérir**, c'est-à-dire fixer un atout et le nombre de levées qu'il s'engage à gagner. Il n'a pas le droit de passer à son tour.

LE JEU

Le déclarant (c'est-à-dire le joueur qui a fixé l'atout) joue la première carte.

Notons qu'on peut s'engager à faire un nombre de levées supérieur, égal ou inférieur au nombre déclaré par l'adversaire; par exemple, « 2 Tordus » est une surenchère parfaitement valable sur « 5 Carreaux ».

2° - L'adversaire du joueur qui a enchéri peut également dire : « **je contre** ». Dans ce cas tous les points marqués à la fin du coup seront doublés, que le déclarant gagne ou perde.

Toute enchère peut être contrée, qu'elle ait été faite par le donneur ou par son adversaire, qu'elle soit une surenchère ou une enchère ordinaire.

3° - S'il n'opte pour aucune de ces solutions, il doit dire : « **je passe** », afin que son adversaire sache qu'il a choisi et que les enchères sont terminées.

4° - Enfin, au lieu que la donne change à chaque coup, il peut être intéressant d'admettre que, quel que soit le résultat d'un coup, celui qui vient d'être le déclarant est automatiquement le donneur pour le coup suivant.

Il résulte de là qu'un joueur peut être donneur plusieurs coups de suite, voire pendant toute une partie, s'il fixe l'atout à chaque coup. C'est là une tactique qui peut être efficace pendant quelques coups, si le donneur a chaque fois un jeu approprié, mais qui risque à un moment de devenir dangereuse. En effet, s'il annonce avec un mauvais jeu, il peut être contré et perdre un grand nombre de points. Si, d'autre part, il annonce une couleur ordinaire, l'adversaire peut surenchérir et lui ôter son privilège.

JEU A TROIS, QUATRE et CINQ JOUEURS

Il est possible, si on le désire, de jouer à 3, 4 et 5 joueurs. Dans ce cas on distribue les cartes, puis on enchérit et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles à deux s'appliquent avec les quelques précisions suivantes :

1° - Les joueurs peuvent « passer » au cours des enchères, à **l'exception du dernier à parler**, qui doit obligatoirement enchérir, comme dans le jeu à deux.

2° - Quand le déclarant fait le nombre de levées annoncées, il est seul à marquer. Quand il échoue, tous les autres joueurs marquent le nombre de points qu'ils auraient marqué selon les règles du jeu à deux.

3° - Quand un joueur **contre** (jeu complet), tous les joueurs bénéficient ou pâtissent du contre, selon les règles du jeu à deux. A moins que l'on en ait décidé autrement, le contre est la dernière enchère, c'est-à-dire qu'un joueur qui aurait eu l'intention de surenchérir ne peut plus le faire, quand la première enchère a été contrée.

