

Grand Deux

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Être le premier à jouer toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- Le joueur avec le 3 de carreau commence.

SCORE

- Le premier à vider sa main gagne.
- Les perdants comptent leurs cartes restantes comme pénalités.
- Dernier joueur = pénalité maximale.

Conseil: Jouer par combinaisons plutôt que par cartes individuelles accélère la défausse.

À VOTRE TOUR

- Jouez une combinaison de valeur supérieure à la précédente.
- Combinaisons valides : carte seule, paire, brelan, suite, full, carré.
- Passez si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer.

Big Two est un jeu de cartes populaire originaire d'Asie de l'Est, connu pour son gameplay rapide et stratégique. Il se joue généralement à quatre joueurs, bien que des variantes existent pour trois ou cinq joueurs. Le jeu repose sur la capacité des joueurs à jouer stratégiquement des combinaisons de cartes pour battre leurs adversaires et être le premier à vider sa main.

Objectif

L'objectif du Big Two est d'être le premier joueur à vider sa main de cartes. Les joueurs y parviennent en jouant des combinaisons de cartes valides et en gérant stratégiquement leur main pour surpasser leurs adversaires.

Mise en place

1. **Joueurs** : Le Big Two se joue idéalement à quatre joueurs, mais des variantes permettent de deux à cinq joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Utilisez un jeu standard de 52 cartes sans jokers. Dans certaines variantes, plusieurs jeux peuvent être combinés pour accueillir plus de joueurs ou augmenter le nombre de cartes en jeu.
3. **Distribution** : Le donneur mélange le jeu soigneusement et distribue la totalité du jeu de manière égale entre les joueurs, en commençant par le joueur à sa gauche et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Classement des cartes

- Les cartes sont classées de la plus haute à la plus basse : 2 (le plus haut), As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (le plus bas).
- Les couleurs sont classées de la plus haute à la plus basse : Pique, Cœur, Trèfle, Carreau. Le classement des couleurs est utilisé pour départager les égalités entre cartes de même rang.

Ordre des tours

- Le joueur détenant le 3 de Carreau (la carte la plus basse) commence généralement la partie, bien que certaines variantes régionales utilisent le 3 de Trèfle à la place.
- La carte de départ doit être jouée seule ou dans le cadre d'une combinaison pour commencer la partie.
- Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque tour impliquant le joueur jouant une combinaison de cartes valide ou passant.

Combinaisons de cartes valides

- **Carte seule** : Une carte de n'importe quel rang.
- **Paire** : Deux cartes de même rang.
- **Suite** : Cinq cartes consécutives (par exemple, 3-4-5-6-7). Doit être exactement 5 cartes.
- **Couleur** : Cinq cartes de la même couleur. Doit être exactement 5 cartes.
- **Full** : Un brelan plus une paire (par exemple, 3-3-3-7-7). Doit être exactement 5 cartes.
- **Carré + 1** : Quatre cartes de même rang plus une carte supplémentaire. Doit être exactement 5 cartes.
- **Quinte flush** : Une suite avec toutes les cartes de la même couleur (la combinaison de cinq cartes la plus forte). Doit être exactement 5 cartes.

Progression du jeu

- Les joueurs doivent jouer une combinaison de rang supérieur à celle du joueur précédent ou passer leur tour s'ils ne peuvent pas le faire.
- Passer consécutivement peut empêcher un joueur de jouer pour le reste de la manche, selon la variante.

Fin de partie

- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur vide sa main de cartes.
- Le premier joueur à y parvenir remporte la partie, tandis que les cartes restantes des autres joueurs sont comptabilisées pour le décompte des points.

Score pour les manches multiples

Une façon de tenir le compte des scores au Big Two est d'attribuer des points en fonction du rang des cartes restantes dans la main d'un joueur. Plus le rang des cartes est élevé, plus elles valent de points. Le joueur avec le score le plus bas après un nombre prédéfini de manches est le gagnant.

- **As** : 1 point chacun
- **2 (Big Two)** : 2 points chacun
- **Autres cartes numérotées** : Valeur faciale (par exemple, un 3 vaut 3 points, un 7 vaut 7 points)
- **Figures (Valet, Dame, Roi)** : 10 points chacune

Règles spéciales et variantes

- **Bombes** : Certaines combinaisons, comme un carré ou une quinte flush, peuvent être désignées comme « bombes » et peuvent battre n'importe quelle autre combinaison. Dans le Big Two standard, les bombes suivent l'ordre normal des tours. Certaines variantes régionales permettent de jouer des bombes hors tour.
- **Jeux multiples** : Pour accueillir plus de joueurs ou augmenter l'intensité du jeu, plusieurs jeux de cartes peuvent être utilisés.
- **Variante de carte de départ** : Bien que le 3 de Trèfle soit couramment utilisé comme carte de départ, il existe des variantes où d'autres cartes ou combinaisons spécifiques lancent la partie.
- **Variante à trois et cinq joueurs** : Dans les variantes à trois et cinq joueurs, le jeu peut être ajusté en conséquence pour maintenir l'équilibre et l'équité.

Exemple de manche

1. **Distribution** : Le donneur mélange le jeu et distribue 13 cartes à chaque joueur.
2. **Carte de départ** : Le joueur détenant le 3 de Trèfle commence la manche en le jouant, seul ou dans le cadre d'une combinaison.
3. **Progression du jeu** : Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun jouant une combinaison de rang supérieur ou passant.
4. **Fin de manche** : La manche continue jusqu'à ce qu'un joueur vide sa main. Le joueur gagnant entame la manche suivante en commençant par n'importe quelle combinaison valide.

Conseils pour réussir

- **Gestion stratégique des cartes** : Planifiez soigneusement vos jeux de cartes, en réservant les combinaisons de rang élevé pour les moments cruciaux tout en vous assurant d'avoir des cartes jouables en main.
- **Observation** : Faites très attention aux cartes jouées par les adversaires pour anticiper leurs stratégies et ajuster la vôtre en conséquence.
- **Timing** : Le timing est crucial au Big Two. Sachez quand jouer agressivement pour affirmer votre domination et quand temporiser pour éviter d'exposer vos faiblesses.

Conseils et stratégie

Gardez vos 2 pour bloquer vos adversaires au moment décisif.

Terminer sur une combinaison forte (carré ou quinte) est souvent la meilleure façon de gagner.