

Commerce

3-10 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Former la meilleure main de 3 cartes.

MISE EN PLACE

- 2 à 10 joueurs.
- Distribuez 3 cartes à chaque joueur.
- Un pot central est constitué.

SCORE

- Breelan > Flush > Suite > Paire > Carte haute.
- Le vainqueur remporte le pot.
- En cas d'égalité, partagez.

Conseil: Si vous avez une paire ou un flush dès le départ, ce peut être suffisant pour gagner.

À VOTRE TOUR

- Échangez une carte avec la pioche ou la défausse.
- Passez votre main à droite (optionnel selon les règles).
- Abattage quand un joueur est satisfait.

Le Commerce est un jeu de cartes classique français datant du XVIII^e siècle (documenté dès 1769). Ses mécanismes ont influencé de nombreux jeux modernes comme le Trente-et-Un et Stop the Bus. Au Commerce, les joueurs cherchent à gagner des manches et à accumuler des jetons, le joueur collectant le plus de jetons étant déclaré vainqueur.

Mise en place

1. **Distribution des jetons** : Chaque joueur commence avec trois jetons placés devant lui, représentant sa mise dans le jeu.
2. **Disposition des places** : Les joueurs déterminent la disposition des places et le premier donneur en tirant des cartes. Le joueur qui tire la carte la plus haute devient le donneur pour la première manche, avec l'avantage de choisir sa place en premier.
3. **Distribution** : Le donneur mélange soigneusement le jeu et laisse le joueur à sa droite couper. Chaque joueur reçoit ensuite trois cartes, une à la fois, dans le sens des aiguilles d'une montre. De plus, trois cartes sont révélées face visible au centre de la table, formant la veuve.

Déroulement du jeu

1. **Évaluation de la main** : Les joueurs examinent leurs mains, élaborant une stratégie pour créer la combinaison de cartes la plus élevée possible.
2. **Échange de cartes** : En commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur a la possibilité d'échanger jusqu'à trois de ses cartes avec celles de la veuve ou de passer. Ce processus continue dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table.
3. **Fin de manche** : Le nombre de tours d'échange est égal au nombre de joueurs actifs. À la fin de chaque tour, le donneur ajoute une carte supplémentaire à la veuve pour offrir des options supplémentaires aux joueurs lors des tours suivants.
4. **Révélation des mains** : Une fois les tours d'échange désignés terminés, les joueurs révèlent leurs mains. Le joueur ayant la main la plus faible perd un jeton (vie). Les jetons représentent des vies, perdre tous ses jetons signifie l'élimination du jeu.

Combinaisons de mains

- **Tricon** : Un ensemble de trois cartes du même rang, les rangs supérieurs donnant des mains plus fortes.
- **Séquence** : Trois cartes de la même couleur en ordre numérique, les séquences de rang supérieur surpassant les plus basses.
- **Couleur** : Trois cartes de la même couleur, la couleur de rang le plus élevé l'emportant en cas d'égalité.
- **Paire** : Deux cartes du même rang, la paire la plus haute l'emportant.
- **Point** : La valeur totale de trois cartes quelconques, un total plus élevé résultant en une main plus forte.

Fin de partie

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur avec des jetons, ce joueur est le vainqueur. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les autres joueurs aient été éliminés en perdant tous leurs jetons (vies).

Variantes

- **Pounce** : Le Pounce, ou Pounce Commerce, est une variante populaire où les joueurs peuvent « bondir » sur une quatrième carte du même rang s'ils ont déjà trois cartes assorties. Par exemple, si un joueur a trois Neuf et que le quatrième Neuf est révélé dans le pot, il peut crier « Pounce » et le prendre, formant une main supérieure de quatre. Chaque pounce déclenche la révélation d'une nouvelle carte du jeu, ajoutant de l'excitation et de l'imprévisibilité à la partie.
- **Troc et échange** : Dans cette variante, les joueurs échangent des cartes sans l'utilisation d'une veuve. En commençant par le joueur le plus ancien, chaque joueur peut choisir d'« échanger » ou de « troquer » une carte. Lorsqu'un joueur échange, il échange une carte avec le donneur en payant un jeton pour le privilège. S'il opte pour le troc, il échange une carte avec son voisin de droite sans paiement. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur frappe, et en cas d'égalité, la priorité est donnée au donneur ou au joueur suivant dans l'ordre après le donneur.
- **Trentuno** : Le Trentuno se joue avec un jeu de 40 cartes, et l'objectif est d'avoir une main totalisant 31 points ou le plus proche en dessous. Le brelan occupe un rang spécial entre 30 et 31 points. Cette variante introduit un système de classement de mains unique et modifie la composition du jeu, offrant aux joueurs de nouveaux défis stratégiques.
- **Commerce étendu** : Le Commerce étendu prolonge le jeu jusqu'à ce que tous les joueurs soient satisfaits de leurs mains. Les joueurs continuent d'échanger jusqu'à ce qu'ils soient contents de leurs cartes, éliminant la structure par tours du jeu traditionnel. Bien que cette variante offre plus de flexibilité, elle peut prolonger significativement la partie. De plus, les combinaisons de « paire » et « point » ne sont pas reconnues dans cette variante, simplifiant le processus de classement des mains.

Stratégie et conseils

- Faites attention aux cartes de la veuve pour évaluer les échanges potentiels.
- Privilégiez la formation de combinaisons fortes tôt dans la partie.
- Suivez les échanges et les mouvements de main de vos adversaires pour anticiper leurs stratégies.

Conseils et stratégie

Visez la main la plus forte possible avant l'abattage.

Décidez tôt si vous visez un brelan, un flush ou une main haute.