

# Dou Dizhu

3 joueurs

54 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

**Propriétaire : vider sa main en premier. Paysans : l'un d'eux vide avant le Propriétaire.**

## MISE EN PLACE

- 3 joueurs, jeu de 54 cartes (52 cartes + 2 jokers).
- Distribuer 17 cartes chacun. Mettre 3 cartes de côté pour le Propriétaire.
- Enchérir pour le rôle de Propriétaire ; le gagnant prend les 3 cartes supplémentaires.

## SCORE

- La mise de base est égale à l'enchère du Propriétaire. Les bombes doublent la mise.
- Propriétaire gagne : chaque Paysan paie. Paysan gagne : le Propriétaire paie les deux.

*Conseil: Comptez les 2 et les jokers. Celui qui les contrôle contrôle le jeu.*

## À VOTRE TOUR

- Jouer une combinaison de cartes valide (solo, paire, suite, bombe, etc.).
- Le joueur suivant doit la battre avec le même type à valeur supérieure, ou passer.
- Deux passes consécutives rendent l'entame au dernier joueur ayant joué.

*Dou Dizhu (signifiant « Combattre le Propriétaire ») est le jeu de cartes le plus populaire en Chine, joué par des centaines de millions de personnes en personne et en ligne. C'est un jeu de montée à trois joueurs où deux Paysans s'allient contre un Propriétaire, qui bénéficie de cartes supplémentaires. Le jeu combine gestion de main, jeu en partenariat et stratégies rapides de combinaisons de cartes.*

## Objectif

Le Propriétaire tente de jouer toutes ses cartes en premier. Les deux Paysans gagnent si l'un d'eux vide sa main avant le Propriétaire.

## Mise en place

1. **Joueurs** : exactement 3 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes plus 2 jokers (54 cartes au total).
3. **Distribution** : distribuer 17 cartes à chaque joueur. Les 3 cartes restantes sont mises de côté face cachée.
4. **Enchères** : les joueurs enchérissent pour le rôle de Propriétaire (0, 1, 2 ou 3 points). L'enchérisseur le plus haut devient le Propriétaire et prend les 3 cartes supplémentaires, portant sa main à 20 cartes.

## Déroulement du jeu

1. **Classement des cartes** : Joker coloré (le plus haut), Joker noir, 2, As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (le plus bas).
2. **Entame** : le Propriétaire joue en premier. Il peut jouer n'importe quelle combinaison valide.
3. **Suivre** : le joueur suivant doit jouer le même type de combinaison à une valeur supérieure, ou passer.
4. **Combinaisons valides** : carte solo, paire, trio, trio avec accompagnement (solo ou paire), suite (5+ singles consécutifs), suite de paires (3+ paires consécutives), avion (2+ trios consécutifs, avec ou sans accompagnements), et bombe (carré ou les deux jokers).
5. **Bombes** : une bombe (carré) ou une fusée (les deux jokers) peut battre n'importe quelle combinaison non-bombe. Une bombe plus haute bat une bombe plus basse. La fusée bat toutes les bombes.
6. **Remporter la manche** : lorsque deux joueurs consécutifs passent, le dernier joueur ayant joué entame une nouvelle combinaison.

## Décompte des points

---

- La mise de base est déterminée par l'enchère du Propriétaire (1, 2 ou 3).
- Chaque bombe ou fusée jouée pendant la manche double la mise.
- Si le Propriétaire gagne, chaque Paysan paie la mise finale au Propriétaire. Si un Paysan gagne, le Propriétaire paie chaque Paysan.
- Bonus de printemps : si le Propriétaire joue toutes ses cartes sans qu'aucun Paysan n'en joue une seule, la mise double. Le printemps inversé fonctionne de même si le Propriétaire ne joue jamais après l'ouverture.

## Variantes

---

- **Dou Dizhu à quatre joueurs** : un joueur ne participe pas à chaque manche, ou deux joueurs forment l'équipe du Propriétaire.
- **Dou Dizhu Festif** : bonus supplémentaires pour des combinaisons de cartes spéciales en main initiale.
- **Laizi Dou Dizhu** : jokers désignés (laizi) pouvant se substituer à n'importe quelle carte dans les combinaisons.

## Conseils et stratégies

---

- En tant que Propriétaire, entamez avec vos suites et combos les plus forts pour prendre le contrôle dès le début.
- En tant que Paysan, coordonnez-vous avec votre partenaire. Gardez les bombes pour stopper le Propriétaire aux moments critiques.
- Comptez les cartes soigneusement, surtout les 2 et les jokers, car ils déterminent qui contrôle la fin de partie.

### Conseils et stratégie

---

En tant que Propriétaire, entamez agressivement avec des suites et des trios pour maintenir le tempo. En tant que Paysans, coopérez en gardant vos cartes puissantes pour interrompre les séries du Propriétaire. Suivez toujours les 2 et les jokers restants.

La clé du Dou Dizhu est le contrôle du tempo. Le Propriétaire doit se défausser de ses cartes en combos efficaces avant que les Paysans ne puissent se coordonner. Les Paysans doivent communiquer à travers leurs jeux, sacrifiant des cartes individuelles pour aider leur partenaire à obtenir l'entame.