

Trois-Treize

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

Marquer le moins de points sur 11 manches en combinant toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

- Utiliser deux jeux standard.
- Distribuer des cartes égales au numéro de manche (3 à la manche 1, 4 à la manche 2, etc.).
- Retourner une carte pour commencer la pile de défausse.

SCORE

- Les cartes non-meldées comptent comme pénalités (valeur faciale, figures 10, as 1).
- Le score total le plus bas après 11 manches gagne.

Conseil: Sortez rapidement dans les premières manches et concentrez-vous sur la réduction des cartes mortes dans les manches ultérieures.

À VOTRE TOUR

- Piocher depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Former des brelans et suites en utilisant la carte sauvage de la manche.
- Sortir en combinant toutes les cartes et en se défaussant de la dernière.

Trois-Treize est un jeu de rami joué sur 11 manches où la carte sauvage change à chaque manche, commençant avec les trois à la manche un et finissant avec les rois à la manche onze. La taille des mains augmente à chaque manche avec les jokers changeants.

Objectif

Marquer le moins de points totaux sur 11 manches en formant des combinaisons et en minimisant les cartes restantes dans sa main à chaque manche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs.
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes (104 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuer 3 cartes à la manche un, 4 à la manche deux, et ainsi de suite jusqu'à 13 cartes à la manche onze. Placer le reste en pioche et retourner une carte pour la défausse.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piocher une carte depuis la pioche ou la pile de défausse.
2. **Étape 2** : Organiser sa main en brelans (trois ou plus du même rang) et suites (trois ou plus de cartes consécutives de la même couleur). La carte sauvage de la manche en cours peut remplacer n'importe quelle carte.
3. **Étape 3** : Quand vous pouvez combiner toutes les cartes sauf une, sortez en posant vos combinaisons et en vous défaussant de votre dernière carte.
4. **Étape 4** : Après qu'un joueur soit sorti, tous les autres joueurs ont un dernier tour pour améliorer leurs mains avant le décompte.

Décompte des points

- Les cartes numériques valent leur valeur faciale, les figures valent 10, les as valent 1, et les cartes sauvages (le rang de la manche en cours) valent 0 dans les combinaisons mais 15 si non-meldées.
- Seules les cartes non-meldées comptent contre vous. Le joueur avec le total le plus bas après 11 manches gagne.

Variantes

- **Trois-Treize Rapide** : Jouer seulement les manches 3 à 10 pour une partie plus courte.
- **Joker Sauvage** : Ajouter des jokers comme cartes sauvages permanentes en plus du rang sauvage tournant.

Conseils et stratégies

- Dans les premières manches avec de petites mains, essayez de sortir rapidement car il y a moins de cartes avec lesquelles travailler.
- Gardez les cartes sauvages pour les combinaisons difficiles plutôt que de les utiliser là où des cartes naturelles suffiraient.
- Dans les manches ultérieures, concentrez-vous sur la réduction des cartes mortes de haute valeur pour minimiser votre pénalité si quelqu'un sort.

Conseils et stratégie

Adaptez-vous à la carte sauvage de chaque manche et à la taille croissante de la main. Dans les premières manches, la vitesse compte le plus. Dans les manches ultérieures, concentrez-vous sur la minimisation des cartes de pénalité.

La carte sauvage changeante à chaque manche vous force à repenser constamment votre approche. La flexibilité et l'adaptation rapide aux nouvelles cartes sauvages sont les clés pour des scores constamment bas.