

Tien Len

2-5 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

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 pique commence.

SCORE

- Le premier à vider sa main gagne.
- Les perdants paient des pénalités.
- Les 2 peuvent être défaits par certaines combinaisons spéciales.

Conseil: Créez des suites longues pour vous débarrasser de nombreuses cartes en un tour.

À VOTRE TOUR

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

Le Tien Len est le jeu de cartes le plus populaire du Vietnam, un jeu d'escalade où les joueurs rivalisent pour se débarrasser de toutes leurs cartes en jouant des combinaisons de plus en plus puissantes. Avec une hiérarchie de couleurs unique et des 2 très puissants, il crée une compétition dynamique et passionnante.

Objectif

Être le premier joueur à jouer toutes ses cartes. Les cartes sont jouées en combinaisons qui doivent battre la combinaison précédente, le 2 étant la carte la plus forte.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : 13 cartes chacun.
4. **Classement des cartes** : 3 (le plus bas) jusqu'au 2 (le plus haut). Classement des couleurs : Cœur > Carreau > Trèfle > Pique.
5. **Première entame** : Le joueur possédant le 3 de Pique commence la première partie.

Combinaisons valides

1. **Cartes seules** : N'importe quelle carte seule.
2. **Paires** : Deux cartes de même rang.
3. **Brelans** : Trois cartes de même rang.
4. **Suites** : Trois cartes consécutives ou plus (par ex. 3-4-5). Les couleurs n'ont pas besoin de correspondre. Les 2 ne peuvent pas être utilisés dans les suites.
5. **Suites doubles** : Trois paires consécutives ou plus (par ex. 3-3-4-4-5-5).

Déroulement du jeu

1. **Jouer** : Vous devez jouer le même type de combinaison que l'entame (carte seule sur carte seule, paire sur paire, etc.) mais de rang supérieur.
2. **Passer** : Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas battre la combinaison en cours, vous passez. Une fois que vous passez, vous ne pouvez plus jouer jusqu'au début d'un nouveau tour.
3. **Nouveau tour** : Lorsque tous les autres joueurs passent, le dernier joueur à avoir joué commence un nouveau tour avec n'importe quelle combinaison.
4. **Bombes** : Un carré ou une séquence de trois paires doubles consécutives ou plus peut battre un 2, quel que soit le type de combinaison en cours.

Conseils et stratégies

- Les 2 sont les cartes seules les plus puissantes : utilisez-les pour reprendre le contrôle quand c'est nécessaire.
- Construisez de longues suites pour vous débarrasser de nombreuses cartes en une fois.
- Gardez vos combinaisons les plus fortes pour reprendre la main quand vous en avez besoin.

Conseils et stratégie

Les 2 sont les cartes les plus fortes. Gardez-les pour débloquer les situations difficiles.

Combiner des cartes en doubles et triples réduit la main plus rapidement.