

Trex

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Marquer le moins de pénalités possible sur cinq contrats.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs, distribuer 13 cartes chacun.
- Le roi choisit un contrat.
- Jouer les 5 contrats durant son règne.

SCORE

- Sans levées : -15/levée. Sans carreaux : -10/carreau.
- Sans Roi de cœurs : -75. Trex : +20 pour le premier à vider sa main.

Conseil: Choisissez vos contrats en fonction de votre main pour minimiser les pénalités.

À VOTRE TOUR

- Fournir la couleur dans les contrats de levées.
- Se défausser en séquence dans Trex.
- Éviter les cartes de pénalité selon le contrat.

Trex est un jeu de cartes de compendium très populaire au Moyen-Orient, particulièrement apprécié au Liban, en Syrie et en Jordanie. Chaque joueur prend à son tour le rôle de « roi » et doit jouer cinq contrats différents.

Objectif

Marquer le moins de points de pénalité possible sur cinq contrats : Sans levées, Sans carreaux, Sans Dames, Sans Roi de cœurs, et Trex (un jeu de vide-main).

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuer 13 cartes à chaque joueur. Le « roi » (joueur actif) choisit quel contrat jouer.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le roi choisit l'un de ses contrats non encore joués pour la manche.
2. **Étape 2** : Pour les contrats d'évitement de levées, le jeu de levées classique s'applique (fournir la couleur, la carte la plus haute remporte, sans atout).
3. **Étape 3** : Pour le contrat Trex, les joueurs se débarrassent de leurs cartes en séquence par couleur. Le premier à vider sa main gagne.
4. **Étape 4** : Chaque joueur joue le rôle de roi une fois et doit compléter les cinq contrats durant son règne.

Décompte des points

- Sans levées : -15 par levée prise. Sans carreaux : -10 par carreau capturé.
- Sans Dames : -25 par Dame prise. Sans Roi de cœurs : -75 pour avoir pris cette carte.
- Trex : +20 pour le premier à vider sa main, -10 pour le dernier.

Variantes

- **Double Trex** : Le roi peut doubler les enjeux sur n'importe quel contrat.
- **Trex complexe** : Ajoute un sixième contrat, comme Sans Garçons (sans Valets ni Rois).

Conseils et stratégies

- Choisissez vos contrats en fonction de votre main. Peu de carreaux ? Jouez Sans carreaux.
- Dans le contrat Sans Roi de cœurs, évitez d'entamer à cœur pour ne pas réveiller le Roi.
- Dans Trex, défaussez-vous d'abord de vos couleurs les plus courtes pour mieux contrôler le jeu.

Conseils et stratégie

Adaptez le choix de votre contrat aux points forts de votre main. Une main avec peu de carreaux est idéale pour Sans carreaux ; de nombreuses petites cartes conviennent bien à Sans levées.

Le choix du contrat est la décision la plus importante. Garder votre contrat le plus difficile pour le moment où votre main est la plus forte minimise les dégâts.