



TONK

LE JEU DE CARTES



Traduction : Gungnir

La *Baltimore Science Fiction Society* vous présente un jeu de cartes pour 2 joueurs ou plus établi par John P. Speno, inspiré par les œuvres de Glen Cook et joué par les mercenaires de la série « La Compagnie Noire ».

MISE EN PLACE

D'un jeu de 52 cartes standard, le donneur donne à chaque joueur 5 cartes. Les cartes restantes constituent la pioche. La 1^{ère} carte de la pioche est placée face visible à côté de la pioche pour devenir la défausse.

VALEUR DES CARTES

Chaque face [valet, dame, roi] vaut 10, les as 1, et toutes les autres cartes valent leur nombre, ainsi un Trois de Pique vaut 3.

DÉTERMINATION DE L'ENJEU

Il peut être ce que veulent les joueurs, i.e. une pièce, des haricots, rien, etc.

Jeu

Immédiatement après la donne, tous les joueurs cherchent à faire TONK. Un joueur a TONK si le total des cartes en main est de 15 ou moins, ou supérieur à 48, i.e. 49 ou 50. Si une personne a TONK, il doit annoncer « Tonk ! » et poser ses cartes pour les montrer aux autres joueurs. Chaque joueur qui n'a pas TONK doit payer le(s) joueur(s) qui a (ont) TONK 2 fois le montant convenu. Si aucun joueur n'a TONK, alors le jeu commence avec le joueur situé à gauche du donneur. (Un joueur ne peut avoir TONK qu'à la donne initiale. Plus tard dans le jeu, la valeur de sa main peut être inférieure à 15 ou supérieure à 48, mais ce n'est plus TONK.)

Dès que le jeu a commencé, un joueur a 2 possibilités et il peut choisir l'une ou l'autre mais pas les 2 durant son tour. La 1^{ère} est appelée « Descente » et est une tentative de gagner la partie, la 2^{ème} est un tour normal.

VOIE 1

Pour descendre, le joueur pose ses cartes en annonçant la valeur de sa main. Si ce joueur a le total le plus bas, il gagne et tous les autres joueurs doivent lui payer le montant convenu. Si, par contre, il n'a pas le score le plus bas, alors il doit payer à chaque joueur qui a un score \leq au sien le double du montant convenu. Toute autre personne doit payer le montant convenu au joueur, ou aux joueurs en cas d'égalité.

VOIE 2

Dans ce cas, le joueur doit mettre dans son jeu soit la carte du dessus de la pioche soit la carte du dessus de la défausse. Après, s'il a un brelan ou un carré ou encore une suite de 3 cartes ou plus de la même couleur (As, 2, 3 ou 10, V, D, R) il peut sortir ces cartes de sa main et les poser devant lui. Les cartes sorties de cette manière ne comptent plus dans la valeur de la main du joueur. Un joueur peut aussi ajouter des cartes aux extrémités de n'importe quelle suite posée sur la table.

Un joueur ne peut pas ajouter une carte à un brelan (ou carré) déjà sur table, juste à des suites. Si un joueur réussit à se débarrasser de toutes ses cartes durant son tour, il a gagné et tous les autres joueurs lui paient le montant convenu. S'il lui reste des cartes, il doit en poser une sur la défausse. Si la défausse le laisse sans carte en main, il gagne. S'il lui reste des cartes, le jeu continue avec le joueur suivant.



Exemples de jeu

LÉGENDE

K = Roi, Q = Reine, J = Valet, A = As, 2-10 = nombre, t = trèfle, d = diamant (carreau), c = coeur, p = pique.

EXEMPLE 1

Après la donne, nous avons :

- Toubib : 10p 8d 8c 5p 4c = 35
- Gobelin : Kt 10t 3t 2p Ac = 26
- Elmo : Qc 8p 6d 2d 2t = 28
- Défausse : 5t

Après la donne d'Elmo, chacun vérifie s'il a TONK mais personne ne l'a. Toubib ne veut pas le 5 de trèfle de la défausse, donc il tire une carte de la pioche obtenant le 6 de pique et il se défausse de son 10 de pique. Gobelin tire l'as de trèfle et se défausse de son roi de trèfle. Elmo tire le 7 de pique et se défausse de sa dame de coeur.

Maintenant nous avons :

- Toubib : 8d 8c 6p 5p 4c = 31
- Gobelin : 10t 3t 2p At Ac = 17
- Elmo : 8p 7p 6d 2d 2t = 25
- Défausse : Qc

Toubib tire le 8 de trèfle, lui donnant un brelan. Il pose ses 8 et se défausse de son 6 de pique. Gobelin grommelle sur la chance de Toubib et tire un 3 de pique. Il se défausse de son 10 de coeur. Elmo tire le 7 de coeur et se défausse du 8 de pique.

Maintenant nous avons :

- Toubib : 5p 4c = 9, sur la table : 8c 8d 8t.
- Gobelin : 3t 3p 2p At Ac = 10
- Elmo : 7c 7p 6d 2d 2t = 25
- Défausse : 8p

Au tour suivant, Toubib annonce qu'il a 9 points. Il gagne car son total est inférieur à ceux d'Elmo et Gobelin. Ils lui paient donc tout 2 le montant convenu.

EXEMPLE 2

Maintenant, nous avons les mains suivantes après quelques tours de jeu :

- Toubib : Qc 10p 9p 6c 5c = 40
- Gobelin : Jc 10c 4p 4c Ap = 29
- Elmo : 8p 7c 5d 2d Ad = 23
- Défausse : Qd

Toubib tire un valet de pique, lui donnant une suite valet, 10, 9 qu'il pose sur la table. Il se défausse de sa dame de coeur. Gobelin prend la dame de coeur défaussée par Toubib et pose sa suite dame, valet, 10 à coeur et se défausse de son 4 de coeur. Elmo tire un 10 de carreau, pose son 8 de pique à une extrémité de la suite de Toubib, et se défausse la carte qu'il vient de piocher.

Maintenant nous avons :

- Toubib : 6c 5c = 11, sur la table : Jp 10p 9p 8p.
- Gobelin : 4p Ap = 5, sur la table : Qc Jc 10c.
- Elmo : 7c 5d 2d Ad = 15
- Défausse : 10d

Toubib ne pense pas qu'il peut battre Gobelin depuis qu'il l'a vu défausser un 4, alors il pioche et tire le 9 de carreau qui ne lui apporte rien et se défausse. À son tour de jeu, Gobelin joue et gagne. Elmo maudit sa chance.

Note

Ces règles sont fournies par la *Baltimore Science Fiction Society, Inc.* Dans l'espoir que vous jouerez et apprécierez le jeu. Ce jeu est, à notre connaissance, du domaine public. Vous pouvez librement utiliser ces règles et les distribuer largement.

