Tứ Sắc – Quatre Couleurs

Tứ Sắc est un jeu populaire au Vietnam, en particulier dans les régions situées au sud de l'ancienne capitale Huế. Pendant des décennies, sinon des siècles, il y a été un favourite passe-temps pour les dames et les messieurs de la haute société ainsi que les hommes et les femmes communs, qui ont un peu de temps ... et d'argent. Comme un mariage entre le jeu d'échecs chinois et le mahjong, Tứ Sắc est structurellement sophistiqué, mais en même temps, facile à jouer et à devenir accroché.

LES CARTES

Tứ Sắc se joue avec quatre joueurs qui prennent le rôle de roi ou de la reine commandant de leur armée de quatre bataillons de la couleur verte, rouge, blanche et jaune, d'où le nom Tứ Sắc qui signifie quatre couleurs. Chaque bataillon est composé de sept rangs:

Général, ici marqué par la lettre A pour l'identification facile à ceux qui ne connaissent pas encore les caractères chinois,

Lieutenant, B,

Sergent (ou Elephant), C,

Chariot, X,

Cannon, Y,

Cheval, Z,

et

Soldat à pied, marqué par E (Est), W (Ouest), N (Nord), S (Sud).

Il y a quatre cartes identiques pour chacun de ces rangs et couleurs, d'où l'ensemble de la pioche dispose de 4 x 7 x 4 = 112 cartes.

Les quatre joueurs sont assis dans le sens antihoraire au sud, à l'est, au nord puis à l'ouest. L'ensemble de 112 cartes est mélangé et distribué à son tour, 20 cartes à chaque joueur, puis une carte supplémentaire pour le joueur de départ qui est décidé par le lancement de 2 ou 4 dés pour assurer l'équité. Après la distribution, il y aura 31 cartes restées dans la pioche. Les joueurs organisent leurs cartes dans la meilleure formation possible.

LES COMBINAISONS GAGNANTES

Pour gagner, les cartes en main de chaque joueur doivent être organisées de façon à former des **combinaisons gagnantes** comme des séries suivantes:

Kong: quatre cartes identiques de toutes les couleurs ou rangs, d'une valeur de 6 points fusionnées, ou 8 points initialement, c'est à dire n'a pas besoin de fusionner.

Pong: trois cartes identiques de toutes les couleurs ou rangs, d'une valeur de 3 points en main ou fusionnées.

Paire: deux cartes identiques de toutes les couleurs ou rangs, pas de points, mais elles sont pas ordures qui doivent être jetées.

(ABC) Chow: un ensemble d'un Général, un Lieutenant et un Sergent (ou Elephant, C), ABC, de la même couleur.

(XYZ) Chow: un ensemble d'un Chariot, un Cannon et un Cheval, XYZ, de la même couleur.

(NEW) Chow: un ensemble de soldats à pied de trois couleurs différentes.
(NSW), ou (SEW), etc.
Chacun de ces ensembles de Chow gagne un point.

(NEWS) Quad: un ensemble de soldats à pied de quatre couleurs différentes, gagnant deux points.

Général de toute couleur est considéré comme un combinaison gagnant d'un point.

Toutes les cartes dans la main qui ne peuvent pas se combiner avec autre cartes en main pour former les ensembles gagnantes ci-dessus, sont des ordures.

LES REGLES PARTICULIERES

Quelques **cas particuliers des ordures** sont les suivantes:

(1) Pong (trois cartes identiques de toute couleur ou rang) ne peut être utilisé aussi pour former un Chow avec autre cartes, par exemple, dans le cas de et en main, la combinaison ne peut être effectuée tant que une paire et un Chow , c'est à dire aucune ordure; mais elle est considérée comme un Pong attendant la 4ème carte pour faire un Kong (quatre cartes identiques de toute couleur ou rang), donc les deux cartes et sont considérées ordures.

(2) Lorsque une Paire (deux cartes identiques de toute couleur ou rang) est dans la main avec 2 cartes associées différentes qui peuvent faire un Chow, la Paire ne peut pas se fusionner en Pong (et être exposée), parce que cela laissera les 2 cartes associées comme ordures; la meilleure option est de voir les 4 cartes comme un Chow avec une seule ordure, par exemple, dans le cas de : une Paire de est dans la main avec ; cet ensemble est considéré comme un Chow (XYZ) avec une seule ordure , donc la Paire ne peut pas fusionner pour faire un Pong quand un autre est rejeté ou ramassé à partir de la pioche.

LE PROCESSUS

Le but du jeu est de se débarrasser des ordures dès que possible, puis d'attendre un déclencheur (fusion final) pour réclamer une victoire.

(1) Le premier joueur choisit une de ses ordures et jette cette carte pour lancer le jeu. Toute carte peut être rejetée, sauf les Généraux. Le rejet est montré aux autres joueurs. Les autres joueurs prennent leur tour dans le sens antihoraire afin d'examiner et de fusionner le rejet, c'est à dire combiner avec leurs propres cartes en main pour former un des ensembles gagnantes ci-dessus. Kong ou Pong ou Win peut être réclamés par aucun joueur, sauf le joueur actif qui vient de rebut. Dans le cas où personne ne réclame Kong, Pong, ou Win, alors Chow, Quad ou Paire peuvent être réclamés que par le joueur suivant l'actuel.

Le joueur qui a fusionné la carte devient alors le joueur actif, après avoir exposé l'ensemble fondue, il doit choisir une carte dans sa main pour rejeter.

(2) Si personne ne peut fusionner le rejet, le joueur suivant devient le joueur actif, qui prend la carte du dessus de la pioche, et montre à tous les joueurs. Dans ce cas, le joueur actif peut fusionner la carte comme le premier joueur dans l'ordre anti-horaire. Tout d'abord, Kong ou Pong ou Win peuvent être réclamés par aucun joueur. Si

personne ne réclame Kong, Pong, ou Win, alors Chow, Quad ou Paire peuvent être réclamés par le joueur actif (qui a ramassé la carte), et si le joueur actif ne peut pas fusionner la carte, le joueur suivant devient le joueur actif qui peut réclame Chow, Quad ou Paire sur cette carte.

Cas spécial est si un Général est choisi, seule un Win ou un Kong peuvent être réclamés, pas un Pong (pour former trois cartes identiques). Si personne ne réclame Kong, ou Win sur ce Général, le joueur actif peut prendre le Général, fusionner et exposer la carte comme son ensemble; ou combiner avec son Lieutenant et son Sergent de la même couleur en main, pour former un Chow (ensemble ABC).

(3) Encore une fois, le joueur qui a fusionné la carte devient le joueur actif, après avoir exposé son ensemble, il doit choisir une carte dans sa main pour la rejeter, en répétant le processus (1) ci-dessus.

(4) Si personne ne peut fusionner le rejet, le joueur suivant devient le joueur actif, prend la carte du dessus de la pioche, et montre à tous les joueurs, en répétant le processus (2) ci-dessus.

Et le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne, ou **jusqu'à ce que 6 cartes seulement restent dans la pioche et le jeu finit sans vainqueur**. Le gagnant commence le prochain match. En cas de non gagnant, le joueur suivant devient l'initiateur.

LES SCENARIOS DE GAGNANTS

Un joueur peut gagner quand ses **cartes en main n'ont plus d' ordures après la fusion finale**, dans laquelle, tout joueur assis n'importe où peut réclamer une victoire si les cartes en main ont seulement 0, 1 ou 2 ordures comme suivant:

(1/1) En cas de seulement 2 ordures dans la main: le joueur attend une troisième carte pour former un Chow, par exemple:

peut gagner si la carte

est montrée, formant un Chow

XYZ

ou:

(1/2)

peut gagner si la carte

est montrée, formant un Chow

SEW

ou quand la carte

est montrée, formant un Chow

SEN

ou:

(1-3)

peut gagner si un

est pioché et représenté par aucun joueur, formant un Chow

ABC

(2/1) En cas d'une seule ordure dans la main: le joueur attend une autre carte pour former une Paire, par exemple:
peut gagner si la carte est montrée, formant une paire

ou:
(2-2) le joueur attend une troisième carte pour former un Chow, par exemple:
peut gagner si la carte est montrée, formant un Chow ABC, similairement:
peut gagner si la carte est montrée, formant un Chow ABC

ou:
(2/3)
avec 2 paires et peut gagner si la carte est montrée, formant 2 Chows SEW et NEW

(3-1) En cas de non plus d'ordures dans la main: le joueur attend un Général pioché par l'un des joueurs, si la carte ou un autre Général d'aucune couleur est montrée,

ou:
(3-2) ayant un Pong en main fusionné en un Kong, par exemple:
gagne si un autre est rejeté ou pioché par aucun joueur.

(3-3) Cas particulier est un Pong exposé (pas dans la main) du joueur actif, par exemple, un Pong déjà exposé peut gagner si le joueur actif pioche une autre pour former un Kong exposé.

ou:
(3-4) ayant une Paire en main fusionnée en un Pong, par exemple:
gagne si un autre est rejeté ou pioché par aucun joueur.

ou:
(3- 5) un Chow dans la main de trois Soldats de pied peut gagner si le 4ème Soldat est montré, formant un Quad, par exemple:
(NEW) gagne si un (S -> NEWS) est rejeté ou pioché par aucun joueur.

ou:
(3- 6) un Quad dans la main de 4 Soldats de pied peut gagner, si un soldat de pied est montré, par exemple:

(NEWS) gagne si un

ou

ou

ou

est rejeté ou pioché par aucun joueur.

Avec les types de fusion ci-dessus, tout joueur peut réclamer une victoire de toute position. En cas de plus d'un joueur réclament une victoire, l'ordre anti-horaire est appliqué, à partir du joueur qui vient de piocher la carte, ou dans le cas d'un rejet, à partir du joueur suivant celui qui vient de jeter la carte.

Quand le jeu est terminé avec un gagnant, les points gagnants sont calculés sur la base des cartes en main et exposées du gagnant. Chacun des autres joueurs doit payer le gagnant un même montant, habituellement une multiplication des points gagnants, moins les points exposant leur Kong(s).

4sac IMPLEMENTATION

4sac par pvtgames est une application de la règle ci-dessus du jeu Tứ Sắc.

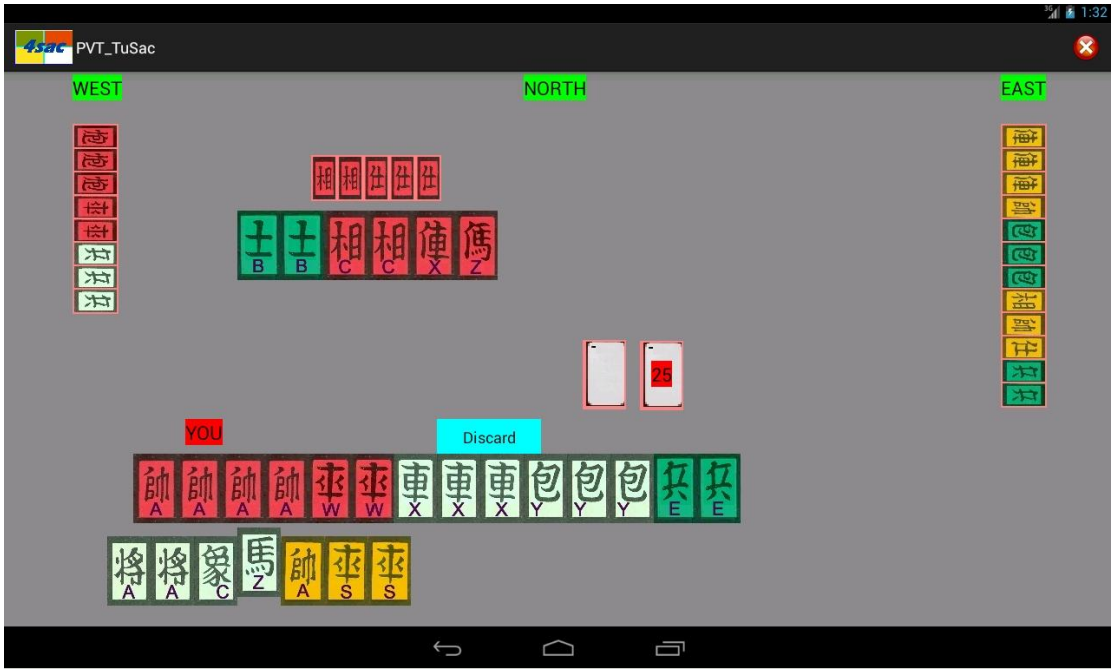
Vous, le joueur, prenez le siège du Sud, contre les joueurs de l'Est, du Nord, et de l'Ouest, dans l'ordre antihoraire. Le joueur actif est indiqué par le fond rouge.

REJETER

Dans l'exemple suivant, vous êtes sur le point de rejeter une carte. Sélectionnez une carte en cliquant dessus, si vous changez d'avis, il suffit de sélectionner une autre

carte. Toute carte peut être rejetée, sauf les Généraux. Dans cet exemple, vous venez de choisir la carte Cheval blanc (marquée avec Z).

Pour rejeter, cliquez sur le bouton Discard.

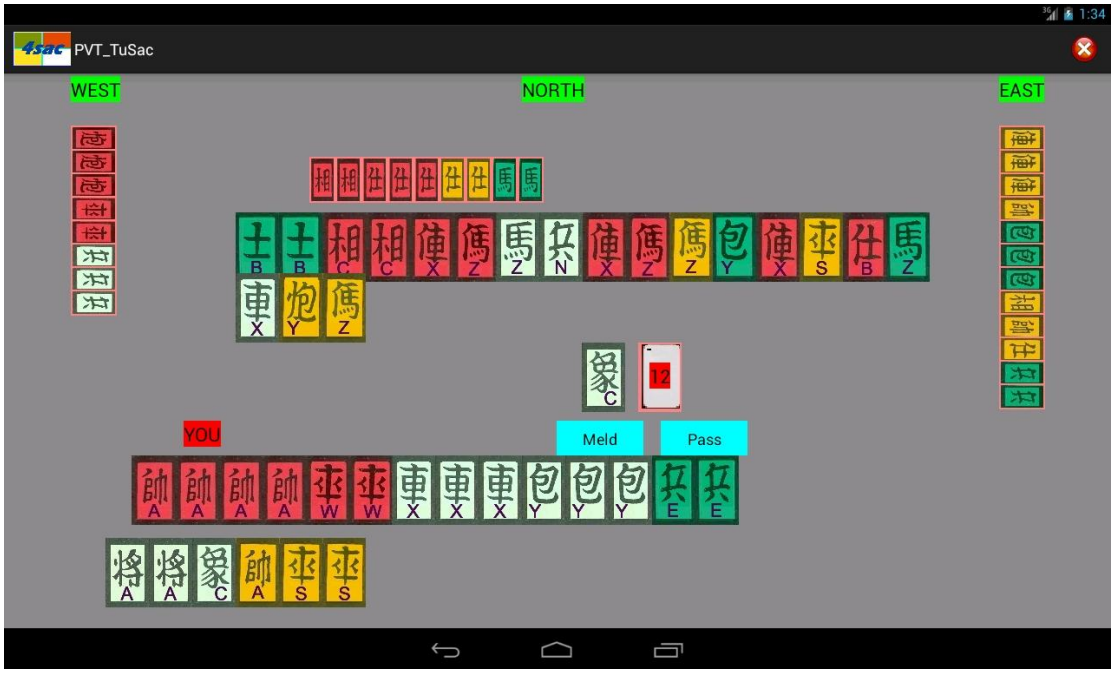


FUSIONNER OU PASSER

Dans l'exemple suivant, vous avez juste piocher un Sergent blanc (ou Elephant, marqué avec C) à partir de la pioche. Cliquez sur le bouton Meld pour fusionner (et gagner le match, dans ce cas).

Si vous ne voulez pas fusionner cette carte, cliquez sur le bouton Pass, et laisser le joueur suivant, qui est East, envisager de fusionner cette carte dans une Paire ou d'un Chow (ABC blanc).

Parfois on veut Passer pour éviter la diminution de la chance de gagner, par exemple, dans le cas (**1-2**) ci-dessus, lorsqu'il n'y a que deux ordures à la main, en attente d'un pour former un Chow SEW, ou d'un pour former un Chow SEN pour gagner, ... et puis vous piochez un autre à partir de la pioche. Si vous MELD cela en une Paire, vous ne pouvez attendre qu'une seul carte pour gagner, soit moins de chance.



Dans le cas où vous êtes devenu le joueur en cours de réclamer un Kong ou Pong sur la carte juste piochée, par exemple du North, et vous avez décidé de passer, puis le joueur suivant à avoir le droit de considérer cette carte est de revenir vers le North puis East, de fusionner la carte dans une Paire ou d'un Chow, comme mentionné ci-dessus, ou piocher une nouvelle carte pour continuer.

Le nombre en rouge dans le centre de la pioche indique le nombre de cartes restée dans la pioche. La carte rejetée ou piochée est affichée à côté de la pioche pour tous à considérer. Il y a des animations pour indiquer à partir de quel joueur une carte est rejetée ou piochée.

Cartes exposées de tous les joueurs sont affichées, ainsi que tous les rejets non fusionnées par quiconque. Vous pouvez vérifier ces cartes affichées pour juger et choisir laquelle de votre cartes en main pour rejeter. Le rejet est celle de l'acte le plus important dans ce jeu. Votre rejet peut changer le cours du jeu et de ses résultats, au moins vos points ou dommages.

Actuellement, **4sac** peut fonctionner sur la plate-forme Windows ou Android. **4sac** a été testé avec succès sur Windows XP et Windows 8.1, ainsi que 10" tablettes Android (environ 1280 x 800) fonctionnant Jelly Bean 4.2 et 4.4 KitKat.

4sac est disponible dans le fichier JAR pour fonctionner sur Windows XP à Windows 8.1 avec Java Runtime 8. Si pas déjà installé, Java Runtime 8 peut être téléchargé / installé sur les PC Windows à partir de:
https://java.com/en/download/

Pensez à **retirer les anciennes versions** de Java Runtime (5, 6 ou 7) par Control Panel – Add/Remove Software **avant d'installer** Java Runtime 8 pour éviter des problèmes avec Java Runtime.

Pour Android 10" tablettes (environ 1280 x 800), **4sac** peut être installé à partir du fichier APK.

Ces deux versions peuvent être téléchargées sans virus à partir de cette page:
http://www.saigonocean.com/trangPhamVuThinh/gamePVT.htm

En outre, vous pouvez installer via Mobango:

4sac.jar pour Windows à partir de cette page :
http://www.mobango.com/4sac/?search=advsearch&ck=search&q=4sac&type=search

ou FourColors.apk pour Android à partir de cette page :
http://www.mobango.com/fourcolors/?search=advsearch&ck=search&q=fourcolors&type=search

À l'écran d'ouverture de **4sac**, **vous avez l'honneur de lancer le jeu. Sélectionnez une carte dans la main en cliquant dessus (si vous changez d'avis, il suffit de cliquer-sélectionner une autre carte, à l'exception des Généraux) puis cliquez sur le bouton Discard.**

Commentaires constructifs sont bien accueillis

Pham-Vu Thinh
t4phamvu@hotmail.com.