A vos cartes... : êtes-vous de bons joueurs?..

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse**

Band (Jahr): **22 (1992)**

Heft 10

PDF erstellt am: **05.06.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

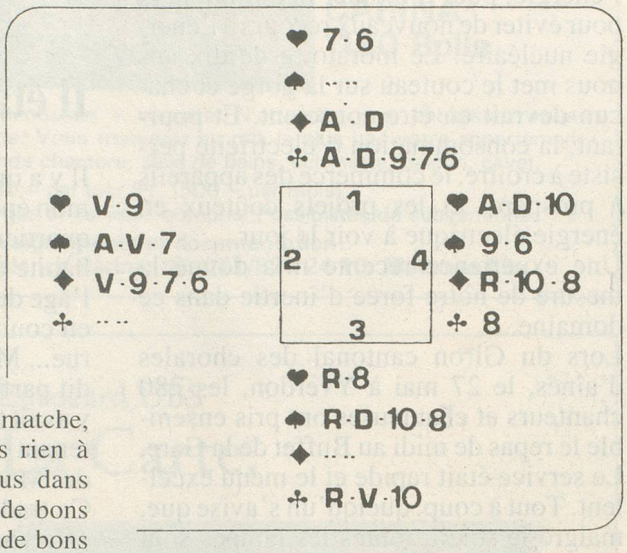
A vos cartes...

Etes-vous de bons joueurs?..

Georges Aubert

Il n'est pas toujours facile d'estimer son niveau au jeu du chibre! Alors voici un test qui vous permettra de connaître votre force ainsi que celle de votre partenaire. Vous pourrez ainsi mesurer l'entente existant entre votre partenaire et vous-même. Pour le réaliser, invitez des amis, car il est indispensable d'être quatre joueurs. Préparez à l'avance le jeu en prenant bien soin de séparer les quatre mains sans les mélanger.

Détail très important: c'est le joueur N° 1 qui doit faire atout ou chibrer. C'est également lui qui commence le jeu. Le test n'est valable que pour les joueurs N° 1 et N° 3. Les joueurs N° 2 et N° 4 ne sont là que pour arbitrer la jeu. Dès la donne terminée, totalisez les points réalisés par l'équipe N°s 1 et 3 et consultez le tableau ci-contre des résultats, vous serez peut-être surpris.



Résultats

257 points: Vous avez réussi le matche, bravo! Vous n'avez (presque) plus rien à apprendre du chibre. Inscrivez-vous dans des matches et tournois, vous êtes de bons joueurs et vous ferez certainement de bons classements. Et puis vous verrez, l'ambiance est très agréable et on y fait beaucoup de connaissances.

De 130 à 155 points: Vous êtes de bons joueurs, mais vous devez attaquer à chaque carte. Il faut partir du principe que chaque donne cache peut-être un match. Au jass, 2 points c'est 2 points et un pli chez l'adversaire, c'est 100 points de moins à votre actif.

De 110 à 129 points: Vous êtes moyens sans plus. Jouez plus souvent car d'une part cela entretient votre mémoire, et cela vous permettra d'analyser vos erreurs d'autre part. Un petit conseil toutefois; inscrivez-vous à un cours privé de perfectionnement. Vous verrez qu'en quelques heures votre technique de jeu va rapidement progresser et ainsi vous transformera en redoutable joueurs-(euses).

De 90 à 109 points: Procurez-vous le livre (A)Tout sur le jass. Ce petit livre très complet vous aidera à améliorer votre technique de jeu. Vous passerez sans tarder dans la catégorie supérieure. Trouvez des joueurs plus forts que vous et regardez-les jouer, vous apprendrez ainsi des finesses de jeu dans la pratique.

Moins de 90 points: Vous êtes débutants (ou presque). Il vous reste encore beaucoup de technique de jeu à apprendre. Surtout ne vous découragez pas, car chaque donne est différente et c'est ce qui rend ce jeu passionnant. Vous pourriez également vous inscrire dans un cours personnalisé, vous vous y amuserez beaucoup tout en progressant rapidement. Une petite confidence. Sachez que j'ai proposé 20 tests dans les clubs de jass, et aucun joueur n'a réussi à faire plus de 4 matches. Vous voyez, les supercham-pions ne courent pas les rues. Le principal, c'est que vous ayez du plaisir à jouer autour de la table avec vos amis.

Solution

Le N° 1 fait Trèfle atout. Le N° 1 rentre du Nell et le N° 3 surcoupe du Bauer. Il joue alors son dix de pique. Le N° 1 coupe et joue coeur. Le N° 3 coupe et joue aussi coeur (le 8). Le N° 1 coupe encore et rejoue coeur. Le N° 3 coupe et joue son roi de coeur bock. Il joue ensuite pique, car il n'a plus rien d'autre. Le N° 1 coupe et joue son as de carreau et son dernier atout. C'est le match.

Analyse

Avec le Nell cinquième, il faut toujours faire atout. Il faut également jouer le Nell d'entrée (pour faire tomber le Bauer, si ce dernier est chez les adversaires) mais dans le cas présent, c'est son partenaire qui le possède. Alors que fait-il? Il sait qu'en jouant le Nell d'entrée, il a fait atout avec cinq cartes réglementaires. Lui-même en a trois au Bauer, alors il surcoupe pour bloquer le jeu et ainsi éviter que son partenaire retire à nouveau atout. Il joue alors son dix de pique, pour chercher la couleur et du même coup obliger son partenaire à couper s'il n'a pas l'as. Le N° 1 coupe comme prévu, mais n'a pas de pique. Alors il joue un petit coeur. Le N° 3 coupe à son tour et joue aussi coeur puisqu'il a le roi deuxième, mais le 8... Le No 1 coupe et joue sa dernière carte coeur. Le N° 3 coupe avec son dernier atout, l'as tombe et joue son roi devenu bock. Comme il ne lui reste que du pique, il le joue. Le N° 1 coupe et joue son as de carreau, puis le dernier atout. C'est le match.

Avec ce test, j'espère que vous avez eu du plaisir et si vous le souhaitez, je pourrai vous en proposer d'autres dans le courant de l'hiver...