Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse

Herausgeber: Aînés

Band: 23 (1993)

Heft: 7-8

Rubrik: A vos cartes...

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

LE REGLEMENT OFFICIEL DU JASS

Pour éclairer les amateurs, voici un extrait du règlement officiel qui pourra peut-être éviter des disputes inutiles. A découper et à conserver.

LE MÉLANGE DES CARTES

Avant de commencer n'importe quel jeu, on doit battre les cartes afin de bien les mélanger.
Si un joueur estime que le donneur n'a pas suffisamment battu le jeu, ce dernier est tenu de recommencer cette opération.
On ne peut l'exiger une seconde fois.

LA COUPE

Le donneur après avoir mélangé les cartes, fait couper le paquet à son voisin de gauche. Celui-ci prend la quantité de cartes de son choix et la place à côté du plot restant contre le donneur.
La coupe de deux cartes minimum est obligatoire.
Il est interdit de taper avec le poing sur le paquet en guise de coupe.
Le donneur place la partie inférieure du jeu sur la partie supérieure pour reformer le paquet. La donne peut commencer.

LA DONNE

Pour que le jeu reste loyal, le fair play est de rigueur. Les joueurs ne chercheront pas à voir les cartes qui se donnent, ni le jeu de leurs adversaires et de leur(s) partenaire(s).
Les cartes se donnent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire par la droite. Aucun joueur n'est autorisé à relever ses cartes tant que celles-ci ne sont pas toutes distribuées.
Si pendant la donne, une carte est retournée, donc vue, l'équipe adverse décide si l'on redonne ou non.
Il n'est pas permis au donneur de regarder la dernière carte, que ce soit l'atout ou non.
En cas de fausse donne, le donneur reprendra les cartes et recommencera à battre le jeu.
Si un joueur distribue les cartes et que ce n'est pas son tour, chaque joueur peut faire opposition jusqu'au moment où il a joué sa première carte. Dès le premier pli réalisé, le jeu est valable.

LES ANNONCES

Lorsque l'on dispose dans son jeu de plusieurs cartes de la même couleur qui se suivent (trois au minimum) ou de familles (par exemple : 4 rois), cela s'appelle une annonce.
Le joueur l'annonce en jouant sa première carte. En cas d'oubli, dès que sa carte est couverte par une autre carte, il ne peut plus le faire.
Le joueur qui se trompe dans l'énonciation de son annonce (par exemple : il annonce 100, mais n'a que 50) et qui ne rectifie pas avant que sa carte soit couverte, annule la validité de celle-ci et perd l'ensemble des points.
Celui qui possède plusieurs annonces dans son jeu, ne peut annoncer que la plus haute valeur en jouant sa première carte.
Pour les annonces, toute parole superflue est proscrite. Seules les expressions suivantes sont autorisées :
- trois cartes, - 50 - 100, - 150, - 200, - stöck. Sans plus de précisions. Lorsque tous les joueurs ont joué leur première carte, la plus forte annonce indiquera la hauteur (par exemple : 50 à la dame de coeur).
Parcontre, si plusieurs joueurs annoncentle même nombre de points, le premier annonceur doit indiquer la plus haute carte, mais sans préciser la couleur (par exemple : un valet) ou dire le nombre de cartes si l'annonce atteint 100 points. Les joueurs suivants parlent à leur tour pour déterminer la meilleure annonce.
En cas d'annonces égales, les joueurs ne peuvent répondre que par ***c'est bon***. Il est formellement interdit de dire : ***T'es le premier*** ou ***cela prime !*** car cela indique au partenaire, la hauteur de l'annonce et, de ce fait, permet d'éclairer le jeu.
Si un joueur éclaire son partenaire par des termes non conformes, l'adversaire peut annuler la donne.
Toute annonce étant reconnue bonne, le joueur qui la possède la fait voir, et peut annoncer une seconde annonce et compter celles de son partenaire.
Une même carte ne peut être comptée dans deux annonces différentes (par exemple : 100 les as et trois cartes à l'as de coeur) exception faite pour le stöck.
Les annonces valables doivent se marquer immédiatement. Si elles ne sont pas marquées après que le deuxième pli soit retourné, il n'est plus possible de le faire.
Valeur des annonces : 4 valets = 200 points, 4 neuf = 150 points, 4 as = 100 points, 4 rois = 100 points, 4 dames = 100 points, 4 dix = 100 points. Cinq cartes de la même couleur qui se suivent (ou plus) = 100 points. Quatre cartes qui se suivent = 50 points. Trois cartes qui se suivent = 20 points. Roi et dame d'atout = 20 points.

La priorité des annonces :

1. Au plus grand nombre de points.
2. Au plus grand nombre de cartes.
3. Aux cartes supérieures.
4. Aux cartes égales annoncées en premier
5. A égalité de valeur, l'annonce en atout gagne.

Si une annonce a été faite par erreur, les autres joueurs peuvent annoncer ultérieurement une annonce plus petite.

Extraits du règlement officiel suisse
(A)TOUT SUR LE JASS

Dans le prochain numéro d'Aînés, d'autres points du règlement.

A bientôt, bon été, bon jass et bonne chance...