A vos cartes...

Objekttyp: **Group**

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

Band (Jahr): **23 (1993)**

Heft 10

PDF erstellt am: **29.05.2024**

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

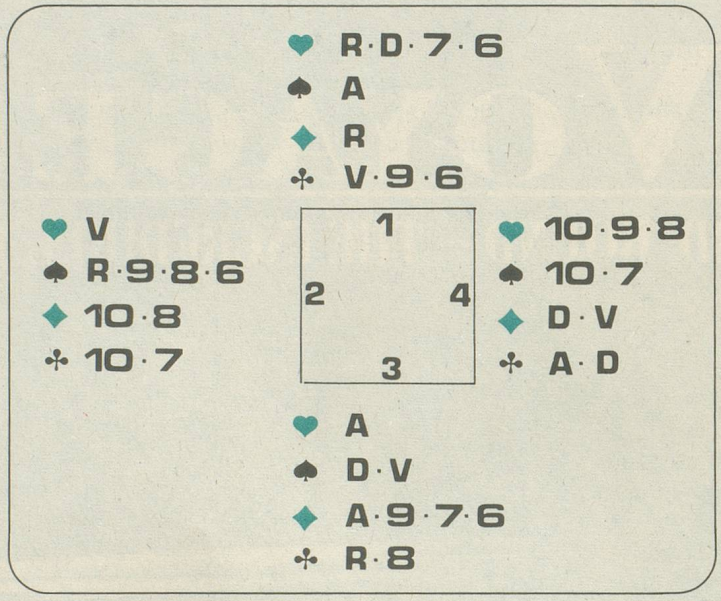
A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

TEST :

ETES-VOUS DE BONS JOUEURS..?

Voici à nouveau une donne qui vous permettra d'estimer votre niveau de jeu au Chibre. 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 ci-contre en prenant bien soin de séparer les quatre mains sans les mélanger.
Détail très important : **C'est le joueur No. 1 qui doit faire atout ou chibrer.** C'est également lui qui commence le jeu. Le test n'est valable que pour le joueur No. 1 et le No. 3. Les joueurs No. 2 et No. 4 ne sont là que pour arbitrer le jeu. Dès la donne terminée, totalisez les points réalisés par l'équipe Nos 1 et 3 et consultez le tableau ci-dessous des résultats, vous serez peut-être surpris.



RESULTATS

257 points : Vous avez réussi le match, bravo ! Vous n'avez (presque) plus rien à apprendre du Chibre. Essayez des jeux plus compliqués comme *l'estimation* par exemple ou inscrivez-vous dans les matchs 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 Chibre, 2 points c'est deux 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 entretien votre mémoire, et cela vous permettra d'analyser vos erreurs d'autre part. Un petit conseil toutefois; inscrivez-vous dans un club de jass ou dans un cours privé de perfectionnement. Vous verrez qu'en quelques heures, votre technique de jeu va rapidement progresser et ainsi vous transformera en redoutables 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 façon de jouer. 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 amuseriez beaucoup tout en progressant. 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 matchs. Vous voyez, les superchampions 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 No. 1 fait trèfle atout. Le No. 4 annonce trois cartes au 10 de coeur. Le No. 1 joue le Nell, puis le Bauer. Il enchaîne avec l'as de pique et petit coeur. Le No. 3 prend de l'as et joue son as de carreau. Le No. 1 coupe et joue son roi de carreau puis ses coeur böcks.

ANALYSE

Le No. 1 a fait atout avec Bauer, Nell et six. Ce qui est nettement préférable à Bauer 4ème sans Nell. Il joue donc son Nell d'entrée, puis son Bauer **pour indiquer à son partenaire qu'il n'a que trois atouts.** (Si l'on a le Bauer 4ème, on commence toujours par jouer le Bauer) Comme au premier pli chaque joueur a fourni, il rejoue un deuxième atout. (Si seulement deux joueurs fournissent, il arrête de tirer atout).
Il joue ensuite son as de pique sec. Il faut toujours jouer rapidement un as sec pour essayer de débloquer le jeu de son partenaire. Rentrée en petit coeur (où il a le roi 4ème). Le joueur No. 3 prend de l'as et joue son as de carreau. Le No. 1 coupe et solde avec le roi de carreau puis ses coeurs böcks.

Amicalement vôtre !