A vos cartes...

Objekttyp: **Group**

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

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

Heft 6

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...

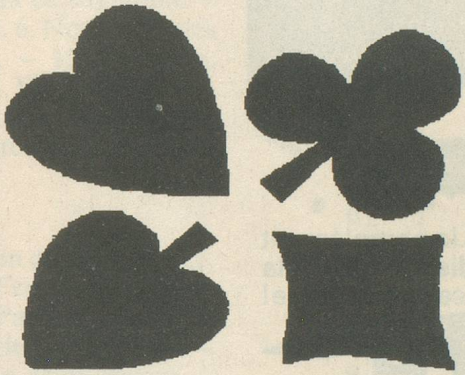
par Georges AUBERT

PROBLEMES... PROBLEMES...

LA JOUÉE

QUESTION : Je suis à la retraite, et je joue tous les jours aux cartes. Cependant, il y a toujours des erreurs qui se commettent de part et d'autre. Je vous soumets l'une de celle-ci ! Pour l'expliquer, les joueurs sont numérotés : 1 - 2 - 3 - 4. Il reste quatre plis à jouer. Le joueur No. 1 entre, tient la levée, mais ne la ramasse pas. Il rejoue sur les cartes laissées sur le tapis, tient à nouveau et laisse toujours le tout. Il continue le jeu en entrant pour la troisième fois sur les cartes laissées sur la table, avec deux atouts qu'il pose simultanement. Mais voilà, le joueur No. 4 avait encore un atout maître sur ses deux cartes restantes. Que doit-il faire ? Prendre les quatre levées restées sur la table ou prendre seulement la dernière, soit celle qu'il aurait pu faire ?

RÉPONSE : Beaucoup de jasseurs pratiquent encore ce genre de jouée. Mais on ne le répétera jamais assez, il faut jouer carte après carte jusqu'à la fin. Car en cas d'erreur, l'ensemble des cartes restantes revient à l'équipe lésée. Donc, dans le cas que vous citez, les 16 cartes qui sont restées sur le tapis vont au joueur No. 4. Le règlement est formel à ce sujet : art.8.12 *" Un joueur pense solder et pose ses cartes sur le tapis. En cas d'erreur, un adversaire a encore de l'atout ou une carte maîtresse, les cartes restantes sont attribuées à l'adversaire ".*



L'ANNONCE

QUESTION : Entre amis, il arrive souvent qu'un joueur annonce " trois cartes " et derrière ce dernier une seconde annonce : " trois cartes après ! " Le premier répond : - A un as... et l'autre de rétorquer : - T'es le premier !
Est-ce juste ?

RÉPONSE : NON, car il est évident que la réponse de la deuxième annonce éclaire son partenaire sur le fait qu'il possède trois cartes à un as. Seule l'expression " C'est bon " est autorisée.

LA SOUS-COUPE

QUESTION : Il reste trois plis à jouer. Le joueur No. 1 joue, le joueur No. 2 suit la couleur, le No. 3 coupe. Reste le quatrième joueur qui est en possession de trois atouts, dont deux inférieurs et un supérieur à celui du joueur No. 3 qui a coupé ? Doit-il surcouper ou peut-il jouer en sous-coupant ?

RÉPONSE: Heureusement que sous-couper est autorisé au Jass, car sinon le jeu serait bien triste. Bien sûr, pour pouvoir le faire, il faut que le joueur ne possède plus que des atouts en main. Par contre, supposons le cas suivant : il reste trois levées à jouer. Le joueur No. 3 coupe un pli avec le roi d'atout. Le joueur No. 4 possède encore deux atouts (huit et dame) et un as. Il est alors obligé de donner son as, même si ce dernier n'est pas la couleur demandée. Le sous-coupe (contrairement au jeu de la Belote) permet de grandes subtilités..!

L'ENTRÉE DE LA *PUTZE*

QUESTION : L'autre jour il m'est arrivé la situation suivante. Nous jouions à trois *à la pomme*, et le blind est resté sur le tapis. Personne n'a voulu le prendre. Les trois joueurs ont annoncé qu'ils jouaient. La carte tournée sur le blind était le Bauer. Personne ne l'a pris et le joueur No. 1 a attaqué du Nell, et ensuite, c'est là que nous ne sommes plus d'accord, le joueur No. 3 a échangé le six d'atout contre le Bauer tourné, et avec ce dernier a pris la levée. Est-ce juste ?

RÉPONSE : Excellente question, car la réponse ne figure pas dans le règlement officiel (A)TOUT SUR LE JASS, mais dans la règle du jeu de la *putze*. Il est clair que le joueur No. 3 n'a pas commis de faute. En effet, il a bien sûr le droit d'échanger son six contre le Bauer, et il doit le faire qu'**après** avoir annoncé qu'il joue. Or, manifestement le joueur No. 1 a joué rapidement pour tenter d'empêcher l'échange possible. Mais le joueur No. 3 (qui a distribué les cartes) n'est pas encore prêt lorsque son tour arrive. L'erreur de jeu provient du premier joueur qui doit s'assurer que ses adversaires soient prêts pour entamer la jouée.

Pour résumer le règlement de la *putze* à trois joueurs, le paragraphe qui nous intéresse dit ceci : Une fois que chaque joueur s'est prononcé, le détenteur du six d'atout peut alors (et pas avant) changer sa carte à condition bien sûr qu'il joue. Mais cet échange doit se faire avant le début de la partie.

LA COUPE

QUESTION . Le règlement indique que la coupe minimum de deux cartes est obligatoire. Mais quel est le maximum ?

RÉPONSE: Facile, 34 cartes! Quand on parle de deux cartes pour la coupe, il faut que la main en prenne minimum deux ou en laisse minimum deux, pour que la coupe soit valable. De plus, sachez que la coupe "tiroir" est tolérée. Celle-ci se pratique quelquefois dans des tournois, lorsqu'un joueur a des doutes sur la manière dont l'adversaire a mélangé les cartes. Elle consiste à faire trois tas (au lieux de deux) et empêche ainsi de faire le plot.