A vos cartes... : par Georges Aubert

Objekttyp: **Group**

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

Band (Jahr): **24 (1994)**

Heft 9

PDF erstellt am: **01.06.2024**

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

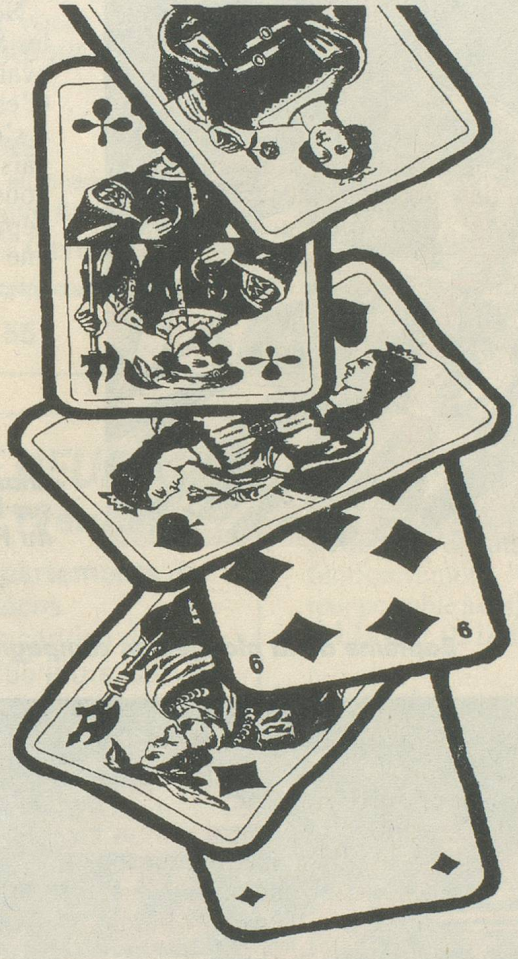
http://www.e-periodica.ch

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

L'ORIGINE DU JASS

L'apparition des cartes remonte à plusieurs siècles déjà. Selon les pays et les régions, les figures se modifient et se transforment avec le temps. Dans le milieu du XIXe siècle, deux jeux se différencient à l'intérieur de nos frontières : les cartes françaises et les cartes allemandes.
A cette époque, l'on joue les premières parties de Jass, avec différentes règles de jeu selon les cantons.
Ce n'est qu'après 1900, que le premier règlement fut créé par Monsieur Jean-Nicolas Ramstein, cafetier à Fribourg. Mais ce règlement a été quelque peu modifié au fil des années. On estime qu'aujourd'hui trois Suisses sur cinq tapent occasionnellement ou régulièrement " le carton ". C'est pourquoi il a été familièrement baptisé : *le sport national suisse.*
Actuellement, l'on utilise toujours les cartes allemandes dans les cantons de Schwytz, Uri, Unterwald, Lucerne, Zürich, St-Gall, Appenzell, Glaris, Schaffhouse et Zoug. Cependant les cantons d'Argovie, Soleure, Bâle, Berne, Thurgovie et les Grisons ont passé à la carte française. L'on pense que dans une ou deux générations, il ne restera plus que les cartes françaises.



L'UTILITÉ DES JEUX

Les jeux de cartes constituent une distraction intellectuelle. Ils exercent la mémoire, l'intelligence et la circonspection.
Ils permettent l'oubli momentané de la fatigue et des soucis quotidiens. Ils maintiennent les liens amicaux entre joueurs.
Enfin, les jeux de cartes peuvent rapporter certains profits à ceux qui s'y adonnent, mais il faut rappeler que tel n'en est pas le but principal. Dans ce cas, il vaut mieux fréquenter les casinos et les cercles de jeux privés. Il est convenable d'intéresser les parties pour les rendre plus attrayantes, mais il serait immoral d'en faire une spéculation.
Le calcul des probabilités prouve qu'avec un grand nombre de parties, les chances sont identiques pour tous les joueurs de même niveau. Il n'y a pas de veinards, mais il y a des joueurs qui savent exploiter leurs jeux. Les principales qualités du bon joueur sont les suivantes :

- la concentration
- le fair play
- la mémorisation : a) des cartes jouées
  b) des annonces
  c) des cartes demandées
- la prudence
- la patience
- l'intuition

C'est un jeu difficile, plein de finesses et d'astuces. Il ne suffit malheureusement pas de connaître les règles de jeu pour être un bon joueur.

AVANT DE COMMENCER UNE PARTIE...

Il est souhaitable de convenir entre les participants, le montant de l'enjeu. Si les personnes qui vous entourent sont des intimes, pas de problèmes. Par contre, si vos adversaires sont des inconnus, il faut être très prudent et dans ce cas, mieux vaut limiter le montant des parties. Il est même préférable d'intéresser les parties en jouant les consommations. La meilleure solution est encore la formule cagnotte, où chacun s'y retrouve autour d'une table de restaurant.

Il faut également prévoir, si le rubicon est appliqué ou non avant de commencer la partie. Pour mémoire, sachez que le rubicon consiste à doubler les enjeux de l'équipe (ou du joueur) perdante, si celle-ci n'a pas atteint la moitié du score final.

Pour conclure, je m'adresse aux porteurs occasionnels de lunettes. Ayez sur le nez vos montures ! C'est en effet désagréable de jouer avec une personne qui n'a pas sa bonne paire de lunettes et qui régulièrement, reprend les cartes jouées pour y voir de plus près si c'est un six, un sept, un huit ou un neuf. Les porteurs occasionnels de lunettes peuvent pallier cet inconvénient en utilisant *un jeu optique* que l'on trouve facilement dans le commerce, spécialement étudié à cet effet. Les cartes sont marquées en grands chiffres aux quatre coins.