Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse

Herausgeber: Aînés

Band: 24 (1994)

Heft: 2

Rubrik: A vos cartes... : par Georges Aubert

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: 09.07.2025

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

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

Vous n'êtes que trois joueurs pour taper le carton ? Pas de problème... Jouez à

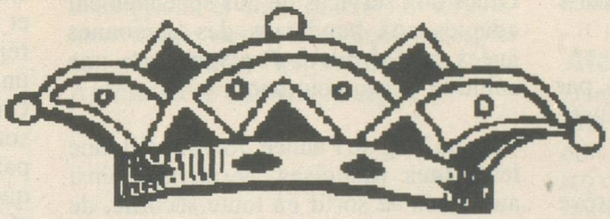
LA MISE OU AU ROI MISÉ

Après avoir distribué deux fois cinq cartes à chaque joueur, le donneur pose trois cartes face contre le tapis (donc cachées) et les trois dernières sur les trois autres, **mais faces visibles**. Le joueur à droite du donneur peut commencer la mise. Trois possibilités lui sont offertes :

1. Annoncer le tarif de base de 550 points.
2. Passer.
3. Annoncer *éventuel*. Dans ce cas, si les trois joueurs annoncent *éventuel*, la donne est annulée et le jeu est redistribué. Par contre, si un ou deux joueurs ont dit *éventuel* et que le troisième ouvre l'enchère, les deux premiers ont le droit de poursuivre l'enchère. Seul, le joueur qui passe ne peut surenchérir.

Si après quatre donnes consécutives, aucun joueur n'a ouvert l'enchère, celle-ci devient obligatoire, mais avec un tarif de base de 350 points.

Lorqu'un joueur annonce le tarif de base, le ou les joueurs suivants peuvent miser plus haut, mais au minimum par tranches de 5 points. Dès que la mise est adjugée par abandon des autres joueurs, celle-ci est inscrite immédiatement sur l'ardoise. Le joueur qui a fait la plus haute mise devient ***le roi*** et il doit atteindre le score prévu avant que ses adversaires n'arrivent à 1'000 points pour gagner la partie.



Le roi prélève les six cartes qui sont sur le tapis pour les inclure dans son jeu. Les adversaires ne peuvent en aucun cas voir les cartes cachées. Il élimine (ou écarte) six cartes à sa convenance et ses dernières seront comptées dans ses points. Si dans l'échange, le roi dépose trop ou trop peu de cartes, il a perdu la partie.

Il y a 157 points dans le jeu. Le match vaut 257 points. Avant de jouer la première carte, les adversaires du roi demandent à ce dernier s'il joue. Si le roi refuse de jouer une donne, **ses adversaires inscrivent 257 points,** plus le stöck s'ils le possèdent. Dans ce cas, on ne tient pas compte des annonces éventuelles.

Dès la deuxième donne, chaque joueur reçoit douze cartes et la dernière indique la couleur atout. Elle ne peut pas être échangée contre le six. C'est le roi qui distribue la deuxième donne, et ensuite chaque donne passe au joueur de droite. En cas de fausse donne, le joueur perd sa donne.

LA TECHNIQUE DE JEU

Le principe de la mise est d'assurer un match avec son jeu (avec les cartes visibles). L'idéal bien sûr, c'est d'y ajouter une grosse annonce, car dès la deuxième donne, il est beaucoup plus difficile de réaliser des points. Il est faux de spéculer sur les cartes cachées, car il est bien rare d'y découvrir des cartes maîtresses, surtout lorsque deux joueurs surenchérissent au-delà de la moyenne. Généralement l'un d'entre eux possède déjà dans sa main, un match sur table. Mais il y a beaucoup d'exceptions. Par exemple celle-ci :

Vous avez 200 d'annonce avec les Bauer mais pas le match. Alors l'on peut miser jusqu'à un plafond raisonnable. Par contre, si l'un des Bauer est l'une des cartes visibles, il faut se fixer un maximum, car si la mise s'élève à plus de 650 points, il est difficile de réussir son contrat, surtout sans réaliser un match d'entrée. Mais si vous êtes déjà en possession des 4 Bauer en main, laissez miser les autres joueurs. Vous avez déjà une certitude, celle d'empêcher le match, donc une victoire compromise pour le roi. Il arrive aussi qu'un joueur mise plus de 900 points et réussisse son contrat.

Tactique des deux joueurs luttant contre le roi.

1. Il faut toujours attaquer. A chaque donne, vous devez chercher le match (même s'il n'est pas réalisable). N'oubliez pas que vous êtes deux fois plus fort que le roi. Si vous ne réalisez pas un ou deux matchs, il est fort probable que le roi gagnera la partie.
2. Dans la mesure du possible, essayez de placer la jouée du roi, entre les deux adversaires, de façon à "contrôler" ses réactions. Au besoin, le deuxième partenaire doit déjeter ses cartes hautes sur celles de son coéquipier

Tactique du roi

Après la première donne, il faut devenir très prudent et surtout très réaliste. Si après une rapide analyse de votre jeu, vous vous rendez compte qu'un match est à la portée de vos adversaires, il vaut mieux ne pas jouer. Dans ce cas, il marqueront 257 points plus éventuellement le stöck. Vous avez limité les dégats. Par contre si vous préférez prendre le risque et que vous jouez, les annonces seront enregistrées (les 50 ne sont pas rares à ce jeu) et vos adversaires marqueront encore le match.

Si vous avez une annonce plus élevée que trois cartes, mais que votre jeu est faible, il faut néanmoins jouer pour tenter de valider votre annonce. En cas de réussite (même avec un match chez l'adversaire) vous avez fait progresser votre score.

Au printemps, je reviendrai dans cette rubrique avec le roi misé à 4 et 5 joueurs. A bientôt !