Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse

Herausgeber: Aînés

Band: 24 (1994)

Heft: 5: r

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: 06.07.2025

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

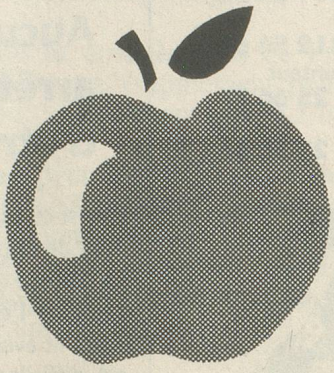
A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

*Appelé aussi bien **La Putze** ou **La Pomme**, ce jeu a beaucoup de succès dans nos bistrots. Il peut se jouer à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.*

LA POMME

LA PUTZE



REGLES POUR 4 JOUEURS

Le donneur (après tirage au sort) distribue les cartes trois par trois et retourne la dernière. Elle indique la couleur atout. Cette carte ne peut être échangée contre le six. Le joueur à droite du donneur, après avoir consulté son jeu, parle le premier : Il joue ou il refuse de jouer. C'est ensuite au 2ème joueur de se prononcer, puis au troisième et enfin au quatrième. Il est interdit de parler avant son tour.
A chaque donne, il y a deux putzes (ou coches) en jeu. Ce sont les deux joueurs qui totalisent le plus de points, annonces cumulées, qui marquent une putze chacun.
Celui ou ceux qui ont joué et qui n'ont pas réalisé un minimum de 21 points (annonce éventuelle comprise) marquent *une pomme*. Il faut en fin de partie les racheter en les biffant. Une pomme est égale à une coche en moins. Pour biffer une pomme, il faut une coche.
Si un joueur est seul à jouer, il marque 2 putzes. Si deux joueurs jouent, et que l'un des deux est pomme, l'autre marque également 2 putzes. Si deux joueurs ont le même nombre de points, personne ne putze si un autre joueur a plus de points qu'eux. Dans ce cas, la putze perdue peut être tirée au sort ou remise en jeu entre les deux joueurs.
Le premier joueur qui totalise 7 coches gagne la partie. Le jeu peut se poursuivre entre les trois joueurs restants (voir règles pour 3 joueurs).

LA TECHNIQUE DE JEU

Chacun joue pour son compte. Mais dans ce jeu, il s'agit de flairer avec quel(s) joueur(s) il faut jouer pour tenter de pommer le ou les plus faibles.
A chaque donne (s'il y a trois joueurs ou plus) il faut systématiquement chercher une pomme. Le joueur qui a un jeu suffisamment solide pour ne pas être pomme, doit attaquer atout. Il est de bonne guerre d'empêcher un joueur qui a six coches de putzer. Cela s'appelle *jouer l'ardoise*.
Il vaut mieux ne pas jouer que risquer d'être pomme.

REGLES POUR 3 JOUEURS

Le but du jeu est identique à celui du jeu à 4 joueurs, mais la donne est différente. On distribue 9 cartes (3 x 3) à chaque joueur et l'on retourne la première carte du plot restant (*appelé blind*). Cette carte indique la couleur atout, et on peut l'échanger contre le six.
Le joueur à droite du donneur a trois possibilités :

1. Il refuse son jeu et il prend le blind. Dans ce cas, il a l'obligation de jouer.
2. Il garde son jeu en disant : - *Mon jeu !* Le blind devient alors disponible pour le joueur suivant.
3. Il refuse de prendre le blind, et refuse de jouer.

Le joueur qui prend le blind, pose son jeu, et ne peut plus le consulter après avoir levé les cartes du blind.
Une fois que chaque joueur s'est prononcé, le détenteur du six d'atout peut alors (mais pas avant) changer sa carte, à condition bien sûr qu'il joue. Mais cet échange doit se faire avant le début de la partie.
Chaque joueur a le droit de refuser de jouer, sauf celui qui a pris le blind.
A chaque donne, il y a deux putzes en jeu. Ce sont les deux joueurs qui totalisent le plus de points qui marquent une coche chacun.
Si un joueur est seul à jouer, il marque deux coches. Si deux joueurs sont pommes, le troisième marque deux coches. Si deux joueurs jouent et que l'un est pomme, l'autre marque également deux coches. Pour la partie suivante, c'est le perdant qui est prioritaire du blind.

LA TECHNIQUE DE JEU

Quand faut-il prendre le blind ? Le joueur prioritaire court moins de dangers que le 2ème ou 3ème joueur. Sauf s'il a un jeu au-dessus de la moyenne, il ira chercher le blind. Souvent il arrive que celui qui blinde, pose le Bauer et que le nouveau jeu lui apporte le nell ou l'as accompagné. Il est probable dans ce cas, qu'il sera seul à jouer et qu'il marquera deux coches. Cette tactique est souvent utilisée pour tenter de remonter un score attardé. Dans le cas contraire, si une ou deux personnes jouent, il est certain que l'une d'elles joue pour de l'annonce. Mais aucune ne sait que le Bauer n'est plus en jeu. Alors chaque joueur pratique la prudence, ce qui permet au blindeur de se sortir de la pomme.
Bien sûr, il arrive aussi que vous posiez le Bauer, et que le blind soit une misère. En règle générale, il faut attaquer le joueur qui a pris le blind, car il est obligé de jouer, et les autres jouent de leur plein gré (donc ils se sentent assez forts pour jouer). Mais ce jeu plein de surprises est riche en rebondissements inattendus. Un stöck vous sort de la pomme ce qui vous permet de putzer, alors que celui qui vous attaque se pomme lui-même... tout est possible à ce jeu merveilleux. Si vous êtes 3ème et dernier joueur, et que le blind est encore disponible, c'est un gros risque de le prendre, sauf si vous avez un certain retard sur l'ardoise et que votre jeu est médiocre. Dans ce cas seulement, vous n'avez plus rien à perdre. Il arrive aussi que le blind vous apporte une grosse annonce, ou quelques atouts ! il vaut mieux montrer trop de prudence que faire des excès de témérité.
Règle importante : Si un joueur annonce 50 (et dans la plupart des cas, il n'a que cette annonce) les 2 autres joueurs se favoriseront pour que chacun réalise plus de 50 points. Par contre, si une pomme est possible, cette règle ne tient plus. Cela s'appelle jouer contre l'annonce.