Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse
Herausgeber: Aînés
Band: 23 (1993)
Heft: 12

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: 14.12.2025

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

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

QUESTIONS... RÉPONSES !

CARTE JOUÉE

QUESTION : C'était à moi de commencer à jouer en début de partie. J'ai donc jeté sur le tapis l'une de mes cartes. Mais après réflexion, j'ai repris celle-ci pour en jouer une autre. Je tiens à préciser que ma carte n'était pas encore couverte par celle d'un adversaire. Ce dernier a protesté. En avais-je le droit ?
RÉPONSE : Non ! Car le règlement dit ceci : - Une carte jouée ne peut être reprise, sauf si le joueur s'est trompé de couleur. Dans ce cas, il doit fournir et ne peut couper.

LA DISTRIBUTION

QUESTION : Au jeu de la mise ou du Roi, le règlement prévoit qu'au départ chaque joueur reçoit 10 cartes. Comment distribue-t-on les cartes, une à une ou trois par trois comme aux autres jeux ?
RÉPONSE : Ni l'un ni l'autre, car l'on distribue deux fois cinq cartes à chaque joueur.

LE ROI A CINQ JOUEURS

QUESTION : Nous faisions un Roi à cinq et nous nous sommes disputés l'autre jour pour une question d'annonce. Afin de vous éclairer, voici les faits. Le Roi qui était le joueur A avait décidé de jouer seul la première donne. Il commença à jouer en annonçant " 50 ". Mais le joueur C annonça " 100 ". Au deuxième tour, le Roi en demandant un partenaire, tomba avec le joueur C. C'est à ce moment là que les avis divergèrent. L'annonce du premier tour revient-elle au Roi ?
RÉPONSE : Bien sûr que non ! Une annonce se marque toujours de façon définitive et n'est soumise à aucune condition.

L'ANNONCE

QUESTION : Je me permets de vous écrire pour vous soumettre un litige qui nous divise entre amis. Nous jouions à la mise entre trois joueurs. Le premier annonce " 100 " en cinq cartes à l'as de carreau. Le second annonce " 100 après " en huit cartes au roi de trèfle, et le dernier " 100 après " en six cartes à l'as d'atout. Quelle annonce gagne et pourquoi ?
RÉPONSE : C'est le joueur No. 2 qui possède la plus forte annonce. C'est donc lui qui marquera 100 points, mais en aucun cas 120. Malgré son annonce valable, il ne peut marquer que cents points puisque ses adversaires possèdent une annonce de six cartes. L'ordre prioritaire des annonces est le suivant : 1. Au plus grand nombre de points. 2. Au plus grand nombre de cartes. 3. Aux cartes supérieures. 4. A égalité de valeur, l'annonce en atout gagne.
Pour revenir au cas ci-dessus, huit cartes à un roi sont plus fortes que six cartes à l'as d'atout. Il ne peut pas marquer cent d'annonce avec le roi, la dame, le valet, le dix et le neuf et vingt points pour le huit, sept et six de trèfle. Pour battre les cent en six cartes, le joueur No. 2 a du utiliser ses huit cartes.

CARTE TOURNÉE

QUESTION : Au cours d'une partie de kreuz, le donneur a tout de suite tourné la dernière carte pour indiquer la couleur atout. Ensuite, il y a eu fausse donne. Est-ce autorisé de montrer d'entrée la dernière carte ou de regarder la coupe pour connaître l'atout ?
RÉPONSE : Oui et non ! Non, car le point 4.4. du règlement stipule qu'il n'est pas permis au donneur de regarder la dernière carte, que ce soit l'atout ou non. Mais de nombreux joueurs pratiquent la tourne anticipée pour aider les autres joueurs à placer leurs cartes. On peut admettre cette pratique à condition qu'en cas de fausse donne, la carte tournée sur le tapis reste sur celui-ci et que seules les 35 autres cartes sont à nouveau mélangées et redistribuées. Ceci pour éviter qu'un joueur coupe une petite carte, et dans ce cas, il serait facile de provoquer une fausse donne dans l'espoir que la nouvelle coupe devienne plus généreuse.

FIN DE PARTIE

QUESTION : L'autre jour avec nos amis, nous étions si absorbés par nos jeux que nous nous sommes pas rendus compte que les deux équipes avaient dépassé les 1000 points. Je précise que l'on jouaient au chibre. Dans ce cas, qui a gagné la partie ? L'équipe qui totalise le plus de points ?
RÉPONSE : Pas du tout ! C'est l'équipe qui a réalisé la dernière levée qui a gagné, car l'autre aurait dû stopper le jeu avant... Les fins de parties sont toujours très importantes et l'on ne répétera jamais assez que les marqueurs doivent absolument contrôler l'ardoise, afin de compter les points manquants. Par contre, il n'est pas autorisé de relever ses plis pour savoir " si l'on est dehors ". Car cette façon de prcéder signifie " on a fini " et en cas d'erreur, se sont les adversaires qui gagnent, quels que soient leurs points.

LA MARQUE

QUESTION : Jusqu'à quel moment peut-on marquer ses points après une donne ?
RÉPONSE : Les points se marquent immédiatement après la comptée. Si une équipe n'a pas marqué son score avant le début de la jouée suivante, elle ne peut prétendre le faire ultérieurement.
Bonnes fêtes à tous et mes meilleurs voeux pour 1994.