

Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse
Herausgeber: Aînés
Band: 24 (1994)
Heft: 9

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: 14.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://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 unespéculation.

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 vei-

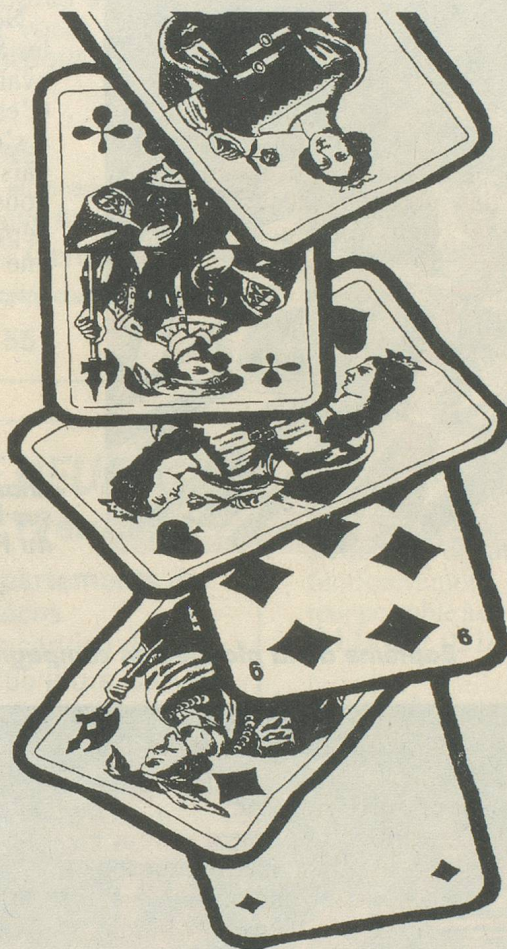
nards, mais il y a des joueurs qui savent exploiter leurs jeux. Les principales qualités du bon joueur sont les suivantes :

- 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.