

# A vos cartes... : questions... réponses

Objektyp: **Group**

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

Band (Jahr): **23 (1993)**

Heft 1

PDF erstellt am: **22.07.2024**

## **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.



# Questions... réponses

A vos cartes...

Georges Aubert

## 157 ou 257 points

**Question:** Au jeu du roi misé, si le Roi refuse de jouer sur une donne, les adversaires marquent-ils 157 ou 257 points?

Réponse: On ne le répétera jamais assez, et le règlement est formel à ce sujet: c'est bien le match qu'il faut marquer, soit 257 points. En effet, le Roi qui prévoit le match sur une donne faible a tout intérêt à ne pas jouer. Avec douze cartes chacun, il est très fréquent que les adversaires marquent de grosses annonces, et le Roi limite ainsi les dégâts. Sachez que dans ce cas, les adversaires sont autorisés à marquer le stock, s'ils le possèdent bien sûr.

## Fausse annonce

**Question:** Lorsqu'il y a une fausse annonce, par exemple: un joueur dit «50» alors qu'il n'a que trois cartes ou inversement, l'annonce reste-t-elle valable?

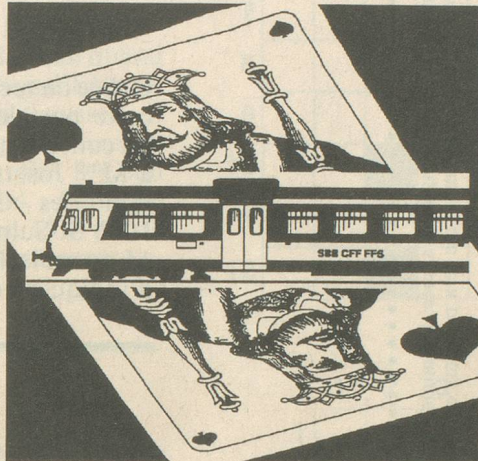
Réponse: Là aussi, le règlement est précis à ce sujet. Le joueur qui se trompe dans l'énonciation de son annonce et qui ne rectifie pas avant que sa carte soit couverte, annule la validité de celle-ci et perd l'ensemble des points (art. 5.3.).

Il est donc permis de modifier son annonce (en plus ou en moins) aussi longtemps que la carte n'est pas couverte ou pour le dernier joueur, tant que le pli n'est pas retourné. Par contre, si le joueur s'aperçoit ultérieurement de son erreur, il n'est plus possible de marquer une annonce modifiée. Imaginons le cas suivant. Une personne annonce trois cartes et se rend compte trop tard qu'elle a 50. Elle ne peut bien sûr montrer que trois des quatre cartes de son annonce. Ainsi elle sauve 20 points au lieu d'en perdre 50.

## Carte tombée

**Question:** Au cours d'une partie, un joueur s'aperçoit qu'il manque une carte dans son jeu. Il reste trois plis à jouer lorsqu'on retrouve la carte manquante sous la table. Dans un tel cas, doit-on annuler la donne et recommencer la partie?

Réponse: Jamais, et vous comprendrez vite pourquoi on ne peut annuler une



donne. Imaginez que vous avez un match en main, et qu'à la dernière levée, un adversaire laisse négligemment tomber sa carte au sol. Fausse donne, on annule tout et on recommence? Non, en aucun cas une donne n'est annulée! Alors, dans le cas présent, que se passe-t-il? Tout simplement la carte manquante revient au joueur qui tient la levée, même si la carte manquante était le Bauer. C'est normal, ici, c'est le point 8.2. du règlement qui est appliqué. Il dit ceci: «Chaque joueur doit contrôler le nombre de cartes reçues. Sans contestation, il confirme que sa donne est exacte. Par inadvertance, il peut arriver à un joueur de laisser tomber une carte, mais la faute ne doit pas léser les autres joueurs...»

## Match à rebours

**Question:** Nos adversaires ont fait atout, mais n'ont pas pu réaliser un pli. Nous avons donc réussi un match à rebours. Le match normal compte 257 points, mais on dit qu'un match à rebours vaut le double, alors peut-on marquer 514 points?

Réponse: Non, sauf si l'atout choisi était pique, pour autant que vous jouiez au Pique double. Dans les autres cas, un match à rebours se marque aussi 257 points. L'équipe qui réussit cet exploit a déjà un gros avantage sur ses adversaires, car en réalité elle enchaîne trois gros scores... et, de fait, devrait gagner.

## Chaque mois: Le train du jass

Une très bonne nouvelle en ce début d'année pour nos amis jasseurs. A partir de ce mois de janvier, nous aurons l'occasion de nous retrouver tous les derniers lundis de chaque mois pour une course surprise à bord du train du jass...

En effet, j'aurai le plaisir de vous accompagner à travers la Suisse romande pour des destinations chaque fois différentes. De chouettes journées en perspective. Organisé par Pro Senectute, en collaboration avec «24 Heures» et les CFF, le train du jass partira de Lausanne. Mais pour les lecteurs qui sont domiciliés ailleurs en Romandie, sachez que vous paierez le même prix qu'un Lausannois. A savoir: Fr. 52.- pour les abonnements demi-tarif et Fr. 65.- pour les autres, quelle que soit la gare de départ. Sont compris: le train, le dîner et le tournoi de jass. Les inscriptions sont individuelles, et les places sont limitées. A bientôt j'espère! ■

**Pour vos réservations:  
Pro Senectute Lausanne,  
Tél. 021/36 17 21**