

Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse
Band: 23 (1993)
Heft: 4: a

Rubrik: A vos cartes...

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.10.2024

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

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

LE COIFFEUR-JASS

Cette version très populaire outre-Saraine est encore méconnue dans nos cantons. Voici les différentes variantes de ce jeu passionnant. Les possibilités offertes sont plus captivantes que le chibre traditionnel. Jugez plutôt...

VERSION CLASSIQUE

Destiné à quatre joueurs, soit 2 équipes de 2 personnes, ce jeu a les mêmes règles de base que le chibre ou le pique double. Chaque équipe choisit à tour de rôle, l'une des six possibilités suivantes : Coeur, pique, carreau, trèfle, haut en bas ou bas en haut.

Mis à part les quatre couleurs habituelles que vous connaissez, arrêtons-nous sur les deux dernières possibilités. Dans chaque cas, il n'y a pas d'atout ! De haut en bas, l'as prend le roi, qui prend la dame, qui prend le valet... etc. C'est la suite logique. Il y a bien sûr aussi 157 points répartis comme suit : l'as = 11 points, le roi 4 points, la dame 3, le valet 2, le 10 vaut 10 et le 8, 8 points. Pour le bas en haut, c'est le contraire. Le six prend le sept, qui prend le huit, qui prend le neuf... etc...etc. Toujours 157 points à répartir de la façon suivante : le six = 11 points, le sept = zéro, le huit vaut 8 points, le neuf = zéro, le dix = 10, le valet 2, la dame 3, le roi 4 et enfin l'as zéro. En ce qui concerne les annonces de bas en haut, trois cartes à un huit sont plus fortes que trois cartes à un as. Autre point intéressant, les quatre six marquent 100 points, et le carré d'as est sans valeur. Les autres annonces restent inchangées.

Lorsqu'une équipe choisit de faire atout avec une couleur rouge, (coeur ou carreau) les points sont simples ainsi que les annonces. Parcontre, si elle choisit de faire atout dans l'une des deux couleurs noires (pique ou trèfle) les points sont doublés. De haut en bas, les points et les annonces triples, et enfin de bas en haut, les points quadruples ainsi que les annonces. La première équipe qui totalise 2500 points a gagné la partie. Cette formule apporte beaucoup de suspense au jeu. Imaginez la situation suivante : une équipe possède 2400 points et l'autre 1100. C'est à cette dernière de faire atout. Elle a les quatre six, et joue le tout pour le tout.

Elle choisit donc de faire de bas en haut. Cent points d'annonce multiplié par quatre = 400 points. Si elle réussit le match, elle marquera encore 4 x 257 soit 1028 points, et aura gagné la partie. Pour conclure cette première variante, je précise encore que lorsqu'il n'y a pas d'atout (haut en bas ou bas en haut) on est obligé de fournir la couleur demandée et qu'il est impossible de couper.

VERSION BRIDGÉE

Dans cette deuxième variante, le jeu comporte 16 donnes, soit quatre tours de table. Une feuille de marque composée de huit cases pour chaque équipe, doit se préparer avant le début de chaque partie (Voir ci-contre).

Le jeu consiste à remplir chaque case. Il n'y a qu'un marqueur et c'est lui qui distribue le premier jeu. Le joueur de l'équipe adverse placé à sa droite, choisit le *contrat*. S'il ne possède pas un jeu suffisant pour faire

l'une des six possibilités, il chibre à son partenaire. Lui aussi peut prendre un *contrat* ou chibrer. Dans ce cas, c'est le troisième joueur qui à son tour prendra la décision de faire ou de chibrer. S'il choisit cette dernière solution, c'est le donneur qui pourra en dernier lieu choisir s'il prend le contrat ou s'il chibre. Si le donneur passe, le joueur à sa droite est obligé de prendre un *contrat*. Après les neuf plis joués, on compte les points réalisés par l'équipe qui a choisit le jeu. Pour simplifier la marque, seules les dizaines sont notées. Exemple : de bas en haut, total 144 points. Le marqueur notera dans la case correspondante : 14 x 6 = 84 points, ou alors un match en trèfle vaut 25 x 4 = points. Lorsqu'une case est remplie, **il n'est plus**

possible de la rejouer. Il n'y a pas d'annonce ni de stock. Quand un joueur prend un contrat, il dira " *Carreau 8 fois* " et il jouera sa première carte. Il n'est pas obligatoire de jouer dans l'ordre inscrit sur la feuille de marque. Dès qu'une équipe a réalisé ses huit contrats, les adversaires doivent finir de remplir les cases vides. La donne se fait à chacun son tour, et la prise d'un contrat n'influence pas la donne. L'intérêt de ce jeu est de choisir au bon moment le contrat qui rapportera le plus de points. Alors à vos cartes et bonne chance !

CONCOURS DE JASS DE FÉVRIER..!
Pour retard de parution du No. 2 le tournoi des aînés est reporté au 17 mai prochain. Les détails dans le prochain numéro d'Aînés.

FEUILLE DE MARQUE			
Contrats	multiple	1ère équipe	2ème équipe
COEUR	1 X		
CARREAU	2 X		
PIQUE	3 X		
TREFLE	4 X		
HAUT EN BAS	5 X		
BAS EN HAUT	6 X		
LIBRE	7 X		
LIBRE	8 X		
TOTAUX			