Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse

Herausgeber: Aînés

Band: 24 (1994)

Heft: 10

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: 16.07.2025

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

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

Souvent l'on me demande une variante du jass où il est possible de jouer à deux, car il arrive fréquement qu'une envie de taper le carton nous trotte dans la tête, mais il n'y a pas toujours 4 personnes dans notre entourage pour partager cette passion...

Alors voici quelques possibilités de passer un bon moment autour du tapis vert, même si vous n'êtes qu'avec votre partenaire.

LE CHIBRE A DEUX (variante I)

On prélève les petites cartes, soit les six, sept et huit du jeu. On a donc 24 cartes au lieu de 36.
Après avoir brassé et coupé, les cartes se distribuent quatre par quatre (à l'adversaire, au blind et à soi-même). Le joueur qui commence à deux possibilités :

a) Jouer avec son jeu
b) Blinder

Si le premier joueur décide de garder son jeu, le donneur peut prendre le blind. Dans l'affirmative, il attendra l'échange des jeux pour lui annoncer la couleur atout. En aucun cas, le blindeur peut consulter son premier jeu. Une fois celui-ci posé, il ne peut plus être vu. Les autres règles restent identiques au chibre classique.

Chaque joueur compte ses points après la jouée. Si un joueur réalise les huit levées, il additionne les points des cartes jouées et reçoit 100 points de bonus pour le match. Gagne le joueur qui totalise 1000 points.

LE CHIBRE A DEUX (variante II)

Cette autre formule du chibre se joue avec le jeu complet. Le donneur distribue les cartes de la même manière qu'au chibre normal pour quatre joueurs. De ce fait, chacun dispose de deux jeux.

C'est l'adversaire du donneur qui fait atout avec son premier jeu. S'il refuse, il chibre. C'est donc le donneur qui fait atout. Mais, s'il refuse à son tour, chaque joueur échange son jeu No. 1 contre le No. 2. Il est bien entendu que le deuxième jeu n'a pas pu être regardé avant ce double chibre. C'est à nouveau l'adversaire du donneur qui parle le premier. Ou il fait atout, ou il chibre encore. Dans ce dernier cas, le donneur est obligé de faire atout.

Chaque joueur compte ses points après la jouée. Si un joueur réalise les neuf levées, il additionne les points des cartes jouées et reçoit 100 points de bonus pour le match. Gagne le joueur qui totalise 1000 points.

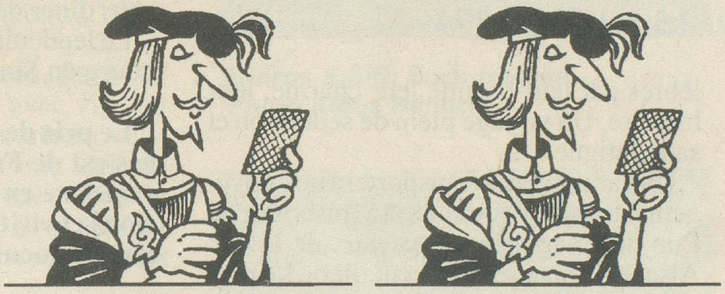
Cette façon de jouer demande une bonne mémoire, car il faut se rappeler les cartes vues du premier jeu, mais elle est très intéressante.

L'ATOUT COURT

Le but de ce jeu, est de faire le moins de points possible. Mais non, ce n'est pas la misère... Lisez plutôt car ce jeu est très plaisant et surtout très amusant. Il se joue bien sûr individuellement le plus souvent à quatre, mais il peut aussi se jouer à deux.

Le donneur distribue les cartes de la même manière que pour quatre joueurs. De ce fait, chacun dispose de deux jeux. Chaque joueur peut refuser le premier jeu après l'avoir regardé, mais il devra dans ce cas, obligatoirement jouer avec le deuxième.

JOUEZ A DEUX...



Au début de chaque jouée, la couleur atout n'est pas connue. La couleur demandée doit être obligatoirement fournie. Mais dès qu'un joueur ne peut pas (ou plus) fournir, et qu'il jette une autre couleur, celle-ci devient immédiatement atout. Dès lors, le jeu se poursuit avec la possibilité de couper une autre couleur que l'atout. Il est permis de sous-couper s'il ne reste que des atouts. Si l'on ne peut fournir une couleur demandée et que l'on ne veut pas couper (donc après que l'atout soit connu), il est permis de déjeter une carte gênante, un as par exemple.

Je rappelle que le but de ce jeu est de faire le moins de points possible. Il n'y a pas d'annonces, sauf le stöck qui permet une déduction de 20 points, à condition qu'on puisse l'annoncer.

A perdu la partie, le joueur qui dépasse le premier 500 points.

Ce qui rend particulièrement piquant ce jeu est le fait que, souvent, la couleur qui deviendra par la suite atout a déjà été jouée une fois ou plus dans les levées précédentes, et que le prenant possède dans ses points, peut-être le Bauer ou le Nell...

Essayez et je suis sûr que vous aurez beaucoup de plaisir. De même si vous jouez à quatre. Bonne chance !