

A vos cartes... : par Georges Aubert

Objektyp: **Group**

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

Band (Jahr): **24 (1994)**

Heft 2

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.

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

Vous n'êtes que trois joueurs pour taper le carton ? Pas de problème... Jouez à

LA MISE OU AU ROI MISÉ

Après avoir distribué deux fois cinq cartes à chaque joueur, le donneur pose trois cartes face contre le tapis (donc cachées) et les trois dernières sur les trois autres, **mais faces visibles**. Le joueur à droite du donneur peut commencer la mise. Trois possibilités lui sont offertes :

1. Annoncer le tarif de base de 550 points.
2. Passer.
3. Annoncer *éventuel*. Dans ce cas, si les trois joueurs annoncent *éventuel*, la donne est annulée et le jeu est redistribué. Par contre, si un ou deux joueurs ont dit *éventuel* et que le troisième ouvre l'enchère, les deux premiers ont le droit de poursuivre l'enchère. Seul, le joueur qui passe ne peut surenchérir.

Si après quatre donnes consécutives, aucun joueur n'a ouvert l'enchère, celle-ci devient obligatoire, mais avec un tarif de base de 350 points.

Lorsqu'un joueur annonce le tarif de base, le ou les joueurs suivants peuvent miser plus haut, mais au minimum par tranches de 5 points. Dès que la mise est adjugée par abandon des autres joueurs, celle-ci est inscrite immédiatement sur l'ardoise. Le joueur qui a fait la plus haute mise devient **le roi** et il doit atteindre le score prévu avant que ses adversaires n'arrivent à 1'000 points pour gagner la partie.

Le roi prélève les six cartes qui sont sur le tapis pour les inclure dans son jeu. Les adversaires ne peuvent en aucun cas voir les cartes cachées. Il élimine (ou écarte) six cartes à sa convenance et ses dernières seront comptées dans ses points. Si dans l'échange, le roi dépose trop ou trop peu de cartes, il a perdu la partie.

Il y a 157 points dans le jeu. Le match vaut 257 points. Avant de jouer la première carte, les adversaires du roi demandent à ce dernier s'il joue. Si le roi refuse de jouer une donne, **ses adversaires inscrivent 257 points**, plus le stock s'ils le possèdent. Dans ce cas, on ne tient pas compte des annonces éventuelles.

Dès la deuxième donne, chaque joueur reçoit douze cartes et la dernière indique la couleur atout. Elle ne peut pas être échangée contre le six. C'est le roi qui distribue la deuxième donne, et ensuite chaque donne passe au joueur de droite. En cas de fausse donne, le joueur perd sa donne.

LA TECHNIQUE DE JEU

Le principe de la mise est d'assurer un match avec son jeu (avec les cartes visibles). L'idéal bien sûr, c'est d'y ajouter une grosse annonce, car dès la deuxième donne, il est beaucoup plus difficile de réaliser des points. Il est faux de spéculer sur les cartes cachées, car il est bien rare d'y découvrir des cartes maîtresses, surtout lorsque deux joueurs surenchérissent au-delà de la moyenne. Généralement l'un d'entre eux possède déjà dans sa main, un match sur table. Mais il y a beaucoup d'exceptions. Par exemple celle-ci :

Vous avez 200 d'annonce avec les Bauer mais pas le match. Alors l'on peut miser jusqu'à un plafond raisonnable. Par contre, si l'un des Bauer est l'une des cartes visibles, il faut se fixer un maximum, car si la mise s'élève à plus de 650 points, il est difficile de réussir son contrat, surtout sans réaliser un match d'entrée. Mais si vous êtes déjà en possession des 4 Bauer en main, laissez miser les autres joueurs. Vous avez déjà une certitude, celle d'empêcher le match, donc une victoire compromise pour le roi. Il arrive aussi qu'un joueur mise plus de 900 points et réussisse son contrat.

Tactique des deux joueurs luttant contre le roi.

1. Il faut toujours attaquer. A chaque donne, vous devez chercher le match (même s'il n'est pas réalisable). N'oubliez pas que vous êtes deux fois plus fort que le roi. Si vous ne réalisez pas un ou deux matches, il est fort probable que le roi gagnera la partie.

2. Dans la mesure du possible, essayez de placer la jouée du roi, entre les deux adversaires, de façon à "contrôler" ses réactions. Au besoin, le deuxième partenaire doit déjeter ses cartes hautes sur cel-

les de son coéquipier

Tactique du roi

Après la première donne, il faut devenir très prudent et surtout très réaliste. Si après une rapide analyse de votre jeu, vous vous rendez compte qu'un match est à la portée de vos adversaires, il vaut mieux ne pas jouer. Dans ce cas, il marqueront 257 points plus éventuellement le stock. Vous avez limité les dégâts. Par contre si vous préférez prendre le risque et que vous jouez, les annonces seront enregistrées (les 50 ne sont pas rares à ce jeu) et vos adversaires marqueront encore le match.

Si vous avez une annonce plus élevée que trois cartes, mais que votre jeu est faible, il faut néanmoins jouer pour tenter de valider votre annonce. En cas de réussite (même avec un match chez l'adversaire) vous avez fait progresser votre score.

Au printemps, je reviendrai dans cette rubrique avec le roi misé à 4 et 5 joueurs. A bientôt !

