



Règles

de

jeux de cartes

pour

2 et 3 joueurs





# Introduction

Il est souvent difficile de réunir 4 joueurs ou plus à une table ; qui plus est lorsqu'il s'agit de sortir un peu des sentiers battus par les 2 ou 3 jeux traditionnellement pratiqués dans une région. D'un autre côté, certains éléments qui rendent un jeu de cartes intéressant et agréable à jouer viennent naturellement avec l'affrontement de deux équipes (fixes ou variables) : compétition, coopération, construction, communication ; et cette situation n'est guère reproductible avec moins de joueurs. Les jeux se jouant à moins de 3 joueurs souffrent de cette absence. Ce livret a retenu une sélection de jeux pour 2 ou 3 qui tentent de surmonter cet obstacle par d'autres mécanismes.

Parmi les jeux présentés, quelques-uns sont des créations personnelles, d'autres des variations sur des jeux existants, et certains enfin de simples transpositions vers les paquets de cartes standards en France, voire des traductions directes.



# Liste des jeux

† : jeu transposé d'un jeu existant

‡ : jeu adapté d'un jeu existant

\* : création originale

## Jeux pour 2 joueurs

Bésigues rubicon : Chinois et Japonais .....	5
Bridgette † .....	13
Duel à Las Vegas .....	19
Frappe .....	23
Mille .....	29
Sept .....	33

## Jeux pour 2 ou 3 joueurs

Tarot double détente *	35
------------------------	----

## Jeux pour 3 joueurs

Belote Noisette *	41
Bernicle *	47
Caisse † .....	53
Démons *	65
Démons punisseurs .....	73
Les Héritiers ‡ .....	79
Loba .....	87
Tarot 4 saisons *	91



---



# Bésigues rubicon : Chinois et Japonais



---

## 1 Matériel

Quatre jeux de **32 cartes**, soit 128 cartes, pour le Bésigue japonais, et Six jeux, soit 192 cartes, pour le Bésigue chinois.

## 2 Principe

Il s'agit de jeux pour 2 joueurs.

## 3 Distribution

L'ensemble des cartes est mélangé ; pour des raisons pratiques, chaque joueur en mélange environ la moitié, puis elles sont réunies en un tas.

Le *donneur* doit essayer de retirer du sommet du tas, sans les compter, une pile de 18 (resp. 24) cartes pour le Bésigue Japonais (resp. Chinois). L'adversaire doit estimer combien de cartes cette pile contient en réalité.

Le *donneur* donne, par groupes de 1 ou de 3, **9 cartes (resp.12)** à chaque joueur, depuis la pile, en complétant si besoin les cartes manquantes depuis le tas ou en y reposant les cartes en trop.

S'il y avait exactement 18 (resp. 24) cartes dans la pile, le *donneur* marque **250 points**. Si l'adversaire a deviné le nombre exact de cartes dans la pile, il marque **150 points**.

### 3.1 « Cartes blanches »

Si un joueur n'a aucune figure dans son jeu, il marque **50 points** pour le Japonais, **250** pour le Chinois. Pour marquer, il doit déclarer avoir « cartes blanches » et montrer sa main.

*Nota bene* : plusieurs « cartes blanches » consécutives peuvent être marquées à chacun des tours suivants après avoir pioché, tant qu'il n'y a toujours aucune figure dans la main.

## 4 Ordre et valeur des cartes

L'ordre croissant est : **7, 8, 9, Valet, Dame, Roi, 10, As**, et vaut pour toutes les couleurs, même l'*Atout*.

Les *plis* n'ont quasiment aucune valeur, à part le dernier, qui vaut **50 points** pour le Japonais, et **250** pour le Chinois.

Le compte **des 10 et des As** remportés n'intervient que pour départager des joueurs en cas d'égalité, ou pour éviter un Rubicon (défini section 7.3) : **les 10 et les As** valent alors chacun **10 points**.

*Nota bene* : il y a  $4 \times 8 \times 10 = 320$  points dans les plis du Japonais et  $6 \times 8 \times 10 = 480$  dans ceux du Chinois.

## 5 Déroulement

### 5.1 Phase de pioche

L'*Atout* est indéterminé au départ du jeu. Il sera fixé par la couleur de la première combinaison posée susceptible de le fixer : un *mariage* ou une *suite* (celle-ci marquera donc les points d'un *mariage* ou d'une *suite* royaux, comme tout *mariage* ou *suite* à l'*Atout*).

C'est l'adversaire du *donneur* qui commence, puis ce sera le gagnant de chaque *pli* aux tours suivants.

Le premier joueur joue une carte de sa main, puis son adversaire en joue une de la sienne : **n'importe laquelle**. Durant cette phase, il n'y a pas d'obligation, ni de fournir la couleur demandée, ni de jouer de l'*Atout*, ni de monter, etc.

Le gagnant du *pli* est celui qui :

1. a joué l'*Atout* le plus fort,
2. ou si aucun *Atout* n'a été joué, a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée par le premier joueur. (Si les 2 joueurs jouent la même carte, le premier emporte le *pli*.)

Le joueur qui remporte le *pli* le conserve de côté (il ne revient pas dans une main). Les *plis* déjà joués sont conservés retournés (cachés), mais le dernier pli de chaque joueur est consultable par les deux joueurs.

Le joueur qui remporte le *pli* a la possibilité d'annoncer et déposer une *combinaison*, auquel cas ladite *combinaison* est notée dans le tableau de marque. Les *combinaisons* acceptées sont décrites à la section 6.



Important : ces cartes, bien que déposées sur la table, appartiennent toujours à la main du joueur qui les a posées.

Elles peuvent resservir pour jouer un *pli* ou bien pour d'autres *combinaisons*.

L'annonce d'une *combinaison* qui utilise des cartes déjà déposées doit résulter en l'utilisation de **toutes** les cartes déjà déposées. Lorsqu'une annonce a lieu, aucune carte demeurant sur la table ne doit rester hors d'une *combinaison*.

Il faut donc s'être débarrassé de la ou des cartes gênantes, et la seule façon de l'avoir fait est de les avoir enlevées en les jouant dans des *plis*.

On peut annoncer et déposer des *combinaisons croisées*, c'est-à-dire qui comportent une carte commune deux à deux, et qui sont de types différents. C'est le seul cas où on peut annoncer plusieurs *combinaisons* à la fois. Néanmoins une seule est marquée lors du tour. Les autres sont dites **suspendues**, et pourront être marquées lors de tours suivants quand le joueur aura à nouveau la main, s'il le désire alors.

Une fois le *pli* gagné, son gagnant pioche une carte pour compléter sa main, puis son adversaire fait de même.

Quand la dernière carte de la pioche est ramassée, les joueurs récupèrent en main les *combinaisons* déposées.

## 5.2 Phase finale : 9 (Japonais) ou 12 (Chinois) derniers plis

Désormais, dans le jeu d'un *pli*, le second joueur ne peut plus jouer n'importe quelle carte, il est obligé de **fournir la couleur** demandée par le premier joueur, **en montant** si possible. S'il ne possède pas cette couleur, il doit *couper* avec de l'*Atout*, s'il en a.

Il n'est plus autorisé de déclarer des *combinaisons*, ni de marquer des *combinaisons* suspendues.

Le gagnant du dernier *pli* est gratifié de **50 points supplémentaires** pour le Japonais, **250** pour le Chinois.

## 6 Combinaisons

Combinaison	points
Mariage (Dame + Roi d'une même couleur)	20
Double mariage (2 Dames + 2 Rois d'une même couleur)	80
Mariage Royal (Dame + Roi d'Atout)	40
Double mariage royal (2 Dames + 2 Rois d'Atout)	160
Bésigue (Dame de Pique + Valet de Carreau)	40
Double Bésigue (2 Dames de Pique + 2 Valets de Carreau)	500
Triple Bésigue (3 Dames de Pique + 3 Valets de Carreau)	1500
Quadruple Bésigue (4 Dames de Pique + 4 Valets de Carreau)	4500
Carré de Valets	40
Carré de Dames	60
Carré de Rois	80
Carré d'As	100
Suite (Valet, Dame, Roi, 10, As d'une même couleur)	150
Suite royale (Valet, Dame, Roi, 10, As d'Atout)	250
<i>Chinois seulement :</i>	
Carré de Valets d'Atout	400
Carré de Dames d'Atout	600
Carré de Rois d'Atout	800
Carré de 10 d'Atout	900
Carré d'As d'Atout	1000

## 7 Marque

*Nota bene* : il est recommandé de noter chaque score et calculer le total roulant au fur et à mesure du jeu.

Chaque joueur fait le total des points de ses *combinaisons* duement notées au fur et à mesure de leur dépôt, et des divers bonus dont il a pu être crédité au cours de la partie (évaluation de la coupe de la donne, les « cartes blanches », le gain du dernier *pli*).

## 7.1 Brisques

À ce stade, si un joueur n'a pas réussi à atteindre le Rubicon, il peut demander le compte des « brisques », c'est-à-dire des As et des 10 contenus dans les *plis*. On procède alors au compte des points des *plis*, et chacun ajoute les points qu'il a remportés à son total.

## 7.2 Égalité

En cas d'égalité de points, le vainqueur est déterminé par les brisques.

On procède alors à leur compte et leur ajout aux totaux si ceci n'a pas déjà été fait, de la même manière que quand un joueur a demandé leur prise en compte afin de tenter d'atteindre le Rubicon.

Une fois les brisques de chacun comptées et ajoutées, le vainqueur est celui qui a remporté le plus de brisques.

Si le nombre de brisques est égal (chaque joueur en ayant remporté 16 pour le Japonais, 24 pour le Chinois), alors le vainqueur est le joueur qui a remporté le dernier *pli*.

## 7.3 Rubicon

Le Rubicon est fixé à **1000 points** pour le Japonais, **3000** pour le Chinois.

Si un joueur n'atteint pas le Rubicon, l'adversaire marque 1000 points + la **somme** des scores des deux joueurs.

*Nota bene* : si aucun des deux joueurs n'atteint le Rubicon, le vainqueur marque 1000 points + la **somme** des scores des deux joueurs.

Si les deux joueurs atteignent ou dépassent le Rubicon, le vainqueur marque 500 points + la **différence** des scores des deux joueurs.

Les points marqués par le vainqueur sont arrondis aux 100 points inférieurs.

## 8 Fautes et punitions

Avoir plus de 9 (ou 12) cartes en main : 100 points offerts à l'adversaire.

Ne pas piocher une carte : 10 points offerts à l'adversaire.

Une erreur durant la phase finale : concession des *plis* restant.

## 9 Victoire

Est déclaré gagnant le premier joueur à atteindre 5000 points pour le Japonais, 10000 pour le Chinois.

## 10 Précisions

### 10.1 Fin de la phase de pioche

La fin de la phase de pioche a lieu au moment où les 2 dernières cartes sont piochées par les 2 joueurs. Dès ce moment il est interdit d'annoncer toute *combinaison*.

En effet, un tour de jeu consiste toujours en 3 actions :

1. le joueur qui a la main lance un *pli* ;
2. le gagnant prend la main et peut annoncer/déposer une *combinaison* ;
3. chaque joueur reconstitue sa main de 9/12 cartes en *piochant* une carte.

À la fin de la phase de pioche, le dernier tour de jeu se termine donc par l'action de piocher (action 3), et la prochaine action sera le premier tour de jeu de la phase finale.

*Nota bene* : les joueurs n'ont pas le droit de compter le nombre de cartes restant dans la pioche.

### 10.2 Combinaisons

Un joueur ne peut en marquer qu'une seule à la fois (dans le même tour).

Si on a déposé un Bésigue (et marqué les 40 points correspondant), et dans un tour ultérieur on dépose un autre Bésigue, on marque alors les points du double Bésigue ; en tout on aura marqué les points du simple Bésigue et les points du double, soit 540 points. Ceci peut aussi se faire avec une déclaration suspendue si on dépose les 2 Bésigues d'un coup. C'est également valable pour passer par exemple d'un simple ou un double à un triple ou un quadruple (bref, tous les passages à un Bésigue supérieur).

Même dans le jeu Chinois, il n'y a pas de quintuple ni sextuple Bésigue parmi les *combinaisons* acceptées. Si on déjà déposé un quadruple Bésigue et on possède un 5<sup>e</sup> Bésigue en main, il faut donc « casser » le quadruple Bésigue qui est sur la table avant de pouvoir poser son 5<sup>e</sup> Bésigue et marquer un nouveau quadruple Bésigue.

Dans le jeu Chinois, un Carré peut être rejoint par une 5<sup>e</sup> carte du même rang, on marque alors un nouveau Carré.

Dans le jeu Japonais, il faut avoir enlevé un membre du Carré pour pouvoir ensuite le reformer et remarquer un carré. (Il peut néanmoins y avoir 5 cartes du même rang sur la table, si l'une d'entre elles fait partie d'une *combinaison* séparée, comme une Suite.)

Une carte mariée ne peut être mariée une seconde fois, tant que le premier Mariage est sur la table.

On peut par contre procéder à un Mariage parallèle (double Mariage : 80/160 points).

Il en va de même pour les Bésigues.

Si l'on part d'une Suite et que l'on enlève des cartes de manière à laisser le Roi et la Dame, ceci ne permet pas de marquer un Mariage. Par contre, ces cartes ne gênent pas la dépose d'une *combinaison* différente, à cet égard elles sont considérées comme une *combinaison* valable.

### 10.3 Marque

Les brisques ne sont comptées et ajoutées aux totaux que dans deux cas : si un joueur l'a demandé pour tenter d'atteindre le Rubicon, ou s'il y a égalité. Sinon, ces points ne sont pas pris en compte.



# Bridgette

## 1 Matériel

Un jeu de Tarot de **78 cartes** dont ne garde que les 52 cartes d'un jeu de Bridge, le 1 d'*Atout*, un Cavalier, et l'*Excuse*. On a donc enlevé les *Atouts* du 2 au 21, et 3 Cavaliers, pour composer un jeu de 55 cartes.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu de Bridge pour **2 joueurs**.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Les cartes n'ont pas de valeur associée, seuls le nombre de *plis* remportés importe.

L'ordre des cartes est le même pour toutes les couleurs, y compris l'*Atout*, il va croissant ainsi :

**2 < 3 < ... < 9 < 10 < Valet < Dame < Roi < As.**

*Nota bene* : dans le paragraphe qui suit, et uniquement dans celui-ci, le terme « 1 d'*Atout* » fait référence à l'*Atout* du jeu de Tarot, pas à celui du jeu de Bridgette.

Le 1 d'*Atout*, le cavalier, et l'*Excuse* sont appelés **les Colons**. Chacun est associé à un **groupe** de cartes :

- le **Grand Colon** (1 d'*Atout*) aux **As**,
- le **Colon Royal** (cavalier) aux **figures** (Valet, Dame, Roi),
- le **Petit Colon** (*Excuse*) aux cartes de **2 à 10**.

## 4 Distribution

Le *donneur* distribue **13 cartes** à chaque joueur, une par une. Puis il retourne la carte suivante et la place à côté de la pile des cartes restantes.

## 5 Échange

Les deux joueurs reçoivent maintenant des cartes supplémentaires, afin d'améliorer leur main.

L'adversaire du *donneur* reçoit toujours **2 cartes**.

Le *donneur* quant à lui en reçoit un nombre variable, en fonction de la carte retournée à la fin de la donne :

- si c'est une carte de **2 à 10**, ou le **Petit Colon**, il en reçoit **4** ;
- si c'est une **figure** (VDR), ou le **Colon Royal**, il en reçoit **8** ;
- si c'est un **As**, ou le **Grand Colon**, il en reçoit **12**.

*Nota bene* : le *donneur* a donc plus de chances de se construire une meilleure main que son adversaire.

Chaque joueur défausse ensuite faces cachées autant de cartes qu'il a reçu de cartes supplémentaires, de manière à revenir à une main de 13 cartes.

## 6 Enchères

Chaque joueur, en commençant par l'adversaire du *donneur*, peut annoncer une enchère. Elle doit toujours être strictement plus forte que la plus forte en cours. Les enchères s'arrêtent quand tout le monde a eu l'occasion de parler au moins une fois, et que les deux joueurs ont passé à la suite (un joueur peut remonter sur sa propre enchère après que l'autre joueur ait passé).

Chaque annonce est composée d'un **nombre de plis** à faire au delà de 6 (2 signifie que le *preneur* s'engage à faire 8 plis) et de la **couleur de l'Atout** choisi (ou *Sans-Atout*).

Pour annoncer une couleur d'*Atout*, il faut posséder **au moins 2 cartes de cette couleur**.

Pour annoncer un *Sans-Atout*, il faut posséder **au moins 1 carte de chaque couleur**.

Pour faire un « saut d'annonce » (ne pas annoncer le minimum nécessaire pour enchérir à la couleur que l'on désire), il faut posséder **au moins 4 cartes dans cette couleur** (si un *Atout* est annoncé).

Il y a un ordre des couleurs, leur force va croissant ainsi :  
**Trèfle < Carreau < Cœur < Pique < Sans-Atout.**



Le nombre de *plis* va de 0 à 7. Les annonces de couleur commencent à 1 ; 0 ne peut être annoncé qu'à *Sans-Atout*.

La première annonce doit être **la plus faible possible** (correspondre à une marque minimum), c'est-à-dire être un 0-*Sans-Atout* ou un 1 à une couleur d'*Atout*. Il est possible de démarrer plus fort mais alors ceci constitue un saut d'annonce avec la contrainte qui va avec (voir plus haut).

Il est possible de **contrer l'annonce** que vient de faire l'adversaire. Ceci augmente l'enjeu de la partie (la marque est décrite à la section 8).

L'adversaire peut alors :

- soit **passer**, ce qui met fin aux enchères ;
- soit **annuler** ce contre en annonçant une nouvelle enchère ;
- soit **surcontrer**, ce qui augmente encore l'enjeu et met fin aux enchères.

## 7 Jeu

C'est le *preneur* qui a la main au départ. Un joueur qui remporte un *pli* prend la main.

Le joueur qui a la main peut lancer la carte qu'il veut, elle détermine la couleur demandée.

L'autre joueur doit fournir la couleur demandée s'il le peut ; sinon, il peut jouer n'importe quelle autre carte (il n'est pas obligé de couper).

Il n'est jamais obligé de monter ou de remporter le *pli*.

L'*Atout* l'emporte sur les autres cartes.

### 7.1 Rôle des *Colons*

Si un joueur répond en jouant un *Colon* (il ne peut le faire que si c'est le *Colon* qui correspond au groupe de la carte lancée), il perd systématiquement le point, mais son adversaire aura interdiction de rejouer au *pli* suivant la même couleur que celle qu'il avait lancée (sauf s'il n'a plus que cette couleur en main et ne peut donc pas faire autrement). Ceci permet donc par exemple d'interrompre, au moins temporairement, le jeu d'une longue.

Il ne peut répondre par un *Colon* ne correspondant pas au groupe de la carte lancée que s'il n'a aucune carte de cette couleur. Dans ce cas, il perd toujours le *pli*, et en outre son adversaire n'est soumis à aucune

interdiction de couleur le tour suivant. Ceci n'a donc pas grand intérêt si n'est de se défausser de ce *Colon*.

Si c'est le joueur qui a la main qui lance un *Colon*, alors si l'adversaire répond par une carte du groupe correspondant à ce *Colon*, l'adversaire emporte le *pli*. De même s'il répond par un *Atout* quelconque. Mais si toute autre carte est jouée en réponse, le *Colon* et donc le joueur qui a lancé remportent le *pli*.

## 7.2 Plis remportés

Les cartes ne sont pas comme dans la plupart des jeux jouées au milieu de la table et ramassées par le joueur qui remporte le *pli*.

Chaque joueur dépose la carte qu'il veut jouer devant lui. S'il emporte le *pli*, il la déplace vers sa gauche ; s'il le perd, il la déplace vers la droite.

Ainsi, chaque joueur a les (demi) *plis* qu'il a gagnés dans une pile à sa gauche, et ceux qu'il a gagnés dans une pile à sa droite. Il doit donc toujours y avoir dans les piles qui se font face le même nombre de cartes (les *plis* perdus par l'un étant en face des *plis* gagnés par l'autre).

Ceci permet de voir plus facilement les scores évoluer au fur et à mesure de la manche, et surtout de reconstituer les mains d'origine à la fin pour vérifier qu'il n'y a pas eu tricherie ou erreur dans les annonces ou le jeu.

## 8 Marque

Le *preneur* remporte la manche s'il a fait **au moins le nombre de *plis*** que son contrat exigeait.

Dans ce cas, les points qu'il marque sont les suivants.

D'abord pour son contrat :

nom	contrats	points
minimum	0SA, 1Tr, 1Ca, 1Co, 1Pi	100
partiel	1SA, 2Tr, 2Ca, 2Co, 2Pi, 3SA, 3Tr, 3Ca, 3Co, 3Pi, 4Tr, 4Ca	200
complet	3SA, 4Co, 4Pi, 4SA, 5Tr, 5Ca, 5Co, 5Pi	700
petit chelem	6Tr, 6Ca, 6Co, 6Pi	1400
sous chelem	5SA	1500
chelem géant	6SA	2000
grand chelem	7Tr, 7Ca, 7Co, 7Pi	2100
super chelem	7SA	2500

puis éventuellement pour des bonus :

condition	points
contrat contré	+400
contrat surcontré	+1000
un pli surnuméraire ou plus	+100
<i>idem</i> sur contrat contré	+200
<i>idem</i> sur contrat surcontré	+500

Sinon, il a perdu la manche, et le **défenseur marque** alors les points suivants, en fonction du nombre de *plis* qui manquent au *preneur* : pour un **contrat normal**, **100 points par pli manquant** jusqu'à 5 *plis*, et un forfait de **1000 points** pour 6 *plis* manquants ou plus ; pour un **contrat contré**, ces points sont **triplés**, et pour un **contrat surcontré**, ils sont **quadruplés**.

*Nota bene* : à l'issue d'une manche, un seul joueur marque des points.

## 9 Pénalité

Chaque faute constatée est punie par le transfert de *plis* à l'adversaire, avant d'établir la marque.

Le fait de ne pas avoir dans sa main des cartes de chaque couleur lorsqu'on annonce un *Sans-Atout* est pénalisé de 3 *plis*.

Les autres fautes sont punies de 2 *plis*.

## 10 Victoire finale

Le jeu se déroule en **6 manches**.

En cas d'égalité à la fin de celles-ci, il est procédé à une 7<sup>e</sup> donne qui déterminera forcément le vainqueur.

# Duel à Las Vegas

## 1 Matériel

Deux jeux de **54 cartes**.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour **2 joueurs**, traduction directe d'une variante d'Ocean's Eleven, dérivé du Poker.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Les cartes vont par force croissante :

**2 < 3 < ... < 10 < Valet < Dame < Roi < As.**

Les cartes n'ont pas de valeur, seules les combinaisons comptent dans la détermination des *mains*, et seul le nombre de *mains* gagnées compte pour la victoire.

## 4 Combinaisons

Ce sont celles du Poker, à ceci près que dans la comparaison de deux *mains* de taille différente, les cartes manquantes dans la *main* la plus courte sont considérées sans aucune valeur (ou d'une valeur inférieure à toute carte réelle dans la *main* la plus longue, ce qui revient au même).

Les *Jokers* peuvent servir à remplacer n'importe quelle carte, sauf une des cartes qui est déjà dans la *main*. Entre autres, ceci interdit la réalisation de quintuples.

### 4.1 Combinaisons du poker

Voici les *combinaisons* de base, de la plus forte à la moins forte :

1. **Suite/quinte à la couleur** : suite de 5 cartes de rangs successifs et de même couleur ;
2. **Carré** : 4 cartes de même rang ;

3. **Main pleine / full** : 1 brelan + 1 paire ;
4. **Couleur** : 5 cartes de la même couleur ;
5. **Suite / quinte** : suite de 5 cartes de rangs successifs ;
6. **Brelan** : 3 cartes de même rang ;
7. **Double paire** : 2 paires ;
8. **Paire** : 2 cartes de même rang ;
9. **carte isolée**.

Quand on compare deux *quintes*, c'est le rang des plus hautes cartes qui compte.

Quand on compare deux « mains pleines » (ou *fulls*), c'est le rang des *brelans* qui compte en premier, puis en cas d'égalité de ceux-ci, celui des *paires*.

Quand on compare des cartes isolées, c'est le rang de la plus forte carte isolée de chaque *main* qui compte en premier, puis en cas d'égalité, le rang de la seconde carte isolée de chaque *main*, et ainsi de suite. Une carte absente (*main* plus courte) perd contre une carte isolée présente.

## 5 Distribution

Il n'y a pas de distribution. Chacun joue séparément avec un jeu de 54 cartes, duquel il *pioche* des cartes.

Chaque joueur, après avoir mélangé son jeu, le retourne face cachée, en prélève la carte du dessus (*pioche*) et la pose devant lui. Ceci constitue le début de la *main* de chaque joueur. Les joueurs ne tiennent jamais de carte dans leurs mains proprement dites (entre leur doigts), les « *mains* » sont sur la table.

## 6 Jeu

À chaque fois qu'une carte est ainsi piochée, retournée et ajoutée à une *main*, les *mains* sont comparées et le joueur qui a la *main* la plus faible doit choisir entre :

- **concéder** le *pli* ;
- **piocher** une nouvelle carte de son paquet, pour essayer de constituer une meilleure *main*.

Si les deux joueurs ont des *mains* d'exactly la même valeur, alors les deux doivent automatiquement piocher.

Les comparaisons se font sur la base de *mains* de 5 cartes. Quand la *main* fait plus de 5 cartes, on la divise en deux *mains*, la première étant complète et la plus forte possible, la seconde n'intervenant que si les joueurs ont deux premières *mains* strictement identiques.

Ceci se poursuit tant qu'un joueur ne concède pas. Les *mains* peuvent grandir indéfiniment, dans la mesure où il reste des cartes à *piocher*.

Lorsqu'un joueur ne peut plus *piocher* de carte (il a épuisé son paquet), alors il concède automatiquement. Ceci entraîne qu'à partir de là, chaque *main* de 1 carte de son adversaire est gagnante.

Lorsqu'un joueur concède, les cartes exposées (les *mains* des deux joueurs) sont mises hors jeu.

Le gagnant du *pli* prélève une des cartes de sa *main* et la met de côté afin de marquer le nombre de *mains* gagnées, avant de mettre le reste des cartes hors jeu.

## 7 But

Le gagnant est le premier joueur à remporter **6 *mains***.

Si les deux joueurs ont épuisé leur paquet de cartes, alors le gagnant est celui qui a remporté le plus de *mains*. S'il en ont remporté un nombre égal, alors il n'y a pas de gagnant.

Dans tous les cas, une partie ne dépasse donc jamais un paquet.





# Frappe

## 1 Matériel

Un jeu de **52 cartes**.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour **2 joueurs**, traduction directe du jeu américano-mexicain de Porrazo.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Les cartes vont de la plus faible à la plus forte de la manière suivante :  
**1 (As) < 2 < ... < Dame < Roi.**

## 4 Distribution

Le *donneur* mélange le jeu et l'autre joueur le coupe.

Le *donneur* donne **3 cartes** à chaque joueur, en une seule fois.

Cette opération sera répétée 7 autres fois au cours du jeu, à chaque fois que les joueur auront fini de jouer leur *main* de 3 cartes.

### 4.1 Extension

Une fois par manche, immédiatement après avoir distribué deux fois 3 cartes, le *donneur* choisit de **retourner 4 cartes**.

Il les étale en ligne avant de les retourner. Une fois qu'il les a retournées, il peut échanger la 1<sup>re</sup> pour la 2<sup>e</sup>, ainsi que la 3<sup>e</sup> pour la 4<sup>e</sup>. Il n'est pas permis d'échanger entre une des deux cartes de gauche et une des deux cartes de droite.

**Lorsque le numéro d'une carte correspond à sa position dans l'extension, le *donneur* marque** autant de points que le numéro (ou que la position, c'est la même chose). La position peut se calculer de gauche à droite, ou de droite à gauche, au gré du *donneur*. Ainsi, un As en 1<sup>re</sup>

position rapporte 1 point, un 2 en 2<sup>e</sup> position rapporte 2 points, un 3 en 3<sup>e</sup> position rapporte 3 points, et un 4 en 4<sup>e</sup> position rapporte 4 points.

En outre, le **donneur marque tout multiple** (*paire, brelan, carré*) composé avec l'extension seule ou associée à une ou plusieurs cartes retournées de la table, comme dans le jeu normal (voir section 6), à la différence notable qu'**aucune carte n'est empochée** : toutes les cartes, y compris celles de l'extension restent sur la table.

## 5 Annonces

Après chaque tour de distribution, chaque joueur regarde ses 3 cartes, et doit déclarer s'il possède **une paire ou un brelan**. Il ne déclare pas le rang de sa *combinaison*, seulement sa nature de *paire* ou de *brelan*.

Les annonces seront résolues durant le jeu, au fur et à mesure que les 3 cartes seront jouées. Seule la plus forte *combinaison* marquera alors, lorsque chaque joueur aura fini de jouer ses 3 cartes. Si un joueur n'a pas annoncé la *paire* ou le *brelan* qu'il possédait, il ne marquera aucun point, et si un adversaire remarque que la *combinaison* existait, c'est ce dernier qui en marquera les points.

Tout *brelan* est plus fort que toute *paire*. Entre deux *brelans* ou deux *paires*, le rang des cartes qui les composent détermine leur force. S'il y a encore égalité entre deux *paires*, c'est l'adversaire du *donneur* qui marque.

Voici les points que rapporte une *paire* gagnante en fonction de son rang :

- Roi → 4
- Reine → 3
- Valet → 2
- 10 à 1 → 1

La valeur des *brelans* est le triple de celle des *paires*.

## 6 Jeu

C'est l'adversaire du *donneur* qui a la *main* au départ, et ensuite les deux joueurs alternent.

Le joueur qui a la *main* joue une de ses cartes.

Si cette carte forme **une paire** avec une des cartes retournées sur la table, alors le joueur retire ces cartes de la table et les met dans la pile de ses gains.

Si d'autres cartes forment **une suite** commençant avec la carte ainsi appairée présente sur la table, en s'étendant au-dessus, elles rejoignent également la pile des gains du joueur. Une *suite* commence à 2 cartes, carte appairée comprise. Pour constituer une *suite* l'As peut venir « au-dessus » du Roi pour boucler (par exemple Dame-Roi-As-2 est une *suite* valide).

S'il se trouve qu'il y a plusieurs cartes du même rang sur la table (ceci peut arriver après une Extension), et que ce rang soit utilisé pour composer la *paire* ou bien la *suite*, alors un seul exemplaire de ces cartes est capturé dans l'action.

Si la carte jouée ne compose pas la moindre *paire*, alors elle reste sur la table et rejoint les cartes retournées qui pouvaient déjà être là.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes à distribuer, que les deux joueurs ont fini de jouer leur main de 3 cartes, et qu'il reste des cartes sur la table, ces dernières vont dans la pile de gain du dernier joueur à avoir ramassé des cartes.

## 6.1 *Frappe*

Lorsque la carte jouée par le joueur précédent (dans le même tour de distribution) est **restée sur la table**, alors si le joueur suivant joue une carte qui constitue une *paire* avec celle-ci, c'est une « *frappe* ».

Si un joueur effectue une *frappe*, alors l'autre joueur peut effectuer une « *contre-frappe* » en jouant une nouvelle fois une carte de même rang (on a donc constitué un *brelan*). La *frappe* n'est donc pas prise en compte ; le joueur qui a effectué la *frappe* ne marque rien et ne ramasse aucune carte : ni les cartes correspondant à la *paire* de la *frappe*, ni celles correspondant à une éventuelle *suite* .

Le premier joueur peut alors exécuter une « *pénitence* » en jouant une nouvelle fois une carte de même rang (on a donc constitué un *carré*). La *pénitence* marque la fin de la partie ; le joueur qui l'effectue remporte alors immédiatement la partie.

Voici les points marqués pour une *frappe* (sans *contre-frappe*) :

- Roi → 4
- Reine → 3
- Valet → 2
- 10 à 1 → 1

La valeur des *contre-frappes* (sans *pénitence*) est le triple de celle des *frappes*.

*Nota bene* : ainsi les valeurs des *frappes/contre-frappes* sont les mêmes que celles des annonces de *paires/brelans*.

## 6.2 Carte en place

Lorsqu'un joueur ne capture aucune carte, il se peut que la carte qu'il joue rapporte néanmoins directement des points si elle est **un 1, un 2, un 3 ou un 4**. Pour cela, il faut que son numéro corresponde au nombre de cartes sur la table, celle-ci comprise. Elle est alors dite « jouée *en place* » et rapporte autant de points que son numéro (ou que le nombre de cartes sur la table après l'avoir jouée, ce qui est équivalent).

Le joueur peut choisir de ne capturer aucune carte alors que la carte qu'il joue en est capable, afin de jouer une carte *en place*.

Voici les situations dans lesquelles une carte peut être jouée *en place* :

- il n'y a pas de carte sur la table et le joueur joue un 1 → 1 point ;
- il y a 1 carte sur la table et le joueur joue un 2 → 2 points ;
- il y a 2 cartes sur la table et le joueur joue un 3 → 3 points ;
- il y a 3 cartes sur la table et le joueur joue un 4 → 4 points.

## 6.3 Nettoyage

Le « *nettoyage* » se passe quand l'ensemble des cartes de la table compose une *suite* et que le joueur joue une carte de même rang que la plus basse des cartes présentes. Ceci fonctionne également s'il n'y a qu'une seule carte présente sur la table.

Le joueur qui réalise un *nettoyage* marque un nombre de points correspondant à la plus haute carte de la *suite* (la plus haute s'entend comme la dernière carte de la suite, ce n'est pas la carte de plus haut rang si la *suite* reboucle), tel que défini dans les gain d'une annonce (section 5) ou d'une frappe (section 6.1).

Un *nettoyage* peut être marqué en même temps qu'une *frappe* ou une *contre-frappe*.

Il n'y a pas de *nettoyage* possible quand un joueur joue la dernière carte de la partie, même si les conditions sont remplies.

## 7 Marque et buts

Au cours du jeu ont été marqués au fur et à mesure :

- les annonces,
- les *frappes* et *contre-frappes*,
- les *nettoyages*,
- l'extension.

À la fin du jeu, les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils ont remportées. Celui qui en a le plus marque un nombre de points égal à la différence entre son nombre de cartes et celui de son adversaire.

Le gagnant est le premier joueur à atteindre **61 points**. Ceci peut intervenir durant le jeu, puisque des points sont marqués pendant celui-ci.



# Mille

## 1 Matériel

Un jeu de **32 cartes** dont on enlève les 7 et les 8, pour constituer un jeu de 24 cartes.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu Russo-Polonais pour **3 joueurs**, qui hérite des jeux de mariage.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes est le suivant, de la plus faible à la plus forte :

**9 < 10 < Valet < Dame < Roi < As.**

La valeur des cartes est la suivante :

- 9 → 0 point
- Valet → 2 points
- Dame → 3 points
- Roi → 4 points
- 10 → 10 points
- As → 11 points

NB : L'ordre et la valeur sont cohérents (une carte de plus haute valeur qu'une autre est aussi de plus haut rang qu'elle).

Il y a 120 points dans le jeu.

### 3.1 Les *Mariages*

Si un joueur possède dans sa main à la fois la Dame et le Roi de la même couleur, il peut si l'occasion se présente choisir d'annoncer un « *Mariage* » : au moment de jouer la première de ses deux cartes il dit « *Mariage* ». En plus de l'effet que l'on verra plus tard, ceci lui octroie des points supplémentaires en fonction de la couleur :

- mariage à Pique ♠ → 40 points
- mariage à Trèfle ♣ → 60 points

- mariage à Carreau ♦ → 80 points
- mariage à Cœur ♥ → 100 points

## 4 Distribution

Le *donneur* distribue **7 cartes** à chaque joueur, une par une. Pendant les 3 premiers tours de cette distribution, il forme également un *chien* de 3 cartes, une par une.

## 5 Enchères

Il s'agit de s'engager à faire un certain nombre de points (points gagnés dans les plis et points marqués par les annonces de mariages).

Le joueur qui suit le *donneur* est **obligé** de faire une enchère d'au moins 100 points.

Ensuite, chacun à son tour se voit proposer d'accepter de monter ou de passer. Les montants des enchères doivent être des multiples de 5 (ex : 110, 115, 125). Il est interdit de dépasser 120 si on n'a pas un mariage en main.

Les enchères s'arrêtent lorsque deux joueurs d'affilée passent.

## 6 Échange

Le *preneur* retourne le *chien* de manière à ce que tous les joueurs puissent en prendre connaissance, puis l'inclut dans sa main.

À ce moment-là, le *preneur*, s'il se voit mal embarqué, peut décider d'utiliser sa bombe (voir plus bas).

Sinon la partie suit son cours normal : il défausse 2 cartes en en donnant 1 à chacun de ses adversaires (face cachée).

Ainsi chacun des 3 joueurs possède une main de 8 cartes.

### 6.1 Bombe

Si le *preneur* utilise sa bombe, la donne n'est pas jouée, il ne marque ni ne perd aucun point, et chaque défenseur marque la moitié du contrat (voir section marque).

Chaque joueur n'a droit qu'à une bombe par partie.



## 7 Jeu

Il y a toujours 8 tours de jeu.

Il n'y a pas d'*Atout* au départ.

C'est le *preneur* qui a la main au départ. Un joueur qui remporte un pli prend la main.

Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée, c'est-à-dire la couleur de la carte jouée par l'*ouvreur*.

Dans le cas où un joueur ne possède pas la couleur demandée :

- s'il n'y a pas d'*Atout* défini, il peut jouer une carte de la couleur qu'il désire ;
- s'il n'a pas d'*Atout*, il peut jouer une carte de la couleur qu'il désire ;
- s'il a de l'*Atout*, il **doit couper**.

Le joueur qui remporte le *pli* est celui qui :

1. a joué le plus fort *Atout* ;
2. ou sinon a joué la plus forte carte à la couleur demandée.

## 8 *Atout* et annonce de *Mariage*

Lorsqu'un joueur remporte un *pli*, et uniquement à ce moment-là, il a la possibilité d'annoncer un *Mariage*. Il faut pour cela qu'il ait bien en main les Dame et Roi de la même couleur à ce moment-là (si l'une d'entre elle est par exemple dans le *pli* qu'il vient de remporter, cela ne fonctionne pas), et il doit lancer une de ces deux cartes pour entamer le nouveau *pli*.

Ceci fixe l'*Atout* à la couleur du *Mariage*. Cet *Atout* reste en vigueur jusqu'à ce qu'un nouveau *Mariage* soit éventuellement annoncé.

## 9 Marque et but

Le but est d'atteindre ou dépasser les 1000 points.

Les défenseurs marquent toujours les points des *plis* qu'ils ont remportés ainsi que ceux des annonces qu'ils ont pu faire. Ces comptes sont individuels. Les points sont arrondis au multiple de 5 le plus proche.

En ce qui concerne le *preneur* : si son total de points (*plis*+annonces) égale ou dépasse le contrat qu'il s'était engagé à remplir, alors il marque la valeur de ce contrat. Sinon, cette valeur est retranchée de son score.

## 9.1 Le tonneau

Il n'est pas possible d'avoir un score compris entre 880 et 1000. Si le score d'un joueur devait arriver dans cette zone, il serait remis à 880. Quand un joueur est à 880, il est dit être « sur le tonneau ».

Si un joueur reste plus de 3 tours consécutifs sur le tonneau, il en tombe : il perd 120 points (et retombe donc à 760 points).

Les points marqués en défense par un joueur sur le tonneau ne comptent pas (un joueur sur le tonneau ne peut pas gagner sans *prendre*).

## 9.2 Les zéros

À chaque fois d'un défenseur ne remporte aucun point dans ses plis (soit il ne remporte aucun *pli*, soit il remporte une unique *pli* composé de trois 9), une barre est inscrite dans sa fiche de score.

Toutes les 3 barres, il perd 120 points.

## 9.3 Bombe

Si le *preneur* a fait usage de sa bombe, il marque 0 et chaque adversaire marque la moitié du contrat, arrondie au multiple de 10 supérieur.

# 10 Fautes et pénalités

En cas de maldonne, le *donneur* refait une distribution.

Sont considérées comme fautes graves :

- le fait de ne pas fournir la couleur demandée alors qu'on le peut ;
- le fait de ne pas couper alors qu'on le doit et qu'on le peut ;
- le fait de couper alors qu'on dispose de la couleur demandée ;
- le fait d'annoncer un *Mariage* alors qu'on n'a pas le couple Dame-Roi en main.

Une faute grave commise par le *preneur* lui coûte la perte de la donne.

Si c'est un défenseur qui a commis cette faute, la donne est annulée et le défenseur fautif perd 120 points.



---

# Sept

---



## 1 Matériel

Un jeu de **32 cartes**.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu très simple pour **2 joueurs**, traduction directe du jeu tchécoslovaque de Sedma.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Les cartes n'ont pas d'ordre.

Les **10 et les As valent 10 points** chacun, les autres cartes n'ont pas de valeur.

Le **dernier pli rapporte 10 points**, ce qui porte le nombre de points contenus dans le jeu à un total de 90 points.

## 4 Distribution

Au départ, le *donneur* est déterminé d'une manière quelconque agréée par les joueurs, mais après la première donne, ce sera celui qui a perdu la donne précédente.

Le *donneur* mélange le jeu et l'autre joueur le coupe.

Le *donneur* donne **4 cartes** à chaque joueur, deux par deux. Le reste des cartes, faces cachées, constitue la pile de *pioche*.

## 5 Jeu

C'est l'adversaire du *donneur* qui a la main au départ, et ensuite c'est le gagnant de chaque *pli*.

Le joueur qui a la main joue une de ses cartes.

Son adversaire répond en jouant également une de ses cartes, n'importe laquelle.

À ce moment-là, le premier joueur a le choix entre :

- **arrêter** le *pli* : alors le *pli* est gagné par le joueur qui a joué en dernier une carte du même rang que la première carte qui a entamé le *pli*, ou qui a joué en dernier un 7.
- **continuer** le *pli* : il doit alors jouer une carte du même rang que la première carte qui a entamé le *pli*, ou un 7. Son adversaire joue à nouveau une carte de son choix, et le premier joueur se voit reproposer le même choix.

Le *pli* s'arrête lorsque le premier joueur a décidé de l'arrêter, ou bien quand chaque joueur a épuisé sa main. Le gagnant du *pli* met les cartes gagnées de côté.


Quand le *pli* est arrêté, les joueurs reconstituent leur main de 4 cartes en *piochant* l'un après l'autre dans la pile de *pioche*, une carte à la fois, en commençant par le gagnant du *pli*.

## 6 Marque et buts

- Si un joueur a remporté toutes les cartes, il marque 3 points ;
- sinon, si un joueur a remporté 90 points, il marque 2 points ;
- sinon le joueur qui a remporté le plus de points marque 1 point.


Le gagnant est le premier joueur à atteindre **10 points**.

---



# Tarot double détente

---



## 1 Matériel

Un jeu de tarot de **78 cartes**.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu de *levées à contrat*. C'est un mariage entre les caractéristiques des jeux de Tarot (atouts séparés des couleurs, rôles de l'Excuse et du plus petit atout, présence des Cavaliers parmi les figures) et les annonces de certains jeux anglo-saxons comme l'Ascenseur (*Oh Hell*), Atout Pique (*Spades*) et certaines formes de Whist. L'autre originalité tient dans le fait qu'il y a deux parties dans le jeu, le hasard tenant une plus grande part dans la première que la seconde (ceci présente également l'avantage pratique de ramener le nombre de cartes dans la main à un nombre raisonnable).

Chaque manche se déroule en 2 *demi-manches* successives ; on utilise la moitié du paquet dans chaque partie. Il est intéressant de mémoriser autant que possible les cartes utilisées dans la première demi-manche, puisqu'elles sont absentes de la seconde.

Le jeu ainsi que les annonces sont fort simples, seule la marque est légèrement plus complexe.

## 3 Première *demi-manche*

### 3.1 Distribution

Le donneur distribue **13 cartes** à chacun. Cela peut se faire 1 par 1, 2 par 2 ou une quelconque alternance de ces deux méthodes, l'important est de ne pas changer à l'intérieur d'un même tour.

39 cartes, soit la moitié du paquet, ont donc été distribuées.

On remise le talon (la moitié de paquet restant), qui sera utilisé lors de la seconde *demi-manche*.

## 3.2 Déclarations

Chaque joueur parle une et une seule fois, pour déclarer son *contrat* exprimé en nombre de *plis*. Ce nombre peut aller de 0 à 13. Chaque joueur s'engage à remporter le nombre de *plis* qu'il a déclaré, ou du moins à s'en approcher.

## 3.3 Déroulement

Le jeu suit les principes du tarot classique.

L'ordre des cartes dans les couleurs est le suivant : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Cavalier, Dame, Roi**. Les *Atouts* vont croissant du 1 au 21.

Le joueur qui a la main peut lancer la couleur de son choix ou *Atout*. (En début de *demi-manche*, la main est au joueur situé à la gauche du *donneur*, puis par la suite au joueur qui vient de remporter le *pli* précédent.)

Les joueurs **doivent fournir** la couleur demandée, ou *Atout* si *Atout* est demandé. S'il ne peuvent pas, ils **doivent couper** avec de l'*Atout*, sauf s'ils n'en ont pas, auquel cas ils **doivent jouer** une carte quelconque (qui ne remportera jamais le pli).

Si plusieurs joueurs jouent de l'*Atout* dans un même tour, ils **doivent monter** sur le plus gros *Atout* déjà joué, s'ils le peuvent.

### 3.3.1 L'*Excuse*

L'*Excuse* ne remporte jamais de *pli*.

Si le joueur qui ouvre lance avec l'*Excuse*, la couleur demandée est fixée par le second joueur.

L'*Excuse* ne doit pas être jouée au dernier tour, sous peine pour le joueur qui la jouerait alors de voir sa marque réduite de **5 points de pénalité**.

### 3.3.2 Le *Petit*

Le *Petit* est le **1 d'Atout**.

C'est la seule carte qui rapporte des points, les autres n'entrent pas en compte dans la marque qui ne tient compte que du nombre de *plis*.

Le joueur qui le remporte marque **2 points**.

Si le *Petit* est joué lors du **dernier pli** d'une *demi-manche*, il apporte **5 points supplémentaires** à celui qui remporte le *pli*.

NB : ces 5 points s'ajoutent aux 2 points apportés par le fait de posséder le *Petit* dans les cartes des *plis* remportés.

### 3.4 Marque

Aux points liés au *Petit* (et aux éventuelles pénalités liées à l'*Excuse*), viennent s'ajouter les points suivants liés au *contrat* :

plis réalisés	score
contrat exact	10 points + nombre de plis réalisés
contrat $\pm 1$	5 points + nombre de plis réalisés
contrat $\pm 2$	2 points + nombre de plis réalisés
sinon	nombre de plis réalisés

## 4 Deuxième *demi-manche*

La distribution et le déroulement sont les mêmes, seule la marque liée aux contrats est revue à la hausse.

plis réalisés	score
contrat exact	20 points + nombre de plis réalisés
contrat $\pm 1$	10 points + nombre de plis réalisés
contrat $\pm 2$	5 points + nombre de plis réalisés
sinon	nombre de plis réalisés

## 5 Fautes

Tout manquement au déroulement normal (*couper* à tort, ne pas *couper*, ne pas *monter* à l'*Atout*, ...) implique l'arrêt de la partie et une pénalité de 20 points en première *demi-manche* et 30 points dans la seconde.

## 6 Victoire

Est déclaré gagnant le premier joueur à atteindre 200 points au terme d'une manche complète. Si 2 joueurs ou plus atteignent ce total dans la même manche, alors celui qui a le plus gros score au bout de la manche complète est déclaré vainqueur.

## 7 Variante pour 2 joueurs : la Triple-Détente

Dans ce cas, on joue en 3 *tiers-manches*, et le tableau de marque de la 3<sup>e</sup> *tiers-manche* est le suivant :

plis réalisés	score
contrat exact	30 points + nombre de plis réalisés
contrat $\pm 1$	20 points + nombre de plis réalisés
contrat $\pm 2$	10 points + nombre de plis réalisés
sinon	nombre de plis réalisés

Le joueur qui parle en second ne doit pas déclarer un *contrat* qui porterait la somme des deux *contrats* à 13.

## 8 Règles supplémentaires

On a vu jusqu'à présent les principes et mécanismes de base ; on aborde maintenant quelques règles supplémentaires qui permettent de quelque peu bousculer un score établi.

### 8.1 Cavalerie

Chaque Cavalier remporté rapporte 2 points supplémentaires (similairement au Petit, mais sans cas particulier au dernier pli).

### 8.2 Modifications

Lors de la première demi-manche (ou des deux premières tiers-manches dans une partie à 2 joueurs), à la fin de la distribution, la carte suivante est



retournée. Cette carte détermine des modifications pour la demi-manche en cours.

- si c'est l'*Excuse* : une seconde carte sera retournée **après** la déclaration des contrats et fixera alors les modifications ;
- si c'est un *Atout* : seule la réalisation du nombre de plis exact du contrat donne droit à un bonus ( $\pm 1$  et  $\pm 2$  ne sont plus bonifiés) ;
- si c'est un Cavalier : les bonus de contrat sont doublés ;
- si c'est une autre carte : l'ordre des cartes dans la couleur correspondante est inversée (le Roi devient la carte la plus faible, puis la Dame et ainsi de suite jusqu'à l'As, la plus forte).

Lorsque la demi-manche est finie, la ou les cartes retournées sont placées sous le talon.

### 8.3 As gagnant

À chaque fois qu'un joueur remporte un pli au moyen d'un As (un 1), son ou ses adversaires perdent 10 points.

Ceci est valable quelle que soit la force de l'As, donc même si l'ordre de la couleur de l'As est inversé.

### 8.4 Tout ou rien

Cette possibilité n'existe pas au début du jeu, elle ne s'applique que si un joueur a atteint ou franchi la barre des 100 points.

Un joueur peut déclarer au moment de son contrat un « tout ou rien » et désigner un adversaire comptant un score de 100 points ou plus.

Si le joueur ayant déclaré ce « tout ou rien » réussit **exactement** son contrat, alors il marque son bonus comme d'habitude, mais en plus un nombre de points équivalent à ce bonus est retiré du score de son adversaire.

Par contre, s'il rate ou ne fait qu'approcher le contrat, alors il ne marque aucun point (et aucun point n'est retiré à son adversaire) : ni ses points de bonus, ni aucun autre.

Plusieurs joueurs peuvent déclarer un « tout ou rien » dans la même manche, contre un même adversaire ou des adversaires différents, du moment que ceux-ci ont un score supérieur ou égal à 100.



# Belote Noisette

## 1 Matériel

Un jeu de **32 cartes** dont on enlève une couleur, pour constituer un jeu de 24 cartes.

30 noisettes.

1 pot.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu de Belote pour **3 joueurs**.

Une partie est divisée en plusieurs manches, elle-mêmes constituées de plusieurs donnes.

Chaque joueur reçoit 10 noisettes au départ d'une manche, et cherche au fil des donnes à atteindre la possession de 21 noisettes.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Ce sont les mêmes qu'à la belote.

L'ordre des cartes est le suivant, de la plus faible à la plus forte :

- à l'*Atout* : **Dame** < **Roi** < **10** < **As** < **9** < **Valet** ;
- dans les autres couleurs : **9** < **10** < **Valet** < **Dame** < **Roi** < **As**

La valeur des cartes est la suivante :

- Dame → 3 points
- Roi → 4 points
- 10 → 10 points
- As → 11 points
- 9 d'*Atout* → 14 points, les autres → 0 point
- Valet d'*Atout* → 20 points, les autres → 2 points

NB : L'ordre et la valeur sont cohérents (une carte de plus haute valeur qu'une autre est aussi de plus haut rang qu'elle).

### 3.1 La *Belote*

Si un joueur possède dans sa main à la fois la Dame et le Roi d'*Atout*, il peut choisir d'annoncer une « *Belote* » : au moment de jouer la première de

ses deux cartes il dit « Belote », et « Rebelote » quand il joue la seconde. Ceci lui octroie **10 points supplémentaires** (et non 20).

### 3.2 Le « dix de der »

Le joueur qui remporte le dernier *pli* est gratifié de **10 points supplémentaires**.

### 3.3 Points dans le jeu

Il y a ainsi au total 132 points dans le jeu, ou bien 142 si un joueur déclare une *Belote*.

## 4 Mise en place

Au début d'une manche, chaque joueur reçoit 10 noisettes.

Au début d'une donne, chaque joueur prélève 1 de ses noisettes et l'ajoute au pot.

## 5 Distribution et détermination de l'*Atout*

Après que chaque joueur a mis sa noisette dans le pot, le *donneur* distribue **5 cartes** à chaque joueur, par groupe de 2 et 3 cartes (un tour de 2 puis un tour de 3, ou bien l'inverse). Puis il retourne la carte suivante et la place à côté de la pile des cartes restantes.

Cette carte retournée est la couleur d'*Atout* proposée.

Chacun à son tour, en commençant par le joueur qui suit le *donneur*, se voit proposer d'accepter de choisir cet *Atout* ou de passer. S'il veut prendre, il rajoute alors **une de ses noisettes** dans le pot (s'il n'en a plus, il se contente de dire qu'il prend).

Dès qu'un joueur a pris, le tour s'arrête, l'*Atout* est fixé à la couleur de la carte retournée, le *preneur* reçoit celle-ci, et la distribution des cartes restantes est effectuée de manière à constituer des mains de 8 cartes (le *preneur* reçoit donc 2 cartes et les autres joueurs 3 chacun).

Si tous les joueurs ont passé, le *donneur* distribue 1 carte supplémentaire à chaque joueur (qui ont ainsi 6 cartes en main), puis retourne la carte suivante.

Il y a désormais 2 cartes retournées, qui servent à proposer l'*Atout*.

À nouveau, chaque joueur se voit proposer de choisir l'*Atout*, cette fois-ci en choisissant une couleur parmi les deux proposées (il peut y avoir deux fois la même). S'il veut prendre, il rajoute alors **deux** de ses noisettes dans le pot (s'il n'en a plus, il se contente de dire qu'il prend, s'il n'en a qu'une, il la met au pot).

Dès qu'un joueur a pris, le tour s'arrête, l'*Atout* est fixé à la couleur de la carte retournée choisie par le *preneur*, le *preneur* reçoit les 2 cartes retournées, et la distribution des cartes restantes est effectuée de manière à constituer des mains de 8 cartes (le *preneur* a déjà sa main complète, les autres joueurs reçoivent 2 cartes chacun).

Si tous les joueurs ont une nouvelle fois passé, le joueur qui suit le *donneur* est obligé de prendre. Dans ce cas, il ne met pas de noisette(s) supplémentaire(s) au pot.

## 6 Jeu

Il se déroule comme à la belote.

Il y a toujours 8 tours de jeu.

C'est le *preneur* qui a la main au départ. Un joueur qui remporte un pli prend la main.

Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée, c'est-à-dire la couleur de la carte jouée par l'*ouvreur*.

Dans le cas où un joueur ne possède pas la couleur demandée :

- s'il n'a pas d'*Atout*, il peut jouer une carte de la couleur qu'il désire ;
- s'il a de l'*Atout*, et que son partenaire n'est pas *maître*, il **doit couper** ; si un adversaire a déjà joué de l'*Atout*, il **doit monter** plus haut s'il en a la possibilité.
- s'il a de l'*Atout*, et que son partenaire est *maître*, il a le choix entre jouer de l'*Atout* (dans ce cas il doit s'efforcer de *monter*) et jouer une carte d'une autre couleur.

Le joueur qui remporte le *pli* est celui qui :

1. a joué le plus fort *Atout* ;
2. ou sinon a joué la plus forte carte à la couleur demandée.

C'est le même principe pour déterminer qui est *maître* en cours de *pli*.

## 7 Marque et buts

Le but d'une manche est de parvenir à accumuler 21 noisettes ou plus au fil des donnees. La victoire d'une manche attribue des « points de partie », et la somme de ces points au fil des manches détermine le vainqueur de la partie.

### 7.1 Donne

Si le *preneur* fait plus de la moitié des points (il fait donc au moins 67 ou 72 points, en fonction de la présence d'une belote dans le jeu ou pas), il remporte la totalité des noisettes du pot.

S'il ne fait pas la moitié mais cependant fait plus que chacun des autres joueurs, il remporte 3 noisettes (s'il y a moins de 4 noisettes dans le pot, ils n'en remporte que 2). Le meilleur des adversaires remporte 1 noisette. Il peut en rester dans le pot, l'enjeu de la partie suivante sera plus élevé.

S'il perd, les adversaires prennent 2 noisettes chacun. S'il y a moins de 4 noisettes dans le pot, ils n'en prennent qu'1 chacun.

### 7.2 Manche

Lorsqu'un joueur atteint 21 noisettes, la manche s'arrête : il gagne une manche complète, qui lui rapporte 3 points de partie.

Si un joueur n'a plus de noisettes, la manche s'arrête aussi : le joueur en tête gagne une manche partielle qui lui rapporte 2 points de partie, et le second joueur remporte 1 point de partie.

### 7.3 Partie

Une partie est gagnée en atteignant 6 points de partie. Si un joueur atteint 6 points et un autre 7 en même temps, c'est celui atteint 7 qui a gagné.

Si deux joueurs atteignent 6 points en même temps, alors le but de la partie est repoussé de 2 points (et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le but de manière isolée).

## 8 Pénalité

Chaque faute constatée est punie par le transfert de plis à l'adversaire, avant d'établir la marque.

Le fait de ne pas avoir dans sa main des cartes de chaque couleur lorsqu'on annonce un *Sans-Atout* est pénalisé de 3 plis.

Les autres fautes sont punies de 2 plis.





# Bernicle

## 1 Matériel

Deux jeux de **32 cartes** dont on retire les 8 et 9, de manière à laisser 48 cartes.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour 3 joueurs qui allie enchères, combinaisons et plis, très fortement inspiré des jeux de Pinochle et Binokel, avec un léger soupçon de tarot.

## 3 Distribution

Le *donneur* donne **13 cartes** à chaque joueur, soit 2 par 2, soit 4 par 4, mais jamais 3 à la fois.

Il forme également un *chien* de **5 cartes** ( $2 + 2 + 1$ ), et deux *chiots* de **2 cartes** chacun.

## 4 Ordre et valeur des cartes

L'ordre croissant est : **7, Valet, Dame, Roi, 10, As**, et vaut pour toutes les couleurs, même l'*Atout*.

Dans les plis, les seules cartes qui ont de la valeur sont :

- les **10 et les As**, valant chacun **10 points** ;
- les **Rois**, valant **5 points**.

Il y a donc  $2 \times 8 \times 10 + 2 \times 4 \times 5 = 200$  points dans les plis.

## 5 Enchères

Chaque joueur annonce à son tour un *contrat* en nombre de points à réaliser. Ceci se poursuit jusqu'à ce que 2 joueurs passent successivement.

Les enchères **commencent à 150 ou 160** (pas au-dessous, ni au-dessus). Ensuite on monte par **palier de 10 ou 20 points** (pas plus à la fois).

Le joueur qui a remporté les enchères avec le plus fort *contrat* annonce la couleur qu'il **choisit pour Atout**.

C'est le total des points gagnés par les *combinaisons* et les *plis* qui détermine la réussite ou l'échec d'un *contrat*. Les enchères peuvent donc monter très haut, bien au-dessus des points que peuvent rapporter les *plis*.

## 6 Échanges

Le joueur qui a remporté les enchères avec le plus fort *contrat* ramasse sans le montrer le *chien* de 5 cartes, l'intègre à son jeu, puis rejette 5 cartes (sans les montrer non plus) dans la *niche*.

Chacun de ses adversaires effectue la même action avec un des deux *chiots*.

La *niche* contient donc 9 cartes au final.

## 7 Déclaration, exposition et notation des combinaisons

Chaque joueur déclare et expose les *combinaisons* qu'il a dans son jeu. Celles-ci sont duement notées.

Voici la liste des *combinaisons* autorisées :

Combinaison	points
Mariage (Dame + Roi d'une même couleur)	20
Mariage Royal (Dame + Roi d'Atout)	40
Bernicle (Dame de Pique + Valet de Carreau)	40
Double Bernicle (2 Dames de Pique + 2 Valets de Carreau)	300
Grande Bernicle (Dame et Roi de Pique <sup>1</sup> + Valet de Carreau)	90
Carré de Valets (de couleurs différentes)	40
Carré de Dames (de couleurs différentes)	60
Carré de Rois (de couleurs différentes)	80
Carré d'As (de couleurs différentes)	100
Octuple de Valets ou de Dames ou de Rois ou d'As	600
Procession (les 4 mariages de couleurs différentes) <sup>2</sup>	400
Famille (Valet, Dame, Roi, 10, As d'Atout) <sup>3</sup>	100
Famille royale (Valet, Dame, Roi, 10, As d'Atout) <sup>4</sup>	200

- <sup>1</sup> Ni le mariage à Pique, ni la Bernicle ne doivent être comptés si on déclare une Grande Bernicle.
- <sup>2</sup> Les mariages ne doivent pas être comptés un à un si on déclare une procession.
- <sup>3</sup> Le mariage ne doit pas être compté si on déclare une famille.
- <sup>4</sup> Le mariage royal ne doit pas être compté si on déclare une famille royale.

## 8 Déroulement

Le vainqueur des enchères lance.

Chaque joueur **doit fournir la couleur** demandée par le premier joueur, **en montant** si possible de manière à se rendre maître (s'il ne peut pas monter, il peut jouer n'importe quelle carte de la couleur, de rang inférieur ou égal).

S'il ne possède pas cette couleur, il doit *couper* avec de l'*Atout*, s'il en a. Si plusieurs joueurs coupent, le même principe qu'à la couleur s'applique : le second doit surcouper s'il le peut, et sinon sous-couper. S'il n'a ni couleur demandée, ni *Atout*, alors il peut jouer n'importe quelle carte des deux autres couleurs.

Le gagnant du *pli* est celui qui :

1. a joué l'*Atout* le plus fort,
2. ou si aucun *Atout* n'a été joué, a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée par le premier joueur. (Si deux joueurs jouent la même carte, le premier emporte le *pli*.)

## 9 Niche

Une fois tous les *plis* joués, on regarde le contenu des 9 cartes de la *niche*.

Les éventuelles *combinaisons* qu'elle renferme rapportent des points à la défense. Ces *combinaisons* sont différentes de celles vues au début du jeu. En voici la liste :

Combinaison	points
Toute tierce (même couleur)	30
Tout carré (sans condition)	40
Tout quintuple (sans condition)	50
Tout sextuple (sans condition)	60
Tout septuple (sans condition)	80
Tout octuple (sans condition)	100
Toute Petite Bernicle (Valet + Dame de couleurs différentes)	100

## 10 Marque

**Si un joueur n'a remporté aucun *pli*, il ne marque aucun point de quelque nature que ce soit.**

Si un joueur a remporté **tous les *plis***, la valeur de ses *plis* est **augmentée de 200 points** ; elle passe donc à 400 points.

Le preneur marque :

- s'il réussit son *contrat*, les points de son *contrat* + les points de ses *plis* + les points de ses *combinaisons*,
- s'il échoue, uniquement les points de ses *combinaisons*.

Chaque adversaire en défense marque :

- si le *preneur* réussit son *contrat*, le total des points des *plis* de la défense + le total des points des *combinaisons* de la défense + les points de la *niche*,
- s'il échoue, viennent s'ajouter à l'énumération précédente les points du *contrat*.

## 11 Fautes et punitions

La partie est automatiquement arrêtée.

### 11.1 Faute du preneur

Le preneur marque 0 point.

Les adversaires marquent comme si le preneur avait échoué à remplir son *contrat* : le total des points des *plis* de la défense + le total des points

des *combinaisons* de la défense + les points de la *niche* + les points du *contrat*.

## 11.2 Faute d'un des deux défenseurs

Le joueur fautif marque 0 point.

Le preneur marque comme s'il avait réussi son *contrat*, et la valeur des *plis* est fixée à 200 points : les points de son *contrat* + 200 points pour ses *plis* + les points de ses *combinaisons*.

Le défenseur non-fautif marque les points de ses *combinaisons* et les points de la *niche*. (Les points de ses *plis* sont perdus.)

## 11.3 Faute du donneur

En cas de maldonne, le donneur perd 200 points.

# 12 Victoire

Est déclaré gagnant le premier joueur à atteindre 2000 points.

# 13 Précisions

## 13.1 Contrat

Les 200 points supplémentaires accordés à un capot entrent dans le compte des points décidant de la réalisation d'un contrat.

## 13.2 Enchères

Un joueur qui a passé lors d'un tour peut néanmoins recommencer à parler lors d'un tour ultérieur.

## 13.3 Plis

Il n'y a pas de 10 de der.



# Caisse

## 1 Matériel

Un jeu de **32 cartes**.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour 3 joueurs, simple transposition du jeu hongrois Alsos (valet). Le jeu est complexe essentiellement de par ses annonces et son système de contrats et de contre, le jeu du pli étant quasiment identique à celui de la Belote.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Ce sont les mêmes qu'à la Belote, avec une petite exception dans le cas des annonces de suites, où le 10 redescend avec les autres cartes numérotées au lieu de se situer juste avant l'As.

L'ordre des cartes est le suivant, de la plus faible à la plus forte :

- à l'*Atout* : **7, 8, Dame, Roi, 10, As, 9, Valet** ;
- dans les autres couleurs : **7, 8, 9, Valet, Dame, Roi, 10, As**
- pour les annonces de suites : **7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As**

La valeur des cartes est la suivante :

- Dame → 3 points
- Roi → 4 points
- 10 → 10 points
- As → 11 points
- 9 d'*Atout* → 14 points, les autres 9 → 0 point
- Valet d'*Atout* → 20 points, les autres Valets → 2 points

NB : L'ordre et la valeur sont cohérents (une carte de plus haute valeur qu'une autre est aussi de plus haut rang qu'elle) .

Avec le 10 de der, il y a 162 points au maximum dans les plis lors d'un jeu d'*Atout*. Maximum, car il y en a qui demeurent potentiellement dans le talon de 4 cartes. Lors d'un jeu où il n'y a pas d'*Atout*, ce maximum est de 130 points.

## 4 Distribution

Le donneur donne **6 cartes** en deux fois (3 par 3) à chacun des joueurs.

Les joueurs peuvent prendre ces cartes en main.

La carte suivante est **retournée** et posée au centre de la table. Elle servira à proposer l'*Atout* dans le premier tour de déclaration.

Le donneur distribue encore **3 cartes** à chaque joueur, mais ces cartes restent sur la table **faces cachées** ; les joueurs ne peuvent pas en prendre connaissance.

Il **retourne** encore une carte et la pose sur le paquet restant (qui comprend 3 cartes + celle-ci). Elle servira en général simplement d'indication.

## 5 Déclaration du jeu

### 5.1 1<sup>er</sup> tour de déclaration

Dans l'ordre de la distributions, chaque joueur se voit proposer le choix entre :

- passer ;
- et déclarer un jeu à l'*Atout*, l'*Atout* étant la couleur de la première carte retournée par le donneur.

Dès qu'un joueur fait une déclaration, ce joueur devient le *preneur* et on passe directement à la phase d'annonce de contrats (voir section 7).

Si tout les joueurs passent, le 2<sup>e</sup> tour de déclaration a lieu.

### 5.2 2<sup>e</sup> tour de déclaration

Dans l'ordre de la distributions, chaque joueur se voit proposer le choix entre :

- passer ;
- déclarer un jeu à l'*Atout*, l'*Atout* étant une des 3 couleurs autres que celle de la première carte retournée par le donneur ;
- et déclarer un jeu *Sans-Atout*.

Ce tour de déclaration ne s'arrête pas automatiquement dès qu'un joueur fait une déclaration. Un joueur suivant peut faire une déclaration plus forte. En effet il y a un ordre dans les déclarations, de la plus faible à la plus forte :



- pique,
- carreau,
- coeur,
- trèfle,
- *Sans-Atout*.

Il n'y a cependant qu'un seul tour, ainsi un joueur qui a passé ou déclaré une couleur faible ne peut pas reparler après qu'un autre joueur ait fait une déclaration plus forte.

Si à la fin du tour, au moins un joueur a fait une déclaration, alors on passe directement à la phase d'annonce de contrats (voir section 7).

Sinon (tous les joueurs ont passé), le 3<sup>e</sup> tour de déclaration a lieu.

### 5.3 3<sup>e</sup> tour de déclaration

Chaque joueur prend en main les 3 cartes qui lui avaient été attribuées lors de la distribution, mais qui étaient demeurées jusqu'ici faces cachées sur la table.

Dans l'ordre de la distributions, chaque joueur se voit proposer le choix entre :

- passer ;
- et déclarer un jeu de *Misère* ;

Dans un jeu de *Misère*, il n'y a pas d'*atout* et le *preneur* ne doit remporter **aucun pli**.

Si tout le monde passe encore cette fois, un jeu de *Misère Générale* est imposé.

### 5.4 Récapitulatif des jeux possibles

Voici les jeux et leurs enjeux :

- *Atout* (4 couleurs possibles) : 1 point ;
- *Sans-Atout* : 2 points ;
- *Misère* : 5 points ;
- *Misère Générale* : 3 points.

Dans les 2 premiers cas (*Atout*, *Sans-Atout*), le *preneur* doit faire plus de points que chacun des autres joueurs pris séparément (leurs points ne sont pas totalisés). Il suffit qu'un des adversaires du *preneur* ait plus de points que lui pour que le *preneur* perde.

Dans les 3 premiers cas (*Atout*, *Sans-Atout*, *Misère*), si le preneur gagne, il marque le nombre de points indiqués (1, 2 ou 5) ; s'il perd, chacun des deux adversaires marque ce même nombre de points.

Dans le dernier cas (*Misère Générale*), le joueur qui a remporté le plus de *plis* perd le jeu et chacun des autres joueurs marque 3 points. Si 2 joueurs ont remporté 4 *plis*, le troisième joueur, qui n'en a donc remporté qu'un, récolte 5 points. Si les 3 joueurs font chacun le même nombre de *plis*, personne ne récolte rien.

## 6 Échange d'Atout

Cette phase n'a lieu que si l'*Atout* proposé au 1<sup>er</sup> tour de déclaration avait trouvé *preneur*.

Elle se déroule après la distribution complète des 9 cartes, avant le premier *pli* et les annonces qui le précèdent.

Le joueur qui possède le 7 d'*Atout* peut l'échanger contre la carte qui servait à proposer la couleur d'*Atout*. Si cette carte était déjà le 7, alors c'est le joueur qui possède le 8 d'*Atout* qui peut échanger ce dernier.

Dans le cas où il a procédé à cet échange, si la carte indicatrice retournée au sommet du talon est un autre *Atout* ou un As d'une autre couleur, le même joueur peut prendre celle-ci en plus.

Si le joueur a pris les 2 cartes découvertes (carte proposant l'*Atout* et carte indicatrice au sommet du talon), alors ce joueur doit retourner le reste du talon (3 cartes) et prendre les *Atouts* et les As qu'il contient.

Lorsque le joueur a alors plus de 9 cartes en main, il doit en défausser autant que nécessaire pour revenir à 9. La défausse s'effectue face cachée, elle reconstitue le talon (4 cartes).

Il n'a pas le droit de défausser de l'*Atout*.

## 7 Contrats

Cette phase ne concerne pas les jeux de *Misère* et *Misère Générale*.

Ces contrats peuvent pour la plupart être annoncés soit au moment où les joueurs ont 6 cartes en main, soit après qu'ils aient complété leur main de 9 cartes. Ils rapportent plus dans le premier cas.

Ils ne sont pas exclusifs les uns des autres. Un même joueur peut en annoncer plusieurs. N'importe quel joueur peut en annoncer, ce n'est pas réservé au preneur.

Il viennent s'ajouter au jeu déclaré juste avant et en sont complètement indépendants (le succès ou l'échec d'un contrat ne dépend pas du succès ou de l'échec d'un jeu, et réciproquement).

La réalisation du contrat est individuelle. Les 2 adversaires du *preneur* ne rassemblent pas les *Atouts* gagnés, ou les plis faits, par exemple, pour déterminer la réussite d'un contrat.

Par contre, les points dus à un succès ou un échec sont attribués par parti. Si le preneur déclare et satisfait un contrat, il marque seul les points en jeu ; mais si c'est un adversaire qui déclare et satisfait un contrat, alors les 2 adversaires du *preneur* marquent les mêmes points. De même pour un échec : si le *preneur* échoue à satisfaire son contrat, alors les 2 adversaires marquent les points ; et si un adversaire échoue, alors seul le *preneur* marque les points.

## 7.1 Liste des contrats

- **Caisse (1 pt)** : le contractant doit posséder la Belote (Roi et Dame d'*Atout*), et il s'engage à remporter le jeu, c'est-à-dire à remporter plus de points (*plis*, dix de der et *combinaisons* comprises) que chacun de ses adversaires pris séparément.
- **Clarté (1 pt)** : le contractant s'engage à remporter au moins 82 points (*plis*, dix de der compris) dans un jeu d'*Atout* ou 66 points dans un jeu *Sans-Atout*. Les *combinaisons* ne sont pas prises en compte.
- **Cent / Quatre-Vingt (2 pts)** : le contractant s'engage à remporter au moins 100 points (*plis*, dix de der compris) dans un jeu d'*Atout* ou 80 points dans un jeu *Sans-Atout*. Les *combinaisons* ne sont pas prises en compte.
- **Deux Cents / Cent Quatre-Vingt (1 pt)** : le contractant s'engage à remporter au moins 200 points (*plis*, dix de der et *combinaisons* comprises) dans un jeu d'*Atout* ou 180 points dans un jeu *Sans-Atout*. Les *combinaisons* sont prises en compte.
- **Quarante-Quatre (1 pt)** : le contractant s'engage à remporter les 4 As.
- **Tous les Trois (1 pt)** : le contractant s'engage à remporter le Valet, le 9 et le 7 d'*Atout*.
- **Ultime (2 pts)** : le contractant s'engage à remporter le dernier pli au moyen du 7 d'*Atout*.
- **Famille (1 pt)** : le contractant s'engage à remporter l'As, le Roi et la Dame d'*Atout*.
- **Tous les Atouts (2 pt)** : le contractant s'engage à remporter le Valet, le 9, l'As, le 10, le Roi et la Dame d'*Atout* (soit les 6 plus gros *Atouts*).
- **Capot (5 pt)** : le contractant s'engage à remporter tous les *plis*.

Les indications de points valent pour les déclarations qui sont faites alors que les joueurs ont les 9 cartes en main. Si elles sont faites plus tôt alors que les joueurs ne connaissent que 6 de leurs cartes, les points sont doublés.

On n'a pas le droit d'annoncer un Capot alors qu'on n'a que 6 cartes en main.

On n'a pas le droit d'annoncer une Clarté après, ou au même moment, qu'un Cent.

Dans le cas d'un Ultime déclaré, le joueur doit garder son 7 d'*Atout* le plus tard possible, il n'a pas le droit de changer d'avis quant au but de ce 7 en cours de jeu.

## 7.2 1<sup>er</sup> tour de contrat

Il a lieu après qu'un jeu d'*Atout* ou de *Sans-Atout* a été décidé, alors que les joueurs n'ont toujours en main que 6 cartes.

Les valeurs de contrat indiquées à la section précédente sont doublées.

C'est le *preneur* qui parle/passe en premier, et ensuite chacun parle/passe à son tour au moins une fois jusqu'à ce que deux joueurs passent consécutivement (un joueur peut reparler même s'il a passé auparavant, du moment que quelqu'un a parlé après lui).

Il est également possible de *contrer* les *contrats* d'un autre joueur pendant cette phase (voir section suivante).

## 7.3 2<sup>e</sup> tour de contrat

Il ne concerne toujours que les jeux d'*Atout* et de *Sans-Atout*.

Il a lieu au début du premier pli (voir section 10), alors que les joueurs ont 9 cartes en main.

Les valeurs des contrats sont les valeurs nominales telle qu'indiquées dans la liste.

Chaque joueur parle une fois, au moment de jouer sa carte.

## 8 Contres

Un jeu (et le *preneur*), de même qu'un contrat (et son *contractant*), peuvent être *contrés* par un *opposant*.

Chaque contre peut être *surcontré* par un membre du parti opposant (il y a le parti du *preneur* ou *contractant*, et le parti constitué par les deux adversaires), jusqu'à atteindre 4 niveaux de contre (contre, *surcontre*, *sur-surcontre*, *sur-sur-surcontre*).

Chaque contre ou *surcontre* doit spécifier ce à quoi il se rapporte (le jeu ou bien quel contrat particulier).

Chaque contre double la valeur du jeu ou du contrat ciblé.

Les contres ayant lieu pendant la phase à 6 cartes quadruplent cette valeur au lieu de la doubler.

On peut donc théoriquement multiplier par 256 la valeur d'un jeu ou d'un contrat (*sur-sur-surcontre* dès le 1<sup>er</sup> tour).

## 9 Annonces (combinaisons)

Les *combinaisons* sont annoncées au moment de jouer le premier *pli*. Elles n'existent que dans les jeux d'*Atout* et de *Sans-Atout* ; pas dans les jeux de *Misère*.

Il n'y a pas de construction, elles reposent sur la chance à la distribution.

Il y a deux catégories de combinaisons :

- les suites : cartes de rangs successifs de la même couleur ;
- les carrés : 4 cartes identiques.

Rappelons l'ordre croissant des rangs successifs pour la constitution de suites : **7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As**.

Les carrés valent 80 points.

Les suites valent 20 pour les *tierces* (3 cartes), 50 pour les *quartes* (4 cartes), 100 pour les *quintes* (5 cartes) et plus.

*Nota bene* : les suites ne peuvent se chevaucher ni se toucher. Un joueur qui aurait les 8 cartes de la même couleur ne peut donc pas annoncer 2 suites.

Dans chaque catégorie (suite ou carrés), un seul joueur marque les points : celui qui détient la combinaison la plus forte. Mais s'il détient une seconde combinaison de la même catégorie, il la marque aussi.

### 9.1 Force des combinaisons

Chez les carrés, le carré le plus fort est déterminé :

- dans un jeu d'*Atout*, par l'ordre des cartes d'*Atout*,
- dans un jeu *Sans-Atout*, par l'ordre des cartes normales.

Chez les suites, la suite la plus forte est déterminée :

- d'abord, par la longueur de la suite ;
- ensuite, par la carte la plus haute de la suite, dans l'ordre spécifique aux suites : 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As ;
- enfin, par le fait que de deux suites égales jusque là, une suite à l'*Atout* l'emporte sur une suite d'une autre couleur.

Si alors 2 suites ne sont toujours pas départagées (donc si ces 2 suites sont de même longueur, de même rang et toutes deux hors atout), aucun des joueurs concernés ne les marque.

## 9.2 Annonces

Chaque joueur, juste avant de jouer sa première carte, peut annoncer ses combinaisons.

Pour les *suites*, le joueur annonce la plus longue qu'il a, en disant sa longueur (*tierce, quarte, quinte, sixte / sixième, septime / septième, octave / huitième*). Il ne donne pas d'autre information (rang ou couleur).

Il a le droit de ne pas en annoncer du tout même s'il en a (par exemple qu'un autre joueur a déjà annoncé une suite plus longue que la sienne) ; par contre, s'il en annonce, il ne peut pas sous-annoncer (par exemple une *tierce* alors qu'il a une *quarte*), il doit annoncer la plus longue qu'il a.

Pour les *carrés*, le joueur annonce juste qu'il a un *carré*. Il ne donne pas son rang. S'il possède 2 *carrés*, il n'en fait pas mention non plus.

## 9.3 Validation

La validation des annonces se passe à la fin du premier *pli*, après le dernier épisode des déclarations de contres.

Il s'agit d'établir qui a la meilleure *suite* et qui a le meilleur *carré*.

Un joueur qui a annoncé une combinaison peut renoncer à ses prétentions et ne pas participer à la validation.

En cas d'égalité de longueur des combinaisons annoncées, les joueurs dévoilent progressivement des informations sur leur combinaison de manière à procéder à la détermination de la plus forte, suivant l'ordre défini section 9.1.

Pour chaque catégorie (suites ou carrés), une fois le gagnant déterminé, celui-ci déclare la valeur exacte de toutes ses combinaisons dans la catégorie, c'est-à-dire qu'il dit la longueur, le rang et la couleur dans le cas des suites, et le rang dans le cas des carrés.

## 9.4 Belote

Elle consiste en la possession dans sa main du Roi et de la Dame d'*Atout*, et elle rapporte 20 points.

Elle ne se déclare pas comme les autres *combinaisons*. Elle est simplement déclarée au moment de compter les points après que les *plis* aient été joués. Sa déclaration est implicite quand un joueur contracte une Caisse (voir section 7.1).

## 10 Premier pli

Le premier joueur à lancer est :

- dans un jeu de *Sans-Atout*, le joueur placé avant le *preneur* ;
- dans tous les autres jeux, le joueur placé après le *donneur*.

Comme décrit précédemment, juste avant de jouer sa carte, chaque joueur peut quand vient son tour contrer le jeu du *preneur*, annoncer des *contrats*, *contrer* les *contrats* de l'autre parti, et annoncer des *combinaisons* (ceci vaut pour les jeux d'*Atout* et *Sans-Atout*, dans un jeu de *Misère* il est seulement possible de *contrer* le jeu du *preneur*, et dans un jeu de *Misère Générale* rien de cela n'est possible).

## 11 Défi

Cette phase a lieu avant le début du second *pli*, dans tous les types de jeu sauf celui de *Misère Générale*, du moment qu'aucun *contrat* n'a été établi à part éventuellement une Caisse.

C'est la dernière occasion (la seule occasion dans un jeu de *Misère*) de relever les enjeux.

Un des adversaires du *preneur* peut choisir de lancer un défi, c'est-à-dire de doubler l'enjeu du jeu tel qu'il est à ce moment-là (enjeu de base + éventuelle Caisse + éventuels contres du jeu de base et de la Caisse).

Le *preneur* a alors le choix de :

- abandonner et concéder à ses adversaires la partie qui n'est donc pas jouée et les points normaux qui allaient avec ;
- accepter le doublement de l'enjeu (la partie reprend alors son cours) ;
- accepter le doublement de l'enjeu et *contrer*, c'est-à-dire à son tour proposer un défi, consistant à doubler à nouveau l'enjeu.

Si le *preneur* a *contré*, les adversaires se voient donc proposer à leur tour les mêmes options (concéder avec l'enjeu précédant, jouer avec l'enjeu proposé, contrer en le doublant à nouveau). Ceci peut se poursuivre : surcontre, sur-surcontre et enfin sur-sur-surcontre.

On peut donc arriver à faire  $\times 32$  rien que sur cette phase de défi.

Pour que les adversaires concèdent la partie, il faut que les deux la concèdent. Pour lancer un défi ou surcontrer le *preneur*, il suffit que l'un d'entre eux le décide.



## 12 Jeu du pli

Il s'effectue selon les mêmes règles et principes qu'à la Belote, excepté le fait qu'il n'est pas obligatoire de monter à l'*Atout*.

Le joueur qui a la main (qui a remporté le pli précédent) lance la carte qu'il désire ; les autres joueurs doivent fournir à cette couleur ; si un joueur ne peut pas fournir, il doit couper s'il le peut. S'il y a eu de l'*Atout* joué, c'est l'*Atout* le plus fort qui l'emporte, sinon c'est la carte la plus forte à la couleur demandée.

Les adversaires du *preneur* jouent individuellement, il n'y a pas de règle différente pour eux, contrairement au jeu de la Belote pour deux partenaires.

## 13 Marque

Le gain du jeu est déterminé par les points marqués par chaque joueur dans les plis (y compris le dix de der) et les combinaisons (y compris la belote). Le jeu est gagné par le *preneur* s'il est le joueur avec le plus de points.

*Nota bene* : chaque joueur doit vraiment compter ses points, car le nombre total de points dans les plis n'est pas fixe.

Le gain de chaque *contrat* est déterminé par les conditions qu'il requiert, comme décrit à la section 7.1.

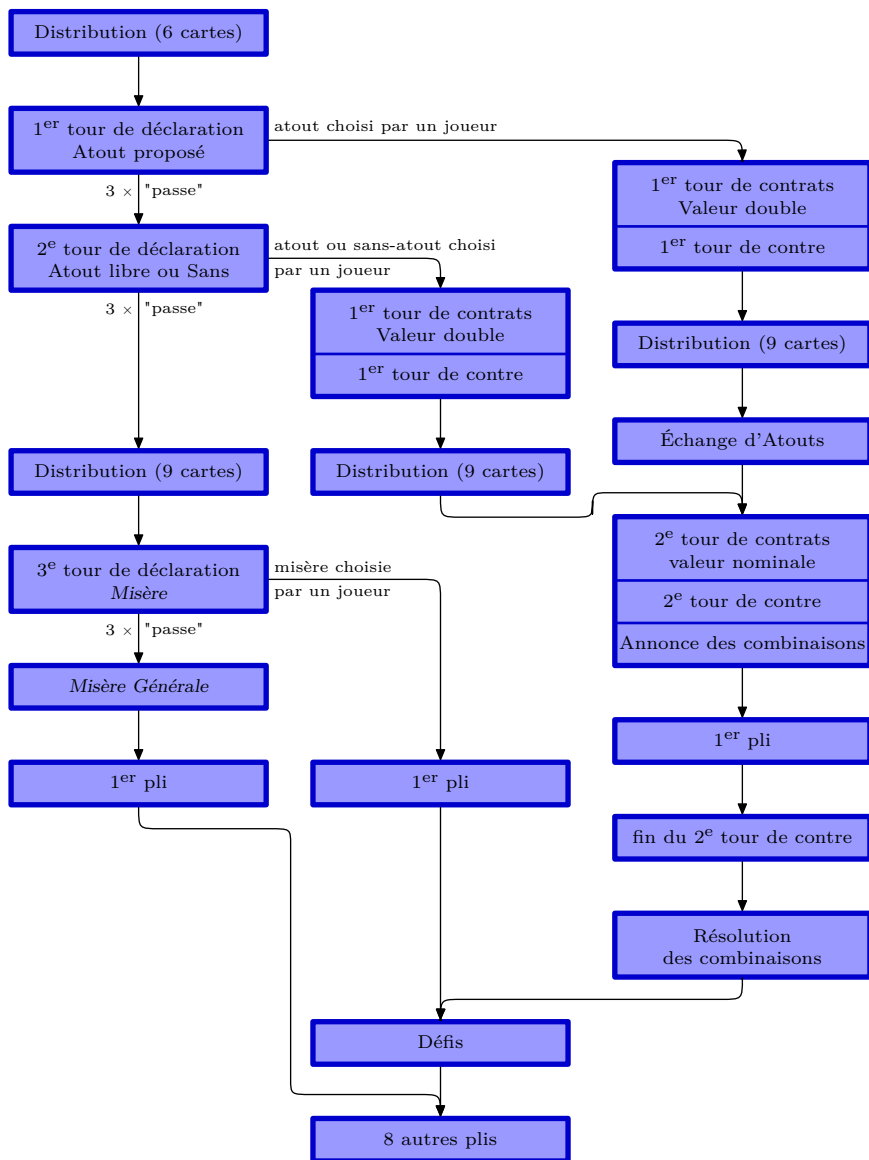
### 13.1 Vainqueur

On procède par un système de manches extensibles.

Si un joueur seul atteint ou dépasse les 20 points, il remporte la manche.

Par contre, si plusieurs joueurs dépassent les 20 points après une même donne, alors le seuil à atteindre est repoussé à 40 points. Et ainsi de suite, de 20 en 20, tant qu'un joueur ne franchit pas seul le but.

## 14 Déroulement (récapitulatif)



# Démons

## 1 Matériel

Deux jeux de **78 cartes** dont on ne gardera que les Rois et les Cavaliers en double, les Reines, les Valets, les 6 et les Atouts de 1 à 5 en simple, soit 33 cartes. En outre les 8 de Pique, Carreau et Trèfle serviront de marqueurs.

On peut adapter le jeu avec deux jeux de 52 cartes, voire 1. Les atouts seront remplacés par les 1 à 5 de Cœur. Les Cavaliers par des 10.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour **3 joueurs**, inspiré par le jeu de Perlaggen, et qui combine jeu de levées, jeu de plis, annonces et paris.

### 2.1 Déroulement général

Après avoir effectué la mise en place (section 4), on effectue la distribution (section 5). Un échange de cartes (section 6) peut avoir lieu alors.

Ensuite les paris sur le gain des *plis* (section 7) et le jeu des cartes (section 6) peuvent commencer. Durant le jeu, les joueurs cherchent aussi à créer des *combinaisons* (section 6).

Quand tous les *plis* sont joués, on fait le bilan (section 8) de ce qui a été marqué par chaque joueur au cours de la donne, afin d'atteindre la victoire (section 12).

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes ordinaires dans le jeu est le suivant, de la plus faible à la plus forte :

**6 < Valet < Dame < Cavalier < Roi.**

Les valeurs de base des cartes ordinaires sont :

- 6 → 0 pt
- Valet → 1 pt
- Reine → 4 pts

- Cavalier → 2 pts
- Roi → 2 pts

*Nota bene* : le Cavalier et le Roi sont plus forts que la Reine mais valent moins de points.




Ceci vaut pour les joueur humains. **Pour le joueur *Diable*, la valeur de base est de 1 pt pour toutes les cartes ordinaires.**

Chez les *Démon*, c'est-à-dire les *Atouts*, le 1 est le plus fort, le 5 le plus faible.

Les *Démon* n'ont pas de valeur.

L'ordre des cartes dans les combinaisons est différent, comme expliqué dans la section 6. Plus de précisions sur les points sont disponibles dans la section 10.


## 4 Mise en place

Les trois 8 (  ) sont mélangés et proposés face cachée pour que chaque joueur en tire un au hasard et le pose devant soi. Ce sera le marqueur de la couleur attribuée à chaque joueur.

Ceci n'est à faire qu'une seule fois au début de la partie. La couleur est fixée une fois pour toutes.

## 5 Distribution

Le *donneur* distribue **9 cartes** à chaque joueur, deux par deux, avec un dernier tour à une seule carte. 6 cartes doivent être retournées : durant chacun des 3 premiers tours, le *donneur* met 2 cartes de côté à cet effet (le plus simple et de faire comme si il y avait un quatrième joueur en face de lui pendant les 3 premier tours).

Le joueur qui reçoit le 1 d'*Atout* () est le joueur *Diable*. Il ne doit pas le signaler ; il est également interdit de signaler que l'on n'est pas le *Diable* mais un joueur dit « humain ».

Si le 1 d'*Atout* est présent parmi les cartes retournées, alors le 2 d'*Atout* désigne le *Diable* ; si le 2 y est aussi, alors c'est le 3 ; et ainsi de suite.

Si les 5 *Démon* font partie des cartes retournées, alors la donne est annulée et on procède à une nouvelle donne.

## 6 Échanges

Si un joueur possède une paire de 6, alors il peut décider de la montrer, cela lui donnera le droit d'échanger une carte de sa main contre une des cartes retournées. La carte qu'il défause est écartée face cachée, elle ne rejoint pas les rangs des cartes retournées.

S'il possède un brelan de 6, alors il en va de même pour deux cartes.

S'il possède un carré de 6, alors il en va de même pour trois cartes.

Un autre type d'échange avec des modalités différentes est offert au *Diable* durant le jeu. Il sera décrit à la section 6.

## 7 Paris

Les paris portent sur le gain des plis.

### 7.1 Gain partiel

Le gain des plis est dit partiel s'il consiste à simplement remporter plus de plis que chacun des adversaires.

Les paris sur le gain partiel peuvent avoir lieu à n'importe quel moment jusqu'à la fin du 2<sup>e</sup> tour (c'est-à-dire avant que la première carte du 3<sup>e</sup> tour soit jouée). Le jeu ne reprend que lorsque le ou les tours de paroles sont achevés.

L'enjeu de base sans aucun pari est de 5 points offerts au joueur qui remportera le plus grand nombre de plis.

Le joueur qui veut parier déclare « je parie sur les plis ». Cela a pour effet de doubler l'enjeu, et d'engager le joueur qui parie : désormais, s'il ne remporte pas les *plis*, il perdra 10 points.

Chacun des autres joueurs doit alors parler et choisir une réponse parmi :

- **concéder** : il n'est plus concerné par l'enjeu du gain des *plis* (partiel ou complet), il ne gagnera pas de points s'il remporte plus de *plis* que les autres, mais il ne peut pas perdre de points.
- **tenir** : il est désormais engagé comme le parieur, avec une perte ou un gain à la clef, suivant s'il remporte plus de *plis* que les autres ou pas (il s'agit des *plis* du joueur qui tient, pas de ceux du parieur).
- **monter** : l'enjeu est doublé à nouveau, et le joueur qui répond ainsi engagé pour perte et gain sur le nouvel enjeu. Le parieur d'origine reste engagé, mais seulement à perte, sur le montant qu'il a parié.

Lorsque quelqu'un monte, cela recrée un nouveau tour de parole : le premier parieur se retrouve ainsi à devoir répondre à la montée. Un joueur qui a déjà concédé ne se voit pas proposer de parler, il est hors des paris (sur gain complet aussi bien que partiel).

Il n'est possible de monter que jusqu'à un enjeu de 40 points, soit un pari et 2 montées maximum.

On ne peut pas parier sur un gain partiel si un pari sur gain complet a déjà eu lieu. Par contre, si un pari sur un gain complet a lieu postérieurement au déroulement d'un pari sur un gain partiel, les paris existants sur un gain partiel sont conservés pour les joueurs qui n'ont pas parié, tenu ou monté sur un gain complet.

## 7.2 Gain complet

Le gain des plis est dit complet s'il consiste à remporter la majorité des *plis* (donc 5 *plis*).

Les paris sur le gain complet peuvent avoir lieu à n'importe quel moment jusqu'à la fin du 4<sup>e</sup> tour (c'est-à-dire avant que la première carte du 5<sup>e</sup> tour soit jouée), que des paris sur un gain partiel aient eu lieu auparavant ou non. Le jeu ne reprend que lorsque le ou les tours de paroles sont achevés.

Sans aucun pari, il n'y a pas de points offerts au joueur qui remporte la majorité des plis (il remporte juste l'éventuel enjeu associé au gain partiel).

Le joueur qui veut parier déclare « je parie sur le gain complet des plis ».

Les paris commencent à 20 points et se déroulent comme les paris sur le gain partiel, jusqu'à un enjeu maximal de 80 points.

## 8 Déroulement du jeu

Le joueur qui suit le *donneur* a la main au départ. Par la suite le gagnant de chaque pli obtient la main.

Le joueur qui a la main peut lancer la carte qu'il veut.

Un *Démon* peut prendre la valeur d'une des cartes retournées. On dit qu'il la possède. Pour ce faire, le joueur prend la carte retournée qu'il souhaite, et la dépose sur son *Démon* au moment de jouer. Cette carte fera partie du *pli*.

Les autres joueurs doivent répondre avec la couleur demandée ou un *Démon* possédant une carte de cette couleur. S'ils ne peuvent pas fournir

la couleur demandée, alors ils peuvent jouer n'importe quelle carte ; il n'est pas obligatoire de couper avec un *Démon*.

Si un *Démon* a été lancé sans avoir pris l'apparence d'une carte retournée, alors les autres joueurs doivent fournir un *Démon* eux aussi, et ne peuvent lui faire prendre aucune apparence (ces *Démons* sont dits « purs »). Un joueur qui ne peut pas fournir peut jouer n'importe quelle carte.

Il n'est pas obligatoire de chercher à gagner un *pli*, donc à monter sur les cartes déjà jouées par les adversaires.

Le gagnant du *pli* est celui qui a joué le plus fort *Démon* pur ou, si aucun *Démon* n'a été joué, celui qui a joué la plus forte carte à la couleur demandée. Si une carte possédée est identique à une carte ordinaire jouée dans le même pli, la carte possédée l'emporte sur cette dernière. Si deux *Démons* sont joués de cette façon dans le même pli, c'est d'abord la valeur des cartes retournées choisies qui décide, puis l'ordre des *Démons*.

Chaque joueur range les *plis* qu'il a gagnés distinctement, de façon à ne pas en mélanger un avec un autre.

À la fin du pli où le *Diable* se révèle (c'est-à-dire lorsqu'il joue le plus fort *Démon* ne faisant pas partie des cartes retournées), il a le droit d'échanger une des cartes de sa main contre une des cartes retournées. Lors de cet échange-ci, la carte qu'il defausse rejoint les cartes retournées ; elle est donc visible de tous et est susceptible d'être possédée ultérieurement par un *Démon* (de n'importe quel joueur).

## 9 Combinaisons

Les combinaisons sont construites par les cartes qu'un joueur joue successivement (contrairement à la plupart des jeux où elle résident dans sa main). Il est donc difficile de parvenir à exposer des combinaisons longues.

Chaque carte devant faire partie d'une combinaison doit être annoncée à haute voix au moment de la poser sur la table (« Roi pour une suite », « Dame de la suite », « je commence un Pareil de Cavaliers », « je continue mon Pareil de Cavaliers »). Le donneur (ou le joueur attitré à cette tâche) prend note. Elle doit être annoncée comme débutant/appartenant soit à un Pareil, soit à une Suite, mais pas aux deux, il n'est pas possible de jouer sur les deux tableaux à la fois en attendant de voir ce qui se passe au tour suivant.

Il n'y a pas de pénalité pour la première combinaison échouée (avant donc de réaliser au moins une paire ou une seconde). Par contre le deuxième échec est puni d'une perte de 10 points ; de même pour les suivants, mais un succès redonne le droit à un échec impuni.

Seule la meilleure combinaison de chaque catégorie est recompensée.

L'ordre à prendre en compte pour départager deux combinaisons de même longueur est le suivant : **Valet < Cavalier < Dame < Roi**.

Il n'y a pas de combinaison qui comprenne de 6.

Les cartes pour lesquelles peut se faire passer un *Démon* sont prises en compte dans la réalisation d'une combinaison.

## 9.1 Pareil

Ils commencent à partir de 2 cartes de même rang (une paire) et peuvent aller jusqu'au carré, voire pour certains rangs (Cavaliers, Rois), jusqu'à 8 cartes de même rang (octuple).

Toute paire est battue par tout brelan ; tout brelan est battu par tout carré ; et ainsi de suite.

À l'intérieur d'une même étendue de combinaison, celle avec la carte de rang le plus élevé l'emporte.

La récompense est de 10 points pour une paire, 20 pour un brelan, 40 pour un carré, 50 pour un quintuple ou plus.

En cas d'égalité, personne ne marque. Un Pareil gagnant peut ainsi être annulé par un Pareil de même force réalisé plus tard par un adversaire.

NB : avoir deux paires (ou plusieurs autres combinaisons) n'apporte rien en soi, seule la plus forte est prise en compte.

## 9.2 Suite

Les suites commencent à partir de 2 cartes de même couleur et de rangs successifs (une seconde) et peuvent aller jusqu'à des suites de 4 cartes (quarte).

Toute seconde est battue par toute tierce ; toute tierce est battue par toute quarte.

À l'intérieur d'une même longueur de suite, celle avec la carte de rang le plus élevé l'emporte.

La récompense est de 15 points pour une seconde, 30 pour une tierce, 60 pour une quarte.



En cas d'égalité, personne ne marque. Une Suite gagnante peut ainsi être annulé par une Suite de même force réalisée plus tard par un adversaire.

NB : avoir deux secondes (ou plusieurs autres combinaisons) n'apporte rien en soi, seule la plus forte est prise en compte.

## 10 Points

Il s'agit des points contenus dans les *plis* que chaque joueur a pu remporter.

Aux valeurs de base des cartes décrites à la section 3 peuvent s'ajouter différentes bonifications.

Pour chacun des trois joueurs, chacune des figures rapporte 1 point supplémentaire si elle est de la couleur attribuée à ce joueur (et signalée par un marqueur 8).

### 10.1 Joueur *Diab*

Le *Diab* possède deux couleurs : celle indiquée par son 8, et Cœur. Le bonus de 1 point s'applique donc pareillement aux figures des deux couleurs.

En outre, il marque 1 point de plus par figure contenue dans tout *pli* qui comporte un *Démon*.

Enfin, s'il a collecté dans ses *plis* trois 6 ou plus, il marque un bonus de 10 points.

## 11 Marque

Chaque joueur marque :

- les points contenus dans les *plis* qu'il a remportés ;
- les points de la meilleure Suite, s'il l'a remportée ;
- les points du meilleur Pareil, s'il l'a remporté ;
- les points de l'enjeu sur le gain des *plis*, s'il est parvenu à en remporter le nombre requis ; ou des pénalités liées le cas échéant.

## 12 Fin de partie

Lorsque les points cumulés d'un joueur atteignent 333 points au cours d'une donne où il a parié sur le gain des *plis*, il est déclaré vainqueur (toute forme de pari est acceptée : parier, tenir ou monter, sur un gain partiel ou complet). Il n'est pas nécessaire de remporter son pari.

Un joueur qui atteint 333 points sans avoir parié voit son score remis au niveau qu'il occupait au début de la donne (les points qu'il aurait dû marquer ne sont en vérité pas marqués).

Si plusieurs joueurs remplissent les conditions de victoire dans le même tour, celui qui a remporté le gain des *plis* est le vainqueur ; si aucun d'entre eux ne l'a fait, alors leurs scores restent au niveau qu'ils occupaient au début de la donne.

## 13 Pénalité

Tout joueur qui signale son caractère de *Diable* ou de non-*Diable* est pénalisé d'une perte de 50 points (le jeu poursuit son cours).

Si un joueur joue un *Démon* pur alors qu'il avait en main la couleur demandée (A DECIDER : ou qu'il pouvait posséder une carte de cette couleur), alors la donne est arrêtée, annulée et le fautif est pénalisé d'une perte de 100 points.

# Démons punisseurs

## 1 Matériel

Un jeu de **52 cartes** dont on ne gardera qu'un jeu standard de 32 cartes, plus le 6 de Carreau, soit 33 cartes.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour **3 joueurs**, adaptation du jeu de Strafferlaggen pour être joué avec un jeu français standard de 32 cartes et une 33<sup>e</sup>.







## 3 Ordre et valeur en points des cartes







L'ordre des cartes est le suivant, de la plus faible à la plus forte :

**7 < 8 < 9 < 10 < Valet < Dame < Roi < As.**

Ceci vaut également pour l'*Atout*.

Il y a en outre 8 ou 9 « *Démons* » :

- 6 permanents :
  -  le Roi de Cœur (Charles),
  -  le 6 de Carreau (le Carreleur),
  -  le 7 de Carreau (le petit Carreleur ou la Pointe de Carreau),
  -  le 7 de Trèfle (la Pointe ou la Pointe de Trèfle),
  -  le Valet de Trèfle,
  -  la Dame de Trèfle,
- et 2 ou 3 vacataires issus de la couleur d'*Atout* :
  - le 7 d'*Atout* s'il n'est pas déjà dans les permanents,
  - le Valet d'*Atout*,
  - la Dame d'*Atout*.

Les *Démons* vont du mineur au majeur dans l'ordre suivant :  <  < Dame d'*Atout* < Valet d'*Atout* < (7 d'*Atout*) < la Pointe  < le petit Carreleur  < le Carreleur  < Charles 

Les cartes non-démoniques sont dites « ordinaires ».

Les *Démons* peuvent prendre l'apparence de n'importe quelle autre carte. Il faut pour cela que le joueur qui la joue nomme quand il pose la couleur et le rang de la carte qu'elle remplace.

Ils peuvent vraiment prendre l'apparence de n'importe quelle carte, même une qui est déjà sur la table, une qui a déjà été jouée, une qui est dans la main du joueur, ou une pour laquelle un autre *Démon* se fait déjà passer.

Si la carte dont le *Démon* prend l'apparence est déjà sur la table dans sa forme ordinaire, le *Démon* est plus fort qu'elle.

Si plusieurs *Démons* prennent l'apparence d'une même carte (durant le même pli), alors l'ordre de minorité/majorité des *Démons* cité plus haut s'applique pour déterminer lequel l'emporte sur le ou les autres.

Les cartes n'ont pas de valeur.

## 4 Distribution

Le *donneur* distribue **3 cartes** à chaque joueur, en un tour ; puis il retourne une carte (si cette carte est un Trèfle, il en retourne une autre, et ainsi de suite jusqu'à ce que ce soit une carte qui ne soit pas un Trèfle) ; et enfin il distribue **4 cartes** à chaque joueur, en un tour aussi.

Les joueurs ont donc 7 cartes chacun.

La dernière carte retournée détermine la couleur de l'*Atout*. L'*Atout* ne peut donc jamais être Trèfle.

Le *donneur* peut échanger un Trèfle ordinaire de sa main contre un *Démon* de Trèfle qui ferait partie des cartes retournées.

Il peut également échanger un *Atout* ordinaire de sa main contre un *Démon* de la même couleur qui ferait partie des cartes retournées.

## 5 Déroulement du jeu

Le joueur qui suit le *donneur* a la main au départ. Par la suite le gagnant de chaque pli obtient la main.

Le joueur qui a la main peut lancer la carte qu'il veut.

Les autres joueurs, s'il possèdent la couleur demandée, peuvent soit répondre par une carte de cette couleur, ou alors par un *Atout*, mais ils ne

sont pas autorisés à jouer une autre couleur. La même contrainte s'applique, si les joueurs veulent utiliser un *Démon* pour répondre, à la carte dont il prend l'apparence.

S'ils ne possèdent pas la couleur demandée, alors ils peuvent répondre par n'importe quelle carte.

Il n'est pas obligatoire de chercher à gagner un *pli*, donc à monter sur les cartes déjà jouées par les adversaires.

Le gagnant du *pli* est celui qui a joué le plus fort *Atout* ou, si aucun *Atout* n'a été joué, celui qui a joué la plus forte carte à la couleur demandée.

Les cartes ne sont pas jouées au milieu de la table et ramassées par le gagnant.

Chaque joueur place la carte qu'il joue devant lui, à la droite de celle qu'il a jouée au tour précédent.

Lorqu'il gagne un *pli*, il avance la carte qui lui a permis de gagner d'un cran, afin que l'on puisse se rappeler qui l'a gagné.

## 6 Objectifs et paris

Les 3 objectifs sont : Pareil, Suite et Jeu.

Pour gagner le Pareil, il faut avoir le plus grand nombre de cartes du même rang.

Pour gagner la Suite, il faut avoir la plus forte *suite* à la couleur.

Pour gagner le Jeu, il faut remporter 4 *plis*.

À la base chacun des 3 objectifs rapporte un point à celui qui le satisfait le mieux. Il se peut que certains de ces objectifs ne soient atteints par personne au cours de certaines donnes, auquel cas le ou les points correspondants ne sont pas attribués.

Les joueurs peuvent parier sur un ou plusieurs des 3 objectifs, de manière à augmenter son enjeu au delà de 1 point. L'enjeu d'un objectif est néanmoins limité à 3 points maximum.

Ces paris peuvent être lancés à tout moment de la partie et interrompent le jeu le temps que les adversaires aient pu y répondre. Notamment, un joueur peut démarrer un pari avant de jouer sa carte.

## 6.1 Pareil

Ils commencent à partir de 2 cartes de même rang (une paire) et peuvent aller, grâce à la présence de *Démonis*, jusqu'à 7 cartes de même rang (septuple).

Toute paire est battue par tout breelan ; tout breelan est battu par tout carré ; et ainsi de suite.

À l'intérieur d'une même étendue de combinaison, celle avec la carte de rang le plus élevé l'emporte.

Les *Démonis* ont ici exactement le même rang que la carte qu'ils remplacent. Ils ne sont pas plus forts.

En cas d'égalité, personne ne marque.

NB : avoir deux paires (ou plusieurs autres combinaisons) n'apporte rien, seule la plus forte est prise en compte.

## 6.2 Suite

Les suites commencent à partir de 2 cartes de même couleur et de rangs successifs (une seconde) et peuvent aller jusqu'à des suites de 7 cartes (septième)

Toute seconde est battue par toute tierce ; toute tierce est battue par toute quarte ; et ainsi de suite.

À l'intérieur d'une même longueur de suite, celle avec la carte de rang le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, personne ne marque.

## 6.3 Jeu

Il est souvent difficile à atteindre. Mais si un joueur atteint effectivement 4 *plis*, il remporte l'enjeu lié au Jeu, le jeu s'arrête avant la fin et on passe à la **phase d'exposition**.

## 6.4 Déroulement des paris

Lorsqu'un joueur veut faire un pari, il dit « je parie sur les Pareils » ou « les Suites » ou « le Jeu ». Cela arrête momentanément le cours du jeu.

Le joueur suivant doit répondre :

- soit « pari tenu », et l'enjeu de cet objectif passe alors à 2 points ;
- soit « c'est bon », qui signifie qu'il concède le point.

Si le joueur a répondu « pari tenu », alors le troisième joueur peut dire « poussé à 3 » ou ne rien dire.

Si le joueur a répondu « c'est bon », alors le troisième joueur peut dire « c'est bon » aussi, ou « pari tenu », ou encore « poussé à 3 ».

Un joueur qui a « parié » ou « tenu un pari » s'expose à une pénalité s'il ne remporte pas l'objectif sur lequel porte le pari.

Si un pari plus fort (« poussé ») a lieu par la suite, il reste quoi qu'il en soit soumis à une potentielle pénalité de la valeur sur laquelle il s'était engagée : si quelqu'un pousse à 3, un joueur qui avait parié ou tenu pour 2 risque toujours 2 points s'il rate l'objectif (mais il ne peut plus gagner de points, sauf si lui ou le joueur qui le précède se réengage à tenir pour 3). Il ne s'agit donc pas seulement de faire échouer le ou les derniers parieurs, il faut aussi remplir l'objectif soi-même.

Reprenons les cas :

2 <sup>nd</sup> joueur	3 <sup>e</sup> joueur	Conséquences
« c'est bon »	« c'est bon »	Le point est concédé, l'objectif n'est pas disputé, le premier parieur gagne le point.
« c'est bon »	« pari tenu »	Le 2 <sup>nd</sup> joueur ne dispute pas l'objectif ; parmi les 2 autres joueurs, qui remplit l'objectif gagnera 2 points, qui ne le remplit pas perdra 2 points.
« pari tenu »	ne dit rien	Chacun des joueurs peut remplir l'objectif et gagner 2 points ; le 3 <sup>e</sup> joueur ne peut subir de pénalité, mais s'ils ne remplissent l'objectif, les 2 premiers perdent 2 points. Le 2 <sup>nd</sup> joueur comme 3 <sup>e</sup> joueur obtiennent la possibilité de pousser à 3 plus tard dans le jeu.
« pari tenu »	« poussé à 3 »	On poursuit la phase de parole, avec maintenant le 3 <sup>e</sup> joueur dans le rôle du 1 <sup>er</sup> , et 2 (resp. 3) points là où il était question de 1 (resp. 2) points.

### 6.4.1 Concession

Outre la concession qui peut être annoncée durant le tour de parole qui suit un pari, qui vient d'être vue dans la section précédente, il est possible de concéder un objectif à tout moment, sans avoir été provoqué par un pari.

Lorsqu'un objectif, d'une façon ou d'une autre, est concédé, le joueur qui devrait alors être vainqueur de cet objectif, doit tout de même pour l'emporter être en mesure de produire un exemplaire de cet objectif. Cet exemplaire est quelconque : pour un objectif de Pareils, il lui suffit par exemple de montrer une paire, peu importe si un adversaire possède un brellan.

## 7 Exposition

Cette phase a lieu dès que le Jeu est résolu (immédiatement, même au milieu d'un *pli*). Le Jeu peut être déclaré résolu soit parce qu'un joueur a gagné 4 *plis*, soit parce que le Jeu a été concédé suite à un pari.

Les *plis* restants ne seront pas joués, mais il faut quand même décider du sort des Pareils et des Suites s'ils n'ont pas déjà été résolus par une concession.

On entame alors un processus de confrontation.

Les paris peuvent continuer ou commencer durant cette phase.

Chaque joueur, successivement et à commencer par celui qui a gagné le Jeu, doit choisir, pour chaque objectif qui reste, entre :

- concéder,
- parier,
- et disputer.

Concéder et parier se passe de la même manière que durant le jeu.

Disputer consiste à révéler suffisamment de cartes (de sa main, en plus de celles déjà sur la table) pour montrer une combinaison supérieure à celles montrées jusque là par les adversaires.

Une fois qu'un joueur a procédé à son choix et ses actions pour tous les objectifs, c'est au joueur suivant de procéder.



# Les Héritiers

## 1 Matériel

Deux jeux de **78 cartes** dont on ne gardera que les Rois et les Cavaliers en double, les Reines, les Valets, les 6 et les Atouts de 1 à 5 en simple, soit 33 cartes. En outre les 8 de Pique, Carreau et Trèfle serviront de marqueurs.

On peut adapter le jeu avec deux jeux de 52 cartes, voire 1. Les atouts seront remplacés par les 1 à 5 de Cœur. Les Cavaliers par des 10.

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu pour **3 joueurs**, inspiré par le jeu de Perlaggen, et qui combine jeu de levées, jeu de plis, annonces et paris.

### 2.1 Déroulement général

Après avoir effectué la mise en place (section 4), on effectue la distribution (section 5). Un échange de cartes (section 6) peut avoir lieu alors.

Ensuite les paris sur le gain des *plis* (section 7) et le jeu des cartes (section 6) peuvent commencer. Durant le jeu, les joueurs cherchent aussi à créer des *combinaisons* (section 6).

Quand tous les *plis* sont joués, on fait le bilan (section 8) de ce qui a été marqué par chaque joueur au cours de la donne, afin d'atteindre la victoire (section 12).

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes ordinaires dans le jeu est le suivant, de la plus faible à la plus forte :

**6 < Valet < Dame < Cavalier < Roi.**

Les valeurs de base des cartes ordinaires sont :

- 6 → 0 pt
- Valet → 1 pt
- Reine → 4 pts

- Cavalier → 2 pts
- Roi → 2 pts

*Nota bene* : le Cavalier et le Roi sont plus forts que la Reine mais valent moins de points.




Ceci vaut pour les joueur humains. **Pour le joueur *Diab*le, la valeur de base est de 1 pt pour toutes les cartes ordinaires.**

Chez les *Démons*, c'est-à-dire les *Atouts*, le 1 est le plus fort, le 5 le plus faible.

Les *Démons* n'ont pas de valeur.

L'ordre des cartes dans les combinaisons est différent, comme expliqué dans la section 6. Plus de précisions sur les points sont disponibles dans la section 10.


## 4 Mise en place

Les trois 8 (  ) sont mélangés et proposés face cachée pour que chaque joueur en tire un au hasard et le pose devant soi. Ce sera le marqueur de la couleur attribuée à chaque joueur.

Ceci n'est à faire qu'une seule fois au début de la partie. La couleur est fixée une fois pour toutes.

## 5 Distribution

Le *donneur* distribue **9 cartes** à chaque joueur, deux par deux, avec un dernier tour à une seule carte. 6 cartes doivent être retournées : durant chacun des 3 premiers tours, le *donneur* met 2 cartes de côté à cet effet (le plus simple et de faire comme si il y avait un quatrième joueur en face de lui pendant les 3 premier tours).

Le joueur qui reçoit le 1 d'*Atout* () est le joueur *Diab*le. Il ne doit pas le signaler ; il est également interdit de signaler que l'on n'est pas le *Diab*le mais un joueur dit « humain ».

Si le 1 d'*Atout* est présent parmi les cartes retournées, alors le 2 d'*Atout* désigne le *Diab*le ; si le 2 y est aussi, alors c'est le 3 ; et ainsi de suite.

Si les 5 *Démons* font partie des cartes retournées, alors la donne est annulée et on procède à une nouvelle donne.

## 6 Échanges

Si un joueur possède une paire de 6, alors il peut décider de la montrer, cela lui donnera le droit d'échanger une carte de sa main contre une des cartes retournées. La carte qu'il défause est écartée face cachée, elle ne rejoint pas les rangs des cartes retournées.

S'il possède un brelan de 6, alors il en va de même pour deux cartes.

S'il possède un carré de 6, alors il en va de même pour trois cartes.

Un autre type d'échange avec des modalités différentes est offert au *Diable* durant le jeu. Il sera décrit à la section 6.

## 7 Paris

Les paris portent sur le gain des plis.

### 7.1 Gain partiel

Le gain des plis est dit partiel s'il consiste à simplement remporter plus de plis que chacun des adversaires.

Les paris sur le gain partiel peuvent avoir lieu à n'importe quel moment jusqu'à la fin du 2<sup>e</sup> tour (c'est-à-dire avant que la première carte du 3<sup>e</sup> tour soit jouée). Le jeu ne reprend que lorsque le ou les tours de paroles sont achevés.

L'enjeu de base sans aucun pari est de 5 points offerts au joueur qui remportera le plus grand nombre de plis.

Le joueur qui veut parier déclare « je parie sur les plis ». Cela a pour effet de doubler l'enjeu, et d'engager le joueur qui parie : désormais, s'il ne remporte pas les *plis*, il perdra 10 points.

Chacun des autres joueurs doit alors parler et choisir une réponse parmi :

- **concéder** : il n'est plus concerné par l'enjeu du gain des *plis* (partiel ou complet), il ne gagnera pas de points s'il remporte plus de *plis* que les autres, mais il ne peut pas perdre de points.
- **tenir** : il est désormais engagé comme le parieur, avec une perte ou un gain à la clef, suivant s'il remporte plus de *plis* que les autres ou pas (il s'agit des *plis* du joueur qui tient, pas de ceux du parieur).
- **monter** : l'enjeu est doublé à nouveau, et le joueur qui répond ainsi engagé pour perte et gain sur le nouvel enjeu. Le parieur d'origine reste engagé, mais seulement à perte, sur le montant qu'il a parié.

Lorsque quelqu'un monte, cela recrée un nouveau tour de parole : le premier parieur se retrouve ainsi à devoir répondre à la montée. Un joueur qui a déjà concédé ne se voit pas proposer de parler, il est hors des paris (sur gain complet aussi bien que partiel).

Il n'est possible de monter que jusqu'à un enjeu de 40 points, soit un pari et 2 montées maximum.

On ne peut pas parier sur un gain partiel si un pari sur gain complet a déjà eu lieu. Par contre, si un pari sur un gain complet a lieu postérieurement au déroulement d'un pari sur un gain partiel, les paris existants sur un gain partiel sont conservés pour les joueurs qui n'ont pas parié, tenu ou monté sur un gain complet.

## 7.2 Gain complet

Le gain des plis est dit complet s'il consiste à remporter la majorité des *plis* (donc 5 *plis*).

Les paris sur le gain complet peuvent avoir lieu à n'importe quel moment jusqu'à la fin du 4<sup>e</sup> tour (c'est-à-dire avant que la première carte du 5<sup>e</sup> tour soit jouée), que des paris sur un gain partiel aient eu lieu auparavant ou non. Le jeu ne reprend que lorsque le ou les tours de paroles sont achevés.

Sans aucun pari, il n'y a pas de points offerts au joueur qui remporte la majorité des plis (il remporte juste l'éventuel enjeu associé au gain partiel).

Le joueur qui veut parier déclare « je parie sur le gain complet des plis ».

Les paris commencent à 20 points et se déroulent comme les paris sur le gain partiel, jusqu'à un enjeu maximal de 80 points.

## 8 Déroulement du jeu

Le joueur qui suit le *donneur* a la main au départ. Par la suite le gagnant de chaque pli obtient la main.

Le joueur qui a la main peut lancer la carte qu'il veut.

Un *Démon* peut prendre la valeur d'une des cartes retournées. On dit qu'il la possède. Pour ce faire, le joueur prend la carte retournée qu'il souhaite, et la dépose sur son *Démon* au moment de jouer. Cette carte fera partie du *pli*.

Les autres joueurs doivent répondre avec la couleur demandée ou un *Démon* possédant une carte de cette couleur. S'ils ne peuvent pas fournir

la couleur demandée, alors ils peuvent jouer n'importe quelle carte ; il n'est pas obligatoire de couper avec un *Démon*.

Si un *Démon* a été lancé sans avoir pris l'apparence d'une carte retournée, alors les autres joueurs doivent fournir un *Démon* eux aussi, et ne peuvent lui faire prendre aucune apparence (ces *Démons* sont dits « purs »). Un joueur qui ne peut pas fournir peut jouer n'importe quelle carte.

Il n'est pas obligatoire de chercher à gagner un *pli*, donc à monter sur les cartes déjà jouées par les adversaires.

Le gagnant du *pli* est celui qui a joué le plus fort *Démon* pur ou, si aucun *Démon* n'a été joué, celui qui a joué la plus forte carte à la couleur demandée. Si une carte possédée est identique à une carte ordinaire jouée dans le même pli, la carte possédée l'emporte sur cette dernière. Si deux *Démons* sont joués de cette façon dans le même pli, c'est d'abord la valeur des cartes retournées choisies qui décide, puis l'ordre des *Démons*.

Chaque joueur range les *plis* qu'il a gagnés distinctement, de façon à ne pas en mélanger un avec un autre.

À la fin du pli où le *Diable* se révèle (c'est-à-dire lorsqu'il joue le plus fort *Démon* ne faisant pas partie des cartes retournées), il a le droit d'échanger une des cartes de sa main contre une des cartes retournées. Lors de cet échange-ci, la carte qu'il defausse rejoint les cartes retournées ; elle est donc visible de tous et est susceptible d'être possédée ultérieurement par un *Démon* (de n'importe quel joueur).

## 9 Combinaisons

Les combinaisons sont construites par les cartes qu'un joueur joue successivement (contrairement à la plupart des jeux où elle résident dans sa main). Il est donc difficile de parvenir à exposer des combinaisons longues.

Chaque carte devant faire partie d'une combinaison doit être annoncée à haute voix au moment de la poser sur la table (« Roi pour une suite », « Dame de la suite », « je commence un Pareil de Cavaliers », « je continue mon Pareil de Cavaliers »). Le donneur (ou le joueur attitré à cette tâche) prend note. Elle doit être annoncée comme débutant/appartenant soit à un Pareil, soit à une Suite, mais pas aux deux, il n'est pas possible de jouer sur les deux tableaux à la fois en attendant de voir ce qui se passe au tour suivant.

Il n'y a pas de pénalité pour la première combinaison échouée (avant donc de réaliser au moins une paire ou une seconde). Par contre le deuxième échec est puni d'une perte de 10 points ; de même pour les suivants, mais un succès redonne le droit à un échec impuni.

Seule la meilleure combinaison de chaque catégorie est récompensée.

L'ordre à prendre en compte pour départager deux combinaisons de même longueur est le suivant : **Valet < Cavalier < Dame < Roi**.

Il n'y a pas de combinaison qui comprenne de 6.

Les cartes pour lesquelles peut se faire passer un *Démon* sont prises en compte dans la réalisation d'une combinaison.

## 9.1 Pareil

Ils commencent à partir de 2 cartes de même rang (une paire) et peuvent aller jusqu'au carré, voire pour certains rangs (Cavaliers, Rois), jusqu'à 8 cartes de même rang (octuple).

Toute paire est battue par tout brelan ; tout brelan est battu par tout carré ; et ainsi de suite.

À l'intérieur d'une même étendue de combinaison, celle avec la carte de rang le plus élevé l'emporte.

La récompense est de 10 points pour une paire, 20 pour un brelan, 40 pour un carré, 50 pour un quintuple ou plus.

En cas d'égalité, personne ne marque. Un Pareil gagnant peut ainsi être annulé par un Pareil de même force réalisé plus tard par un adversaire.

NB : avoir deux paires (ou plusieurs autres combinaisons) n'apporte rien en soi, seule la plus forte est prise en compte.

## 9.2 Suite

Les suites commencent à partir de 2 cartes de même couleur et de rangs successifs (une seconde) et peuvent aller jusqu'à des suites de 4 cartes (quarte).

Toute seconde est battue par toute tierce ; toute tierce est battue par toute quarte.

À l'intérieur d'une même longueur de suite, celle avec la carte de rang le plus élevé l'emporte.

La récompense est de 15 points pour une seconde, 30 pour une tierce, 60 pour une quarte.

En cas d'égalité, personne ne marque. Une Suite gagnante peut ainsi être annulé par une Suite de même force réalisée plus tard par un adversaire.

NB : avoir deux secondes (ou plusieurs autres combinaisons) n'apporte rien en soi, seule la plus forte est prise en compte.

## 10 Points

Il s'agit des points contenus dans les *plis* que chaque joueur a pu remporter.

Aux valeurs de base des cartes décrites à la section 3 peuvent s'ajouter différentes bonifications.

Pour chacun des trois joueurs, chacune des figures rapporte 1 point supplémentaire si elle est de la couleur attribuée à ce joueur (et signalée par un marqueur 8).

### 10.1 Joueur *Diab*le

Le *Diab*le possède deux couleurs : celle indiquée par son 8, et Cœur. Le bonus de 1 point s'applique donc pareillement aux figures des deux couleurs.

En outre, il marque 1 point de plus par figure contenue dans tout *pli* qui comporte un *Démon*.

Enfin, s'il a collecté dans ses *plis* trois 6 ou plus, il marque un bonus de 10 points.

## 11 Marque

Chaque joueur marque :

- les points contenus dans les *plis* qu'il a remportés ;
- les points de la meilleure Suite, s'il l'a remportée ;
- les points du meilleur Pareil, s'il l'a remporté ;
- les points de l'enjeu sur le gain des *plis*, s'il est parvenu à en remporter le nombre requis ; ou des pénalités liées le cas échéant.

## 12 Fin de partie

Lorsque les points cumulés d'un joueur atteignent 333 points au cours d'une donne où il a parié sur le gain des *plis*, il est déclaré vainqueur (toute forme de pari est acceptée : parier, tenir ou monter, sur un gain partiel ou complet). Il n'est pas nécessaire de remporter son pari.

Un joueur qui atteint 333 points sans avoir parié voit son score remis au niveau qu'il occupait au début de la donne (les points qu'il aurait dû marquer ne sont en vérité pas marqués).

Si plusieurs joueurs remplissent les conditions de victoire dans le même tour, celui qui a remporté le gain des *plis* est le vainqueur ; si aucun d'entre eux ne l'a fait, alors leurs scores restent au niveau qu'ils occupaient au début de la donne.

## 13 Pénalité

Tout joueur qui signale son caractère de *Diable* ou de non-*Diable* est pénalisé d'une perte de 50 points (le jeu poursuit son cours).

Si un joueur joue un *Démon* pur alors qu'il avait en main la couleur demandée (A DECIDER : ou qu'il pouvait posséder une carte de cette couleur), alors la donne est arrêtée, annulée et le fautif est pénalisé d'une perte de 100 points.



# Loba

Il s'agit d'un jeu pour 3 à 5 personnes. La durée est moyenne, un jeu se jouant en 6 mènes.

## 1 Matériel

Deux jeux de **54 cartes**.

## 2 Distribution

Le donneur distribue **11 cartes** à chaque joueur, une par une.

Il dépose le reste des cartes en une pile qui formera la **pioche**.

La première carte de la *pioche* est retournée et placée à côté ; ceci constituera l'amorce de la pile de **défausse**.

## 3 Déroulement

À chaque tour, le joueur tire une carte, soit du sommet de la *pioche*, soit du sommet de la pile de *défausse*.

Il doit pour finir son tour se *défausser* d'une carte.

Il n'est pas possible de passer, chaque joueur doit tirer puis se défaire d'une carte à chaque tour.

## 4 But

### 4.1 But à chaque mène

Chaque joueur doit d'abord composer les *combinaisons* correspondant à la **mène** qui est en cours.

Chaque *mène* nécessite de composer une liste spécifique de *combinaisons* (décrites à la section 5). La première *dépose* doit satisfaire cette liste. Elle ne doit pas comporter de *combinaison* supplémentaire.

Chaque joueur qui a effectué sa première *dépose* doit ensuite chercher à **se débarasser de toutes ses cartes**, en complétant les *combinaisons* existantes (indifféremment les siennes ou celles des autres joueurs). Ceci ne peut pas se faire dans le même tour que la *dépose*, seulement au fil des tours suivants, le jeu se poursuivant.

La *mène* se termine lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte en main.

## 4.2 But final

Le gagnant est le joueur qui a le moins de points à la fin des 6 mènes.

## 5 Combinaisons

Combinaisons à réaliser par *mène* :

mène	combinaisons	taille de la dépose
1	deux <b>brelans</b>	6 cartes
2	un <b>brelan</b> + une <b>quarte</b>	7 cartes
3	deux <b>quartes</b>	8 cartes
4	trois <b>brelans</b>	9 cartes
5	deux <b>brelans</b> + une <b>quarte</b>	10 cartes
6	un <b>brelan</b> + deux <b>quartes</b>	11 cartes

**brelan** : 3 cartes de même hauteur (2 peuvent être de même couleur)

**quarte** : suite de 4 cartes de hauteurs successives dans la même couleur

## 6 Ordre et valeur en points des cartes

L'ordre des cartes est le suivant :

**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi, As**

Pour les suites, on ne boucle pas (**Roi, As/1, 2**).

Les 4 **Jokers** servent à remplacer n'importe quelle carte mais il ne peut pas y en avoir plus d'un par *combinaison*.

- Les cartes de **1 à 10** valent le nombre de points inscrit sur la carte,
- les **figures** valent de **11 à 13 points**,
- et les **Jokers** valent **25 points**.

Ces valeurs n'interviennent qu'en fin de mène, pour le compte des pénalités.

## 7 Précisions

### 7.1 Première *dépose*

On peut poser un *sextuple* (6 cartes de même hauteur) et le compter comme deux *brelans*.

Ceci peut être utile, si le joueur désire que les *combinaisons* qu'il dépose soient moins ouvertes aux ajouts ultérieurs.

Seules les *combinaisons* correspondant à la *mène* en cours peuvent être déposées lors de la première *dépose*.

Mais au cours des tours suivants, le joueur qui a déjà déposé pourra déposer d'autres *brelans* ou *quartes* s'il le désire.

### 7.2 Ajouts

Tout joueur qui a déjà effectué sa première *dépose* peut compléter les *combinaisons* déjà posées (par lui-même ou ses adversaires, une *combinaison* posée n'appartenant plus à personne), par une des 2 actions suivantes :

- continuer une suite (*quarte* → *quinte* → *sixième* → ...),
- rajouter des cartes de même hauteur à un n-uple (*brelan* → *carré* → *quintuple* → ...).

Les *Jokers* ne peuvent pas être repris en main, mais il y a un cas où ils peuvent être décalés : lorsqu'une suite est terminée à une extrémité par un *Joker*, alors on peut ajouter la carte correspondante à la place du *Joker*, et on **décale le *Joker***, celui-ci prenant la place de la carte suivante.

Un joueur qui effectue sa première *dépose* ne peut pas faire d'ajouts dans le même tour.

### 7.3 Suites

Les suites doivent être de la même couleur.

Variante : les suites peuvent être multicolores.

## 8 Fin de mène

Elle intervient quand un joueur a déposé toutes ses cartes.

NB : un *Joker* peut être joué comme dernière carte, ce n'est pas un cas particulier.

## 9 Compte des points et marque

Il s'agit d'un compte de pénalités, le gagnant étant celui qui au final marquera le moins de points.

Le compte des points ne se fait que sur les cartes restant en main des joueurs (la valeur des combinaisons posées n'entre pas en compte).

Le joueur qui a déposé toutes ses cartes marque 0 points. Seuls les perdants voient leur score augmenter de la valeur des cartes qui leur restent en main.

# Tarot 4 saisons

## 1 Matériel

Un jeu de Tarot de **78 cartes** dont enlève les 3 et les 5 à 10, pour garder 50 cartes (dont 21 *Atouts* et l'*Excuse*).

## 2 Principe

Il s'agit d'un jeu de Tarot pour **3 joueurs**. Les *Atouts* représentant plus de 40% des cartes, ils ont une importance plus prépondérante que dans la plupart des autres Tarots qui font la part belle aux figures et notamment aux Rois.

## 3 Ordre et valeur en points des cartes

Les *Atouts* vont croissant du 1 au 21.

L'*Excuse* ne remporte jamais un *pli*.

Dans les couleurs, l'ordre croissant est :

**As < 2 < 4 < Valet < Cavalier < Dame < Roi.**

La valeur des cartes est la suivante :

cartes	valeur	nombre	total
bouts	10	3	30
saisons	5	4	20
autres <i>Atouts</i>	1	15	15
Rois	10	4	40
Dames	8	4	32
Cavaliers	6	4	24
Valets	2	4	8
As	4	4	16

Il y a donc **185 points** dans le jeu.

Il y a 3 cartes appelées « bouts » : le *Petit* (1 d'*Atout*), le 21 d'*Atout*, et l'*Excuse*. Les **4 saisons** sont les *Atouts* de 16 à 19.

## 4 Distribution

Le *donneur* distribue **15 cartes** à chaque joueur, par paquets de 5, en 3 tours. À la fin du premier ou second tour, il met de côté un paquet de **5 cartes** qui constituera le *chien*.

Si un joueur n'a reçu **aucun Atout**, il marque **2 points** et la donne est annulée (le même *donneur* recommence une nouvelle donne).

Si un joueur n'a reçu **aucune figure**, il peut choisir de déclarer une *Misère* et de marquer alors **2 points**. La donne n'est pas annulée.

## 5 Enchères

Chaque joueur, en commençant par celui qui suit le *donneur*, peut annoncer une enchère. Elle doit toujours être strictement plus forte que la plus forte en cours. Les enchères s'arrêtent quand tout le monde a eu l'occasion de parler au moins une fois, et que deux joueurs ont passé en suivant.

L'ordre croissant de force des annonces est décrit dans la table qui suit.

Chaque annonce va de pair avec un **enjeu** pour le gain de la donne, ainsi qu'avec les possibilités de regarder et échanger les cartes du chien.

Les termes « simple » et « clair » se réfèrent aux critères nécessaires à une victoire du *preneur*. Une **victoire simple** requiert juste de remporter plus de points que chacun des adversaires. Une **victoire claire** requiert de marquer au moins la moitié des points du jeu.

Enchère	Chien : cartes retournées, attribution des points	Enjeu		
		simple	force croissante	clair
« tout »	tout le chien	2		12
« 2 + 2 »	2 cartes + 2 en option	4 ↘ 3		15 ↘ 14
« 3 cartes »	3 cartes	4		15
« 1 + 1 »	1 carte + 1 en option	6 ↘ 5		17 ↘ 16
« sans voir »	0 carte	7		18
« sans points »	0 carte, ne compte pas	9		21
« contre »	0 carte, aux adversaires	10		24

Les points du chien (tel qu'il sera après échange et qui sera ouvert à la fin du jeu) sont acquis au *preneur* ; sauf dans le cas d'un « sans points », auquel cas ils ne comptent pour personne ; et dans le cas d'un « contre », où ils sont ajoutés aux comptes des 2 adversaires à la fois.

Le joueur qui remporte les enchères (les 2 joueurs suivants passent) retourne le nombre de cartes du chien correspondant à son enchère depuis son sommet. S'il s'agit d'un « 1 + 1 » ou « 2 + 2 », il peut choisir de retourner 1 ou 2 cartes supplémentaires (respectivement). L'enjeu de la donne est alors abaissé de 1 point, sauf si au moins un des adversaire refuse cet abaissement (dans ce cas l'enjeu de départ est maintenu).

Il intègre ces cartes dans sa main, et reconstitue le chien en y rejetant autant de cartes qu'il en a prises, faces cachées, par dessus les cartes restantes.

Il est interdit de remettre un Roi ou un Bout au chien.

Si personne n'a annoncé aucune enchère, alors tous joueurs perdent 1 point et le ou les gagnants de la prochaine donne marqueront 3 points de plus ; et ainsi de suite (6 points, 9 points, ...) tant que les joueurs continuent à passer à chaque donne, les bonus disparaissent lorsqu'une donne est disputée). Ces points sont fixes, non soumis aux multiplicateurs d'une victoire claire ou d'un capot.

## 6 Contrats et bonus

Tous les joueurs peuvent alors annoncer un *contrat* supplémentaire.

Des bonus sont attribués sous certaines conditions à la fin du jeu. Certains sont attribués automatiquement, d'autres nécessitent d'avoir été déclarés sous forme de *contrat*, et d'autres encore peuvent être marqués des deux manières.

Bonus	Condition : remporter...	Contracté	
		non	oui
« Petit au bout »	...le dernier <i>pli</i> avec le Petit	3	6
« 2 avant-dernier »	...l'avant-dernier <i>pli</i> avec le 2 d'Atout	2	4
3 bouts	...les 3 bouts	2	<del> </del>
« Capot »	...tous les <i>plis</i>	enjeu × 4	enjeu × 8
« quasi »	...tous les <i>plis</i> sauf 1	3	6
« 4 Rois »	...tous les Rois	<del> </del>	3
4 As	...tous les As	1	<del> </del>
« résistance »	...62 points ou plus en défense	1	2

*Nota bene* : le bonus et le contrat de « résistance » ne concernent que les adversaires du *preneur*.

Ces bonus ne rentrent pas en compte dans les points du jeu et la détermination de sa victoire.

Ils sont indépendant et comptent directement dans le tableau de marque.

Si le *preneur* échoue à remplir un *contrat*, ses 2 adversaires marquent les points du *contrat*.

Si un adversaire échoue à remplir un *contrat*, alors le *preneur* marque les points du *contrat*.

*Nota bene* : il n'y a pas de points offerts pour la capture du Petit dans le dernier *pli*, ni du 2 d'Atout dans l'avant-dernier.

## 7 Contres

Une fois les enchères finies et les éventuels *contrats* déclarés, chaque joueur peut *contrer* ce qu'un joueur d'un autre parti a annoncé : le *preneur* peut contrer les *contrats* de ses adversaire ; un des adversaires peut contrer le jeu du *preneur* ou un de ses *contrats*.

*Contrer* rajoute simplement 2 points à l'enjeu du jeu ou du *contrat* concerné.

Un capot ne se contre pas.



Le jeu, ou un même *contrat*, ne peut être contré qu'une seule fois.

## 8 Annonce (suite)

Il n'y a qu'une annonce possible, c'est celle d'une *suite*. Une *suite* se compose des 4 figures d'une même couleur : Roi, Dame, Cavalier et Valet.

Elle est déclarée et montrée après les éventuels *contrats* et *contres*, avant de commencer à jouer.

Elle rapporte 2 points de marque.

Plusieurs joueurs peuvent en marquer, et un même joueur peut en marquer plusieurs.

Un joueur qui possède une *suite* en main n'est pas obligé de la déclarer ; il ne marquera alors pas les points correspondant.

## 9 Jeu

Le joueur qui suit le *donneur* a la main au départ, sauf si un *capot* a été annoncé, auquel cas le *preneur* peut choisir d'obtenir la main. Un joueur qui remporte un pli prend la main.

Le joueur qui a la main peut lancer la carte qu'il veut, elle détermine la couleur demandée. S'il joue l'*Excuse*, alors la carte jouée par le joueur suivant détermine la couleur demandée.

Les autres joueurs doivent fournir la couleur demandée, et sinon, couper avec de l'*Atout*. Enfin, s'ils n'ont pas d'*Atout*, il peuvent alors jouer n'importe quelle autre carte.

Quand un joueur joue de l'*Atout* alors qu'il y a déjà au moins un *Atout* de joué dans le pli, il doit monter (sauf s'il ne peut pas).

Les *plis* faits sont conservés par chaque joueur face cachée, mais un joueur peut demander à voir le dernier *pli* fait par chaque joueur.

## 10 Excuse (fou)

L'*Excuse* ne doit pas être jouée dans **les deux derniers tours**, sous peine d'une **pénalité de 6 points**.

L'*Excuse* n'est pas complètement imprenable, contrairement au Tarot français.

Si le joueur qui la joue possède à ce moment-là dans ses *plis* une carte sans valeur (donc un 2 ou un 4), alors à la fin du *pli*, il l'échangera avec

l'*Excuse* qui viendra dans ses *plis*. En pratique, il suffit de montrer la carte sans valeur et reprendre l'*Excuse*, puisque recevoir ou non une carte sans valeur ne change rien au compte final.

Mais s'il n'a pas de telle carte, c'est le gagnant du *pli* qui emporte l'*Excuse*.

## 11 Fautes et pénalités

Une faute de jeu peut consister à ne pas fournir la couleur demandée alors qu'on en a, à ne pas monter à l'*Atout* alors qu'on le peut, à ne pas annoncer de Misère alors qu'on en a une.

Le joueur fautif est puni par la perte d'un nombre de points égal à l'enjeu courant + 6 points, et la donne est annulée.

Une fausse donne est punie d'une perte de 2 points pour le donneur. Si elle est réparable, la partie continue, sinon il redonne.

Une faute de chien (retourner trop de cartes) est punie d'une perte de 3 points pour le *preneur*. Si le *preneur* a procédé à l'échange, il perd en outre un nombre de points égal à son enjeu et la donne est annulée.

Retourner moins de carte que ce à quoi on a droit n'est pas puni.

## 12 Marque

En cas de défaite, c'est-à-dire si le critère de victoire n'est pas rempli par le *preneur*, les 2 adversaires marquent les points de l'enjeu du jeu.

Pour une enchère de type **victoire claire**, il faut que le *preneur* marque plus de la moitié des points disponibles, donc il faut qu'il atteigne ou dépasse 93 points. Il marque alors l'enjeu du jeu.

Pour une enchère de type **victoire simple**, il suffit que le *preneur* remporte plus de points dans le jeu que chacun de ses adversaires. Il marque alors l'enjeu du jeu. S'il remporte une victoire claire (93 points ou plus), il marque alors le **double** de l'enjeu du jeu.

Pour un capot (non annoncé), il faut que le *preneur* remporte tous les plis, donc 185 points. Il marque alors le **quadruple** de l'enjeu du jeu.

## 13 Victoire finale

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 50 points a gagné.

Si plus d'un joueur atteint ou dépasse cette barre à la fin de la même donne, alors la barre est reculée de 10 points. Et ainsi de suite tant qu'un joueur n'est pas seul à passer la barre.

*Nota bene* : Le recul de la barre est immédiat : si à la fin d'une donne un joueur passe de 48 à 54 et un autre de 48 à 61, le second emporte la partie, car si les 2 joueurs ont franchi la barre de 50, seul le second a franchi la nouvelle barre immédiatement reculée à 60.



# Glossaire

