

# 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 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.