

Déroulement du jeu



Dans ce chapitre, nous allons voir tout ce qui se passe lors du déroulement du jeu, depuis la distribution des cartes jusqu'au calcul des scores.

Distribution des cartes

Au début du jeu, il y a un tirage au sort pour savoir qui va être le **DONNEUR** : le joueur qui va distribuer. Chacun tire une carte et c'est celui qui tire la plus petite qui distribue. Celui qui tire l'excuse retire. En cas d'égalité, on accorde la valeur décroissante pique, cœur, carreau, trèfle issue du bridge.

Le donneur ramasse les cartes, les range, et les présente au joueur placé en face de lui. Ce joueur mélange les cartes (c'est obligatoire !), les présente au joueur placé à sa droite qui coupe le jeu. La distribution commence.

Le donneur distribue les cartes 3 par 3 dans le sens du jeu : sens inverse des aiguilles d'une montre. Il commence par le joueur de droite, puis le joueur en face, puis le joueur de gauche puis lui-même.

Au cours de la distribution, le donneur doit constituer un talon de 6 cartes appelé le **CHIEN**.

Le chien doit être constitué carte par carte sans les premières ou les dernières cartes du paquet.

A la fin de la distribution, chaque joueur a 18 cartes et il y a 6 cartes dans le chien. ($18 \times 4 + 6 = 78$).

En cas de fausse donne ou de carte retournée, il faut recommencer.

Au tour suivant, ce sera au joueur suivant de distribuer, que le coup soit joué ou non.

Il est interdit de regarder ses cartes avant la fin de la distribution.

Les enchères

A la suite de la distribution ont lieu les enchères qui vont déterminer le PRENEUR.

C'est au joueur placé à droite du donneur de parler en premier. Selon son jeu, il décide d'annoncer un contrat ou de passer. Les contrats possibles sont, dans l'ordre croissant :

- LA PRISE
- LA GARDE
- LA GARDE SANS LE CHIEN
- LA GARDE CONTRE LE CHIEN

Pour schématiser, l'enjeu est croissant selon le contrat. Avec une GARDE l'enjeu est double par rapport à une prise. Pour une GARDE SANS il est quadruple et pour une GARDE CONTRE, il est sextuple.

Quel que soit le contrat, si un joueur prend, la réussite ou non du contrat dépendra du nombre de bouts (21, petit, Excuse) qu'il aura à la fin de la partie dans ses plis.

S'il fait une PRISE ou une GARDE, il dispose des 6 cartes du Chien qu'il pourra échanger secrètement avec 6 cartes de son jeu (l'écart) et donc renforcer son jeu.

S'il fait une GARDE SANS LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant lui seront acquises et lui seront comptabilisées en fin de partie.

S'il fait une GARDE CONTRE LE CHIEN, le chien n'est pas découvert mais les cartes le composant seront acquises à la DEFENSE.

Une fois que le premier joueur a parlé (passe, prise, garde, garde sans ou garde contre), c'est au joueur suivant de parler et ainsi de suite jusqu'au donneur qui parle en dernier. On ne peut que surenchérir ou passer. Il n'y a qu'un seul tour d'enchère.

Si tout le monde passe, il y a une nouvelle distribution. Le donneur est le joueur suivant.

Si l'un des joueurs a annoncé une PRISE ou une GARDE, le donneur lui remet les cartes du CHIEN, le preneur les retourne, attend que tous les joueurs les aient vues, les incorpore à son jeu et fait son ECART.

Le chien

Cette phase n'a lieu que lorsque le PRENEUR a fait une PRISE ou une GARDE. En cas de GARDE SANS ou de GARDE CONTRE, le chien n'est pas dévoilé et on passe directement à la phase de jeu.

Le donneur remet au PRENEUR les cartes du CHIEN. Le preneur les retourne, attend que tous les joueurs les aient vues, les incorpore à son jeu et fait son ECART.

Il est important de bien observer le chien lorsque l'on joue en DEFENSE et, au moins, de se rappeler les cartes les plus importantes du chien : les bouts, les atouts, les rois, les longues (nombreuses cartes d'une même couleur).

L'écart

Cette phase n'a lieu que lorsque le PRENEUR a fait une PRISE ou une GARDE. En cas de GARDE SANS ou de GARDE CONTRE, le chien n'est pas dévoilé et on passe directement à la phase de jeu.

Le donneur remet au PRENEUR les cartes du CHIEN. Le preneur les retourne, attend que tous les joueurs les aient vues, les incorpore à son jeu et fait son ECART.

Le preneur, comme tous les autres joueurs, a reçu 18 cartes à la distribution. Il en a maintenant 24. Il doit en rejeter 6 qui seront incorporées à ses plis. Il ne doit mettre NI BOUT, NI ROI dans le chien et ne peut mettre des atouts que s'il ne peut faire autrement.

Il essaiera de se faire des coupes (aucune carte dans une couleur) et de mettre à l'abri ses points fragiles pour améliorer son jeu.

Pendant que le preneur fait son écart, les joueurs de la défense classent leur jeu.

Une fois l'écart fait, le jeu peut commencer. Le preneur annonce "JEU" pour indiquer à la défense que le jeu peut commencer.

Le jeu

Le joueur qui commence à jouer est le joueur situé juste derrière le donneur, soit le joueur à sa droite. Qu'il soit attaquant ou défenseur, il est libre d'ouvrir avec n'importe quelle carte, couleur ou atout. Les autres joueurs jouent à leur tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en respectant la règle : fournir à la couleur, monter à l'atout.

Si au cours de ce premier pli, l'un des joueurs désire montrer une poignée de 10 atouts ou une double de 13 ou une triple de 15, il doit le faire avant de jouer sa première carte. Pour rappel, la poignée doit être classée et si l'excuse est présentée, cela signifie que le joueur qui présente n'a pas d'autres atouts.

Le pli est remporté par le joueur qui a mis la carte la plus forte. Si c'est le preneur, il ramasse le pli, le retourne et le place devant lui, sinon, c'est le joueur de la défense placé en face du preneur qui se charge de ramasser et de ranger le pli.

Le joueur qui a remporté le pli précédent ouvre au pli suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Tout joueur peut demander à revoir le dernier pli joué.

L'objectif de chaque camp est de récupérer le plus de points possible.

Les scores

A la fin de la partie, chaque camp compte les points contenus dans ses plis et annonce le total. La somme des deux totaux doit faire 91 points.

Si le preneur a le nombre de points ou plus que le nombre de points nécessaires à la réussite de son contrat, il passe, sinon il chute. Le nombre de points nécessaires dépend du nombre de bouts contenus dans les pli du preneur : avec 3 bouts il lui faut 36 points, avec 2 bouts il lui faut 41 points, avec 1 bout il lui faut 51 points et sans bout il lui faut 56 points.

Si le preneur passe, on ajoute les points de passe à 25 et l'on multiplie par le contrat.

Exemple:

- le preneur passe une prise de 2 : $25+2= 27$
- le preneur passe une garde de 12 : $(25+12)*2 = 74$
- le preneur passe un garde sans de 0 : $(25+0)*4 = 100$
- le preneur passe une garde contre de 25 : $(25+25)*6 = 300$

Si le preneur chute, on procède de la même manière sauf que ces points seront négatifs.

Ensuite, on ajoute les primes :

Si le petit a été mené au bout et se retrouve dans le dernier pli du preneur, on ajoute 10 multiplié par le contrat, sinon, on retranche 10 multiplié par le contrat.

S'il y a eu présentation, de poignée, de double poignée ou de triple poignée, on ajoute 20, 30, ou 40 points au camp qui a gagné.

S'il y a eu chelem, on ajoute les points de chelem : 400 points pour un chelem annoncé et réalisé, 200 points pour un chelem réalisé mais non annoncé, -200 points pour un chelem annoncé mais non réalisé.

Chacun des trois défenseurs marque le total obtenu et le preneur trois fois cette somme, en prenant en compte le signe du total. Au total, la somme est toujours égale à zéro. Les points gagnés/perdus par le preneur sont gagnés/perdus par la défense. Les cumuls sont faits à chaque partie et là aussi, la somme des nombres doit être nulle.

Joueur1	Joueur2	Joueur3	Joueur4	Contrat
+222	-74	-74	-74	Joueur 1 Garde +2 + poignée = 74
+245	-143	-51	-51	Joueur 2 Prise -8 +petit = - 25 - 8 +10 = -23
+185	-203	-111	+129	Joueur 4 GS 0 -petit = $25*4 - 40 = 60$
+635	-353	-261	-21	Joueur 1 GC 0 = $25*6 = 150$
+531	-41	-365	-125	Joueur 2 Garde + 12 + dbP = 104

Exemple:

- Le Preneur tente une Garde, présente une poignée de 10 atouts. Il mène le Petit au bout et réalise 49 points en détenant 2 bouts. Il passe donc de $49 - 41 = 8$. 25 (contrat) + $8 = 33$ multiplié par 2 (Garde) = 66 + Poignée 20 points + Petit au bout $2 \times 10 = 20$. Total $66 + 20 + 20 = 106$. Chaque Défenseur marque -106 et le Preneur marque $3 \times 106 = +318$ points.
- Le Preneur passe une Garde Sans de 4 mais le Petit est mené au bout par la Défense $25 + 4 = 29 \times 4$ (Garde sans) = 116 mais d'où il faut retrancher le Petit au bout soit 40 (10×4). Total $116 - 40 = 76$. Le Preneur marque $+ 228$ et chaque Défenseur $- 76$ points.
- Le Preneur chute une Prise de 7 après avoir présenté une poignée de 10 atouts mais en menant le Petit au bout, $25 + 7 = 32$ poignée, 20 points pour chaque Défenseur Petit au bout, 10 point pour le Preneur. Total $-32 - 20 + 10 = -42$. Chaque Défenseur marque $+42$ points, le Preneur -126 .
- Le Preneur gagne une Garde de 11, la Défense ayant présenté une Poignée. $25 + 11 = 36 \times 2$ (Garde) = 72 + 20 de poignée (payée par la Défense) = 92 . Le Preneur marque $+ 276$ et chaque Défenseur $- 92$

Résumé

Le jeu est distribué par le DONNEUR, joueur ayant tiré la plus petite carte au départ puis le joueur suivant...

Les cartes sont distribuées 3 par 3 avec un CHIEN de 6 cartes. A la fin de la distribution, chaque joueur a 18 cartes.

A la suite de la distribution ont lieu les ENCHERES. Il n'y a qu'un seul tour d'enchères. Chaque joueur passe ou annonce un contrat : PRISE, GARDE, GARDE SANS ou GARDE CONTRE. On ne peut que surenchérir.

Le PRENEUR est le joueur qui annonce le plus gros contrat. Les trois autres joueurs constituent la DEFENSE.

Si le preneur a fait une prise ou une garde, il expose les cartes du CHIEN, puis les incorpore à son jeu et effectue l'ECART en rejetant 6 cartes qui lui seront comptées dans ses plis.

Le joueur placé à la droite du DONNEUR commence à jouer, c'est l'OUVREUR.

La présentation d'une poignée simple (10 atouts), double (13 atouts) ou triple (15 atouts) se fait au premier tour, avant de jouer sa première carte. La prime de poignée est acquise au camp qui gagne la partie : le preneur s'il réussit son contrat, la défense s'il perd son contrat.