

Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse
Herausgeber: Aînés
Band: 23 (1993)
Heft: 9

Rubrik: A vos cartes...

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

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

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

LE REGLEMENT OFFICIEL DU JASS (EXTRAITS) SUITE ET FIN

Pour compléter le dernier numéro, voici la deuxième partie des extraits du règlement officiel. Les principaux problèmes seront ainsi résolus.

LE STOECK

Le stöck se compose du roi et de la dame d'atout dans la même main. Il a une valeur de 20 points.

Le stöck ne s'annonce que dans le courant de la partie, au moment où l'on jette la deuxième des cartes sur le tapis. L'annonce *stöck* est obligatoire si l'on veut marquer les 20 points.

L'oubli de l'annonce immédiate ne peut se marquer ultérieurement, par exemple en fin de partie.

Si le stöck est compris dans une annonce, par exemple trois cartes à l'as d'atout, et que cette annonce est valable, le joueur dira : " Trois cartes à l'as d'atout et stöck " et marquera 40 points.

L'ATOUT

C'est la couleur désignée par une carte tournée ou par un joueur (selon le jeu choisi) pendant une donne. Cette couleur prime sur les trois autres.

L'atout permet de couper un pli (ou levée) qui n'est pas sa couleur.

La carte maîtresse de l'atout est le valet (Bauer) qui a la particularité d'être joué à n'importe quel moment sans obligation de fournir si c'est le seul atout en main.

Lorsqu'un joueur joue atout (première carte sur le tapis) chacun doit fournir s'il en possède dans son jeu, sauf le Bauer que l'on joue quand on veut.

Il est permis de sous-couper au joueur qui n'a plus que des atouts en main.

Au jeu de l'estimation (ou de la différence) il est permis de sous-couper si l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée.

Sauf avis contraire du joueur qui choisit l'atout, la première carte jouée correspond à la couleur atout. Il n'est pas obligatoire d'entrer en atout. Le joueur qui choisit peut dire " Pique atout " et commencer par une autre couleur.

Si à la fin du jeu, il manque une carte à l'un des joueurs (carte tombée par exemple) le jeu n'est pas annulé. La carte manquante perd sa valeur de levée et revient au joueur qui tient la dernière levée.

LE JEU

Durant le jeu, le silence est de rigueur et tous signes entre joueurs sont interdits. Chacun tient ses cartes correctement.

Chaque joueur doit contrôler le nombre de cartes reçues. Sans contestation, il confirme que sa donne est exacte.

Si à la fin du jeu, il manque une carte à l'un des joueurs (carte tombée par exemple) le jeu n'est pas annulé. La carte manquante perd sa valeur de levée et revient au joueur qui tient la dernière levée.

Celui qui tient une levée doit jouer en premier la suivante.

Si un joueur joue une couleur qui n'est pas atout, les joueurs doivent fournir cette couleur ou couper s'ils le désirent (ce n'est pas obligatoire) ou encore jouer une autre couleur s'ils n'ont pas la couleur demandée.

Une carte jouée ne peut être reprise, sauf si le joueur s'est trompé de couleur. Dans ce cas, il doit fournir et ne peut couper.

Si un joueur s'aperçoit ultérieurement qu'il n'a pas fourni dans la couleur jouée, et qu'il a une carte de cette couleur, la carte "oubliée" perd sa valeur de prise et revient au joueur qui tenait la levée.

Les cartes jouées qui sont retournées ne peuvent plus être vues par les joueurs, sauf la dernière levée, à condition qu'aucune carte ne soit en jeu sur le tapis. (Certains joueurs jouent vite leurs cartes et ramassent les plis en même temps.)

Lorsqu'un joueur joue et que ce n'est pas son tour, le partenaire ne peut jouer la même couleur montrée, même si cette dernière est atout.

Il est formellement interdit de dire : *Bock* en jouant une carte ou de demander : *Cette carte est-elle bock ?*

De plus, il n'est pas toléré non plus de *taper* ou de *claquer* une carte en la jouant sur le tapis, pour faire comprendre à son partenaire que cette couleur convient.

Si un joueur joue par inadvertance deux cartes en même temps, seule celle qui se trouve dessus est valable. Par contre, celle de dessous, au cas où elle serait vue par les autres joueurs perd sa valeur de prise, mais garde sa valeur nominale.

Un joueur pense solder et pose ses cartes sur la table. En cas d'erreur (un adversaire a encore de l'atout ou une carte maîtresse) les cartes restantes sont attribuées à l'adversaire.

LA FIN DE PARTIE

Tout joueur qui se croit sûr en cours de jeu d'avoir gagné la partie, peut la stopper en disant : *J'ai fini ou on a fini !* Il n'est pas nécessaire de tenir une levée pour pouvoir le dire.

Autre possibilité de stopper le jeu en guise de victoire : retourner les cartes de ses plis.

S'il s'est trompé, c'est lui et son partenaire qui perdent la partie, quels que soient les points du ou des adversaires.

La dernière levée ne peut être comptée que si elle est retournée. Si le pli est resté sur le tapis, en aucun cas celui-ci ne pourra être pris dans le décompte des points.

Pour terminer une partie, voici l'ordre de priorité des points :

- 1 - l'annonce
- 2 - les points de la levée
- 3 - le stöck (s'il n'est pas déjà inclus dans une annonce)

Si deux équipes sortent après la dernière levée, seule celle qui a réalisé la dernière a gagné la partie. L'autre devait arrêter la partie avant.

