

# Règles du jass pour le tournoi 2006-2007

## Présentation

Le jass se joue à 2 équipes de 2 joueurs avec un jeu de jass standard de 36 cartes.

## Préparation

Les 4 joueurs prennent place autour de la table de sorte que chaque joueur soit assis en face de son partenaire. On vérifie au début de la partie que le jeu de 36 cartes soit bien complet et on le mélange. Une feuille de marque est préparée.

## Donne

Un joueur est désigné au hasard, ce sera le donneur pour la première donne.

Il mélange les cartes et les fait couper à son voisin de gauche. La coupe est obligatoire. Le joueur chargé de couper doit déplacer au moins deux cartes du paquet et les déposer en direction du donneur. Celui-ci réunit le paquet et distribue toutes les cartes trois par trois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par son voisin de droite.

Les joueurs ne relèvent leurs cartes qu'une fois la donne terminée. Si une carte est dévoilée durant la donne ou que chaque joueur n'a pas 9 cartes, il y a fausse donne et le même donneur procède à une nouvelle donne. Lorsque cette donne est terminée, après le décompte et la marque des points, le joueur à la droite du donneur devient donneur pour la donne suivante.

## Phase du choix de l'atout

Le joueur à droite du donneur est le joueur qui choisira l'atout pour cette donne. Il consulte son jeu et en fonction de celui-ci peut décider d'une couleur d'atout en annonçant par exemple « Pique atout ». Il peut décider que son jeu ne convient pas au choix d'un atout et passe alors la parole à son coéquipier, il « chibre » ou « passe ». Son partenaire doit alors choisir la couleur d'atout, il ne peut pas passer. La couleur choisie par l'un ou l'autre des coéquipiers devient la couleur d'atout pour cette donne.

## Jeu de la carte

Une fois la phase du choix de l'atout terminée débute la phase de jeu. Celle-ci est découpée en 9 plis durant lesquels chacun des joueurs va jouer l'une de ces cartes. Le joueur à la droite du donneur, celui qui a choisi l'atout ou passé, a la main pour le premier pli.

Le joueur qui a la main pour le pli joue une carte de son choix. Il peut jouer un atout ou une carte d'une autre couleur quelconque. La couleur de la carte jouée détermine alors la couleur demandée pour le pli. Le joueur suivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre joue alors une carte de son choix en respectant les règles suivantes. Si la couleur demandée est la couleur d'atout, il doit fournir un atout s'il peut et sinon il défusse une carte de son choix. Si la couleur demandée n'est pas la couleur d'atout, il peut « couper » d'un atout supérieur aux atouts déjà joués lors de ce pli. S'il décide de ne pas couper, il doit fournir la couleur demandée, mais peut défusser une carte de son choix s'il ne peut pas fournir.

Lorsque l'on n'a plus que des atouts en main, il est permis de sous-couper en jouant un atout plus faible que les atouts déjà joués. Le valet d'atout peut être joué à n'importe quel moment du jeu, on n'est pas obligé de le fournir à l'atout.

Lorsque chacun des quatre joueurs a joué une carte, le pli est terminé. Le pli est remporté par le joueur ayant joué l'atout le plus élevé ou la carte la plus élevée de la couleur demandée si aucun atout n'est joué. L'équipe de ce joueur remporte les quatre cartes jouées sur ce pli. Le joueur remportant le pli gagne la main pour le pli suivant.

L'ordre des cartes pour déterminer le gagnant du pli est le suivant :

- à l'atout : V 9 A R D 10 8 7 6
- dans une autre couleur : A R D V 10 9 8 7 6.

Un joueur peut poser son jeu sur la table et demander le reste des plis s'il a la main et s'il pense solder le jeu à lui seul. S'il reste une carte maîtresse ou un atout chez l'un des autres joueurs, même son partenaire, le reste des plis revient à l'équipe adverse du joueur ayant posé son jeu.

Durant la phase de jeu, on ne peut plus voir les cartes des plis précédents, à l'exception du dernier pli, tant qu'aucune carte n'est en jeu sur la table.

### **Compte des points**

A la fin de la phase de jeu, chaque équipe compte les points correspondants aux cartes qu'elle a gagnées au cours de cette phase selon le barème suivant :

- Valet d'atout : 20 pts
- 9 d'atout : 14 pts
- As : 11 pts
- Rois : 4 pts
- Dames : 3 pts
- Valets (sauf atout) : 2 pts
- 10 : 10 pts
- Obtention du dernier pli : 5 pts

Le nombre de points total du jeu est de 157 pts. Chaque équipe est chargée de vérifier que le compte des points est correct.

### **Marque**

Chaque équipe marque le nombre de points qu'elle a réalisés au cours de la donne. Remporter la totalité des plis ne rapporte pas de prime (le match vaut donc 157 points).

### **Fin de la partie**

La partie se termine après un nombre de donnes déterminé par le règlement du tournoi.