

Règlement Whist couleurs

Dans le jeu Whist couleurs, un joueur demande un partner pour gagner au moins 8 plis dans une couleur annoncée par le demandeur. Si quelqu'un demande dans une couleur, il indique qu'il a un beau jeu dans la couleur qu'il propose et attend quelqu'un pour lui joindre dans cette couleur.

Les autres joueurs peuvent emballer dans la couleur demandée ou proposer une autre couleur qui peut être joint par un autre joueur. Ils peuvent aussi annoncer un contrat solo supérieur : Piccolo, les Misères, Abondances, ou les Chelems.

Quand un joueur demande une couleur et que personne l'emballer ou propose un contrat supérieur, il peut soit passer, jouer un jeu spécial ou aller seul. Dans ce cas, il doit gagner au moins 6 plis.

Un joueur qui est emballé ne peut plus faire des annonces tant qu'il est couplé. Le joueur qui a emballé peut seulement augmenter le nombre de plis ou passer. Après le passe, le joueur original peut annoncer un contrat supérieur ou jouer solo.

La balance des jeux n'est pas nécessairement zéro, un jeu réussi rends des points. Des points négatifs sont seulement donnés quand on perd son jeu. Consultez la grille des points sur notre site.

Quand on annonce des contrats supérieurs (Misère sur table, Petit Chelem ou Grand Chelem) on doit appeler le jury pour éviter les jeux infaisables qui ont un impact important sur les points. Le joueur doit prendre l'initiative. Il sera puni en cas d'oubli.

Vous pouvez trouver les sanctions dans nos Règles Générales sur notre site.

1. La Donne

Mélanger les cartes avant chaque jeu est obligatoire, après chaque jeu les cartes sont empilées l'une sur l'autre et mélangées au moins une fois. Le paquet de cartes est ensuite coupé (au moins 4 cartes et on laisse au moins 4 cartes sur table). C'est au choix du donneur de donner 4-5-4 ou 4-4-5.

Il y a d'abord l'annonce du Trou, alors un tour « Passe trou » est obligatoire. Le joueur après le donneur peut ensuite commencer les annonces, passer ou « attendre » pour joindre un autre joueur dans un contrat, il ne peut plus faire des annonces et peut seulement emballer ou passer après.



2. Les enchères du plus bas au plus haut

Pour clarifier : Abondance, Petite- et Grande Chelem peuvent aussi être annoncées dans les tours suivants. Si un Misère ou Piccolo est annoncé, les joueurs suivants peuvent encore annoncer une couleur puisqu'il est encore possible d'obtenir un contrat supérieur. Le joueur qui a annoncé le Misère ou Piccolo peuvent encore augmenter après. Joueurs qui ont annoncé une couleur peuvent encore emballer un autre joueur à condition qu'ils augmentent de couleur, emballer dans une couleur inférieure n'est pas autorisée.

- Proposer et emballer pour **8 plis**. Le joueur après le donneur propose une couleur (s'il n'attend pas ou passe) ou il cherche un partenaire pour réussir 8 plis ensemble. Les joueurs suivants peuvent emballer (s'ils ont au moins une carte dans la couleur proposée), ou passer ou proposer une autre couleur pour ainsi trouver un partner pour le contrat de 8 plis, ou annoncer un contrat solo. Dans les tours suivant après le premier tour, le joueur peut maintenir sa couleur, mais si personne l'emballer, c'est comme il a passé et il perd le droit de continuer des propositions.
- Proposer et emballer pour **9 plis**. Même que pour les 8 plis.
- **Solo 6 plis**, si personne a emballé le proposeur, ou si la personne qui avait emballé passe après une proposition supérieure d'un adversaire, le proposeur peut jouer seul pour 6 plis dans n'importe quel couleur, ou il peut annoncer un contrat solo.
- Proposer et emballer pour **10 plis**. Même que pour les 8 plis.
- **Solo 7 plis**. Même que pour solo 6.
- Proposer et emballer pour **11 plis**. Même que pour les 8 plis.
- **Petite Misère**. Pas faire de plis, mais chaque jouer peut écarté une carte qui ne participe plus au jeu.
- **Solo 8 plis**. Même que pour solo 6. Si on veut annoncer un contrat pour battre une annonce de Petite Misère et il y a encore un joueur qui peut joindre le contrat pour 12 plis, on est obligé de proposer d'abord la couleur pour donner l'opportunité de joindre le contrat pour 12 plis, si on passe on peut ensuite annoncer 8 plis solo.
- Proposer et emballer pour **12 plis**. Même que pour les 8 plis.
- **Piccolo**. Le joueur **doit** faire 1 pli, ni plus et ni moins. Tous les cartes restent participant dans le jeu.
- Proposer et emballer pour **13 plis**. Même que pour les 8 plis.



- **Trou.** Quand un joueur dispose de 3 As il déclare Trou. Le joueur avec le 4^e As devient son partenaire. La personne avec le 4^e As doit décider l'atout et doit sortir, pas nécessairement avec le 4^e As. Il doit annoncer l'atout avant de sortir la première carte. On doit faire 9 plis. Disposer de 4 As n'est pas Trou. En jouant la couleur de l'atout, l'As ne doit pas tomber. **Attention :** Tous les joueurs (aussi le détenteur des 3 As) doivent encore avoir le droit d'annoncer un contrat supérieur (Abondance 9-10-11, Grande Misère, Grande Misère sur Table, Petit- ou Grand Chelem) avant que le partenaire avec le 4^e As se fait connaître. Tous les joueurs doivent annoncer « Passe Grande Misère ou Grand Passe » avant le 4^e As se fait connaître.
- **Abondance 9 plis.** Le joueur doit réussir 9 plis tout seul dans la couleur qu'il propose. Il doit sortir soi-même. Pour cet annonce on doit tout de suite annoncer la couleur ainsi que le nombre de plis si on veut jouer pour plus de 9 plis. Quand deux joueurs proposent une abondance, c'est celui avec la couleur supérieure qui gagne le contrat.
- **Grande Misère.** Même que le Petite Misère, mais tous les cartes participent dans le jeu et le joueur ne peut pas faire aucun pli.
- **Abondance 10 plis.** Même que Abondance 9 plis.
- **Abondance 11 plis.** Même que Abondance 9 plis.
- **Misère sur Table.** Même que Grande Misère, mais le joueur doit exposer ses cartes ouvert sur table après que le premier pli est joué (avant que deuxième pli est joué). Ne pas oublier d'appeler le jury.
- **Petit Chelem.** Le joueur doit réussir 12 plis tout seul dans la couleur qu'il propose ou sans atout, c'est le joueur qui décide. Un Petit Chelem en couleur dépasse un contrat sans atout. Il doit sortir soi-même. Ne pas oublier d'appeler le jury. C'est le premier joueur qui l'annonce qui peut le jouer.
- **Grand Chelem.** Le joueur doit réussir 13 plis tout seul dans la couleur qu'il propose ou sans atout, c'est le joueur qui décide. Un Grand Chelem en couleur dépasse un contrat sans atout. Il doit sortir soi-même. Ne pas oublier d'appeler le jury. C'est le premier joueur qui l'annonce qui peut le jouer.

3. Les points

Tous les points peuvent être consultés sur nos tableaux de points sur notre site.

Version 2 - 19/09/2023



PROUD ORGANISER OF CARD EVENTS

International World Whist Association

Liersebaan 207 - 2240 Zandhoven - Belgium - T +32 477 32 55 95 | info@iwwa.cards | www.iwwa.cards