

REGLEMENT RIKKEN

Le Rikker (dans ou hors l'atout) demande un partenaire pour gagner 8 plis. Le partenaire est choisi comme un As qui DOIT jouer. Le partenaire reste anonyme et est découvert pendant le jeu.

L'As choisi ne sort pas. Quand la couleur de l'As choisi est joué le détenteur de l'As peut choisir de le jouer ou pas. Donc quand l'As choisi n'est pas tombé on ne connaît pas qui est le partner du Rikker. Par contre, la couleur de l'As choisi peut toujours être coupé n'importe si l'As est déjà tombé ou pas.

La balance des jeux est toujours zéro, les points des gagners sont égaux aux points des perdus.

Attention, en cas de perte les points négatifs sont toujours pour le Rikker et pas pour le partenaire. Le Rikker reçoit les points négatifs les deux adversaires les points positifs. En cas de gain, les deux joueurs reçoivent des points.

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 après la première partie est défendu. Pour chaque jeu suivant, les cartes sont empilées par le donneur suivant l'une sur l'autre et pas mélangées . Le paquet de cartes est ensuite coupé (au moins 4 cartes et on laisse au moins 4 cartes) par le dernier donneur vers le donneur suivant. On donne les cartes 6-7.

La dernière carte est tournée immédiatement après les cartes sont distribuées. On peut l'aussi retourner au début de la donne. Cette carte c'est l'atout.

Les enchères commencent après l'annonce du passe-trou (ou trou) de chaque joueur. La personne se trouvant à gauche du donneur a la parole. Il peut passer ou annoncer un jeu. L'atout retourné restera ouvert sur table jusque la fin des annonces.



2. Les enchères du plus bas au plus haut

- Rikken hors atout
- Rikken dans l'atout
- Tant qu'on a pas passé, on peut toujours annoncé un jeu supérieur
- Abondance pour 9, 10, 11, 12 plis, l'abondance dans l'atout surenchères les autres couleurs. Mais on peut monter en nombre de plis (par Exemple l'abondance 10 dans une autre couleur, etc.). Le joueur sort premier. **Attention** : annoncer un abondance de plus de plis ne rapporte pas plus de points.
- Misère (pas faire de plis, le joueur à gauche du donneur sort). Plusieurs joueurs peuvent jouer la misère en même temps. **Attention** Le donneur ne peut pas échanger la carte atout tournée pour jouer la misère. Plusieurs joueurs peuvent jouer ce jeu.
- Trou : 3 as dans une main : Quand un joueur annonce « trou », les autres doivent annoncer un Grand Passe, à moins que quelqu'un veu jouer grande misère sur table, petit ou grand chelem. Trou c'est pour 8 plis, le 4ème as est l'atout et sera annoncé, le joueur avec le 4ème as reste anonyme et ne sort pas l'as. Il sera découvert pendant le jeu.
- Troula : 4 as dans une main : pour 8 plis : Le roi de cœur, ou dame, valet, 10...sera le partenaire et l'atout sera cœur avec un partenaire qui reste anonyme. Le joueur à gauche du donneur sort et le partenaire sera découvert pendant le jeu. Les autres joueurs doivent également annoncer un Grand Passe ou un annonce supérieure avant de continuer avec le jeu. L'As de cœur reste le plus haut atout et ne doit pas tomber.
- Misère sur table (pas faire de plis, le joueur à gauche du donneur sort). Les cartes doivent être ouvert sur table avant que le jeu commence. Plusieurs joueurs peuvent jouer la misère en même temps. **Attention** Le donneur ne peut pas échanger la carte atout tournée pour jouer la misère.
- Petit Chelem : Gagner tous les plis dans une couleur non-atout. Comme ce jeu est considéré comme une abondance 13, le joueur sort lui-même !
- Grand Chelem : Gagner tous les plis dans l'atout. Le joueur à gauche du donneur sort !

3. Les points

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

Version 07/09/2023



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