

REGLEMENT WHIST SIMPLE

Un joueur cherche un partner pour obtenir au moins 8 plis dans l'atout qui est montré ouvert sur table (dernière carte retournée par le donneur). Quand quelqu'un demande, il indique qu'il a plus ou moins de bonnes cartes dans l'atout et qu'il attend qu'un autre joueur l'emballe dans cette couleur.

Les autres joueurs ne peuvent plus annoncer qu'un jeu supérieur : Misère, Abondance, Misère sur table, Petit Chelem, Grand chelem.

Si personne n'emballe pas le demandeur et qu'il n'y a pas de jeu supérieur, celui-ci peut encore aller seul (solo) ou passer. Dans le cas du seul, il devra pouvoir faire 5 plis tout seul. Quelqu'un qui a proposé mais qui est surenchéris, peut encore annoncer un jeu plus haut.

La somme totale des scores de chaque joueur est toujours égale à zéro.

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) par le dernier donneur vers le donneur suivant. Le donneur a le choix : donner 4-4-5, 4-5-4.

La dernière carte, qui appartient au donneur, est tournée immédiatement après les cartes sont distribuées. On peut l'aussi retourner au début de la donne, aux choix du donneur. 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 à la fin des annonces.



2. Les enchères du plus bas au plus haut

- Demander et emballer, deux joueurs jouent pour gagner 8 plis dans l'atout qui se trouve sur table. S'il n'y a pas deux joueurs en partenariat, un joueur peut jouer seul pour 5 plis, ou un autre contrat supérieur.
- Abondance pour 9 ou 10 plis : un joueur doit gagner 9 ou 10 plis tous seul. Quand on joue ce jeu, on peut déterminer l'atout soi-même et sortir premier. On n'est pas obligé de sortir dans l'atout, mais on doit annoncer la couleur de l'atout. Si plusieurs joueurs veulent jouer une abondance, celui 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.). Si les deux joueurs veulent jouer une abondance hors de l'atout et seulement pour 9 plis, c'est celui qui annonce le premier qui aura le contrat.
- Misère : le joueur ne peut pas faire de plis. Plusieurs joueurs peuvent jouer la misère en même temps. Le donneur peut échanger la carte atout tournée pour jouer la misère. Si la carte demandée est dans la possession d'un autre joueur qui veut également jouer une misère, celui-ci peut refuser de donner la carte demandée. Le donneur peut continuer à demander une autre carte dans une autre couleur jusqu'au moment qu'il obtient une autre carte, ou garder la carte d'atout ou passer le jeu.
- Abondance pour 11 ou 12 plis : Même règles que ceux pour Abondance 9 ou 10 (ci-dessus).
- Trou : DOIT être annoncé par le joueur qui 3 ou plus d'As en main dès que la carte d'atout est retournée. Ce jeu surpasse pratiquement tous les autres jeux sauf Misère sur table, Petit Chelem ou Grand Chelem. Quand un joueur possède 3 As en main, c'est le joueur avec le 4^e As (Troela) qui sera son partenaire pour gagner 8 plis. Le joueur avec le 4^e As sort avec l'As et cette couleur devient atout. Si le joueur possède les 4 As, c'est le roi de cœur qui devient l'atout et le joueur qui possède cette carte le sort. Si le joueur possède les 4 AS et le roi de cœur, c'est la dame de cœur qui devient le partenaire, et ainsi de suite. En cas de **Troela** on **doit gagner 9 plis**. Attention : En cas de Troela, l'As de cœur reste la plus haute carte. Quand le donneur retourne un As comme atout, mais qu'il veut jouer un Misère, il peut échanger cette carte est ainsi un trou peut être créé. Ce trou ne sera pas joué puisque c'est le résultat direct du changement de cartes par le donneur. Ce trou ne doit pas être annoncé. **Attention :** Tous les joueurs doivent encore avoir l'occasion de proposer un contrat supérieur (Misère sur table, Petit Chelem ou Grand Chelem) avant le partenaire se présente pour jouer.



- Misère sur table (pas faire de plis, le joueur à gauche du donneur sort). Les cartes doivent être ouvert sur table visible pour les adversaires avant que le jeu commence. Le joueur ne peut pas faire de plis. Plusieurs joueurs peuvent jouer la misère en même temps. Le donneur n'a pas le droit d'échanger la carte ouverte sur table.
- Petit Chelem : Le joueur doit gagner tous les plis dans une couleur choisi par lui. Le joueur peut également décider de jouer sans atout. Le joueur sort lui-même.
- Grand Chelem : Même que le Petit Chelem mais dans l'atout qui est retourné sur table. Le joueur sort lui-même. Après un Grand Chelem réussi, les cartes ne peuvent plus être utilisées et devront être encadrées comme souvenir pour le gagnant. Ceci est une tâche pour le jury.

3. Les Points

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

