

REGLEMENT RIKKEN

Le Rikken (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 et ne doit pas tomber quand la couleur est jouée pour la première fois et quand il est joué, il peut toujours être coupé.

La balance est toujours zéro.

Attention, en cas de perte le Rikken qui perd les points et pas le partenaire qui était obligé de jouer. Le Rikken paie les deux adversaires et le partenaire reste au même niveau 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) par le dernier donneur vers le donneur suivant. Le donneur a le choix : donner 7-6 ou 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



- 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** : un abondance de plus de 8 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 veuille 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.
- Misère sur table (pas faire de plis, le joueur à gauche du donneur sort). Les cartes doivent être ouvertes sur table avant que le jeu commence. Plusieurs joueurs peuvent jouer la misère en même temps.
- 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 13/01/2023



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