



International World Whist Association

Règlement Double King (Polonaise)

1. La Donne

Chaque joueur prend une place aléatoire à la table qui lui est allouée. Ensuite on décide qui va prendre note. Si aucun des joueurs n'est prêt à noter, chaque joueur doit choisir une carte du jeu de cartes. C'est le joueur qui a la carte la plus haute qui notera les points. Après, chaque joueur choisit de nouveau une carte. Le joueur avec la carte la plus haute commence à distribuer les cartes. Pour indiquer qui commence à donner, on recommande qu'une croix soit marqué à côté du nom du joueur. Le voisin à droite du donneur doit couper le jeu de cartes en prenant au moins 4 cartes et en laissant au moins 4 cartes. Après la première donne, le jeu de cartes ne peut plus être mélangé. On distribue les cartes 4-4-5 dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. COMMENT CHOISIR SON JEU ?

Il y a au total 20 jeux à diviser entre les 4 joueurs : chaque joueur choisit 3 jeux (ni plus ni moins) des 12 jeux à la charge disponibles et doit jouer 2 fois un jeu d'atout. A la fin du tour, tout le monde aura joué ses 3 jeux à la charge et ses 2 jeux d'atout. C'est toujours le donneur qui choisit le jeu et la personne à gauche du donneur qui doit commencer. Pour garder trace sur la feuille de points, on recommande qu'un cercle soit dessiné autour du score du joueur qui a choisi le jeu à la charge.

3. GENERAL

Après chaque tour, les cartes jouées restent retournées sur la table jusqu'à la fin de la partie, où les points sont notés.

4. Il y a 6 jeux différents qu'on peut choisir pour un total de 104 points à la charge.

- A. **PAS DE PLIS** ; obtenir le moins de plis. Chaque pli vaut 1 point négatif (13 en total). Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier.
- B. **PAS DE CŒURS** ; obtenir le moins de cœurs. Chaque pli vaut 1 point négatif (13 en total). On ne peut pas sortir de cœurs tant qu'on a encore d'autres couleurs en main. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter un cœur. Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier ou jusqu'au moment où tous les cœurs sont tombés.
- C. **PAS DE DAMES** ; obtenir le moins de dames. Chaque dame vaut 2 points négatifs (8 au total). Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter



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



International World Whist Association

une dame. Si un As ou Roi est sorti, on est aussi obligé de jeter la dame de la même couleur si elle est encore dans le jeu. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier ou jusqu'au moment où toutes les dames sont tombées.

- D. **PAS DE VALETS/ROIS** ; obtenir le moins de valets ou de rois. Chaque roi ou valet vaut 1 point négatif (8 au total). Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter un roi ou un valet. Si un As ou une Dame est sorti, on est aussi obligé de jeter le roi ou valet de la même couleur s'ils sont encore dans le jeu. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier ou jusqu'au moment où tous les rois et valets sont tombés.
- E. **PAS DE ROI DE CŒUR** ; ne pas obtenir le roi de cœur (5 points négatifs). On ne peut pas sortir de cœur tant qu'on a encore d'autres couleurs en main. Il faut toujours suivre la couleur sortie ! Si on ne peut plus suivre la couleur sortie, on est obligé de jeter le roi de cœur. Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier ou jusqu'au moment où le roi de cœur est tombé.
- F. **PAS DE 7^{ième} ET 13^{ième} PLI** ; ne pas obtenir le 7^{ième} ou dernier pli (le 7^{ième} pli vaut 2 points négatifs et le dernier vaut 3 points négatifs). Tous les plis doivent être joués jusqu'au dernier pli.

Après avoir joué tous ces jeux, la balance négative est calculée par le joueur qui note.

5. JOUER ATOUT

Entre tous les jeux, chaque joueur peut jouer 2x atout. Quand l'atout est joué, on est obligé de surmonter. Si on joue une couleur qu'on n'a plus, on est obligé de couper, chaque joueur suivant qui ne peut suivre la couleur est obligé de surcouper. Le nombre de plis est marqué à côté du nom du joueur en bas de la feuille de points (13 points par jeu pour un total de 104 points positifs).

6. SCORE ET DISTRIBUTION DES POINTS

Après tous les jeux, les points négatifs seront déduits des points positifs pour obtenir le score final de chaque joueur. Le joueur avec le score le plus élevé reçoit 16 points, le 2^{ième} plus élevé 12 points, le 3^{ième} plus élevé 8 points et le dernier 4 points. En cas d'égalité du score final, on additionne les points des joueurs concernés et on les divise par le nombre de joueurs concernés.

7. CLASSEMENT FINAL APRES 5 RONDES

Le classement final sera établi sur base de tous les points gagnés dans les 5 rondes. En cas d'égalité, la somme des scores de toutes les rondes jouées, donne la position finale. S'il y a encore égalité, le score le plus élevé d'une des rondes décide du vainqueur.



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

8. POINTS DE PÉNALITÉ/SANCTIONS

En tenant compte du « fair play », c'est le groupe qui décide s'il y a des points de pénalité à accorder ou non.

Nous connaissons tous l'expression « la table colle », quand une carte est jouée sur table elle ne peut pas être reprise. Si on le remarque dans le pli qui est joué et qu'une reprise ne gêne pas les scores et que tout le monde est d'accord, le joueur peut encore reprendre sa carte et jouer la carte correcte. Si un des joueurs exige une pénalité, appelez le jury pour prendre une décision finale.

Si la faute est découverte plus tard dans le jeu, les sanctions suivantes sont d'application :

- Dans un jeu à la charge le joueur reçoit tous les points négatifs de ce jeu.
- Dans un jeu positif (décharge), le joueur reçoit 6 points négatifs et les autres deux points positifs.
- Si la faute est commise par le donneur, il doit redistribuer les cartes et est obligé de jouer atout.
- Si la faute est commise par un autre joueur, le donneur redistribue les cartes et peut choisir le jeu à jouer.

Nous encourageons les joueurs à montrer un esprit sportif et à trouver une solution entre eux.

NOUS VOUS SOUHAITONS BEAUCOUP DE SUCCES ET QUE LE MEILLEUR DEVIENNE KING !

Version 2 – 08/11/2024



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