

REGLEMENT RIKKEN

Le Rikker (dans ou hors l'atout) demande un partenaire pour gagner 8 plis ensemble. 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.

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. Le donneur choisit. Oublier de retourner la carte et s'il n'est plus possible de déterminer quelle carte donne lieu à une amende de -3 points pour le donneur et +1 point pour les autres joueurs. Les joueurs peuvent décider entre eux de redonner sans amende.

Il y a d'abord l'annonce du trou et donc un passe-trou obligatoire 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 jusqu'à la fin des annonces. Si un joueur oublie d'annoncer le trou et le jeu a commencé, il y aura une amende de -15 points et les autres joueurs reçoivent chacun +5 points. Le jeu sera annulé et le même donneur redonne les cartes. Si le jeu n'a pas encore commencé, les joueurs peuvent décider de jouer le trou.

Le joueur n'est pas obligé de jouer une carte supérieure. Si on ne peut pas suivre la couleur jouée on n'est pas obligé de couper. Si un pli est déjà coupé par un adversaire et on ne peut pas suivre la couleur, on n'est pas obligé de surcouper. Autrement dit, couper, surcouper ou monter n'est pas obligatoire.

Il y a des contrats où on est obligé d'appeler le jury (Misère sur table, Petit ou Grand Chelem), si on l'oublie il y aura une amende de -15 points, le jury peut refuser si le jeu a peu de chance de se réaliser et en suite influencer les points des adversaires.

Si un joueur a déjà perdu un solo (6 à 11 seul, Petite/Grande Misère) deux fois et il veut jouer un solo une troisième fois, on doit appeler le jury qui peut éventuellement refuser le jeu. Trop de jeux perdus ont une influence importante sur les points des adversaires et en suite une influence sur le reste des jeux dans le tournoi (donner points aux camarades joueurs pour les faire avancer dans le tournoi).

2. Les enchères du plus bas au plus haut

- Rikken hors atout
- Rikken dans l'atout
- Tant qu'on n'a pas passé, on peut toujours annoncer 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 une 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 veut 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 une 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 ouvertes 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. Restons sportif et étalent les cartes sorties par couleur et pas mélangées.
- Petit Chelem : Gagner tous les plis dans une couleur ou sans atout. Le joueur qui joue le Petit Chelem sort lui-même.



- Grand Chelem : Gagner tous les plis dans l'atout retourné. Le joueur qui joue le Grand Chelem sort lui-même. Ceci est le plus haut contrat du jeu et les cartes seront retirées du compétition et encadrées comme souvenir pour le joueur. Ceci est une tâche pour le jury.

3. Les points

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