

Jass

But du jeu

Répartis en deux équipes de deux, les joueurs sont placés de manière alternée; l'équipe gagnante est l'équipe arrivant la première à 1000, 1500 ou 2000 points selon les variantes. On dit de la première équipe qui atteint ce nombre de point qu'elle sort. Les points sont attribués soit par des annonces, soit par les points des cartes des plies obtenues. Dès qu'une plie est retournée, ses points sont acquis.

Valeur des cartes

Dans chaque couleur, les cartes sont ordonnées de la manière suivante (de la plus faible à la plus forte): le six, le sept, le huit, le neuf, le dix, le valet, la dame, le roi et l'as. Dans une plie, les six, sept, huit et neuf valent 0 points, le dix 10 points, le valet 2 points, la dame 3 points, le roi 4 points et l'as 11 points.

La couleur désignée atout au début d'une donne possède des valeur particulières; classées de la plus faible à la plus forte, l'ordonnancement est le suivant: le six, le sept, le huit, le dix, la dame, le roi, l'as, le neuf (appelé dans ce cas le nell) et le valet, appelé dans ce cas le bauer, (buure en dialecte, prononcé bourg) - le paysan. Leur valeur en nombre de points est alors : les six, sept et huit valent 0 points, le neuf 14 points, le dix 10 point, le valet 20 points, la dame 3 points, le roi 4 points et l'as 11 points. Le total de points d'une donne est de 157 points (sont inclus les 5 points donnés à l'équipe qui ramasse la dernière plie).

Annonce

Les annonces, sauf pour le stöck, sont faites par chaque joueur lorsqu'il pose sa première carte d'une donne. Il doit le faire avant que le joueur suivant ait posé la sienne. Seule l'équipe qui fait l'annonce la plus élevée marque l'ensemble de ses annonces, l'autre équipe ne marque rien. Le stöck est soumis à une règle particulière.

Les annonces possibles sont les suivantes:

- trois cartes consécutives de la même couleur, on annonce Trois cartes ! et la valeur est 20 points
- quatre cartes consécutives de la même couleur, on annonce Cinquante ! et la valeur est 50 points
- cinq, ou plus, cartes consécutives de la même couleur, on annonce Cent ! et la valeur est 100 points
- quatre cartes identiques, mais qui ne sont ni des neuf ni des valets, ni six, sept ou huit, on annonce Cent ! et la valeur est 100 points
- les quatre neufs, on annonce Cent cinquante ! et la valeur est de 150 points
- les quatre valets, on annonce Deux cents ! et la valeur est de 200 points

Un joueur peut avoir plusieurs annonces, mais une carte donnée ne peut faire partie que d'une seule annonce. Lorsqu'il pose sa carte, il signale seulement l'annonce la plus haute, sans préciser les détails de celle-ci.

En cas d'égalité entre les annonces, c'est l'annonce avec le plus de cartes qui prime, suivie de celle avec la plus haute carte (le bourg et le nell d'atout comptant comme une autre couleur, et correspond donc à un valet ou un neuf normaux), suivie de

celle en atout. En cas d'égalité, l'équipe du joueur ayant annoncé l'annonce la plus haute en premier note ses annonces.

L'équipe qui marque les annonces doit montrer les cartes des annonces à l'ensemble des joueurs.

Le stöck

Lorsqu'un joueur possède le roi et la dame d'atout, on dit qu'il a le stöck. Il s'agit d'une annonce particulière:

- ces deux cartes peuvent faire partie d'une autre annonce
- le stöck vaut 20 points
- le stöck est annoncé et noté lorsque les deux cartes sont découvertes: soit lorsqu'il fait partie d'une annonce de l'équipe marquant les annonces, soit lorsque la deuxième carte est posée, avant que la plie soit retournée. Annoncé à un autre moment, le stöck n'est pas valable et ne peut plus être noté
- lorsqu'une équipe peut sortir avec les points du stöck, il peut être annoncé à la fin du tour d'annonce par l'une ou l'autre des équipes, même si les deux cartes ne sont pas encore découvertes; il prime alors sur les autres annonces.

Le match

Lorsqu'une équipe possède toutes les cartes à la fin du jeu, on dit qu'elle a fait match et obtient 100 points supplémentaires.

La dernière plie d'une donne

L'équipe remportant la dernière plie d'une donne obtient 5 points supplémentaires pour son équipe.

Déroutement d'une partie

1. Distribution des cartes. Le donneur bat les cartes, et fait couper le paquet au joueur situé immédiatement sur sa gauche; celui-ci sépare le paquet en deux tas de trois cartes au minimum, le tas provenant de la partie supérieure doit être placé près du donneur. Le coupeur peut frapper le tas de cartes sans faire de paquets pour indiquer qu'il renonce à couper. S'il y a deux tas, le donneur pose alors le paquet provenant du dessous du paquet sur le second paquet. Il donne alors les cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre trois par trois, en commençant par la personne située sur sa droite.

2. Choix de l'atout. Lors de la première donne, c'est le joueur ayant le sept de carreau qui peut choisir l'atout, pour les autres donnes, c'est le joueur immédiatement à droite du donneur qui a ce privilège. Dans tous les cas, la personne qui fait atout peut passer ce droit à son partenaire, à condition que celui-ci n'ait pas déjà fait de même. C'est alors ce partenaire qui choisit l'atout. Si un joueur fait atout sans avoir reçu ce privilège de son partenaire, on dit qu'il fait atout en premier, sinon on dit qu'il fait atout en second.

3. Première plie. Quel que soit le joueur ayant fait atout, c'est, lors de la première donne, le joueur ayant le sept de carreau qui pose la carte de son choix sur le tapis. Dans les donnes suivantes, c'est la personne immédiatement à droite du donneur qui joue en premier. D'une personne qui joue en premier dans une plie on dit qu'elle a la main.

4. Déroulement d'une plie. Le joueur qui a la main joue une première carte, à sa convenance. Le joueur à sa droite pose alors une carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait posé une carte. Il y a cependant un certain nombre de restrictions aux cartes qui peuvent être posées.

- Un joueur doit poser soit une carte de la même couleur que celle du joueur qui a la main. S'il n'a pas de carte de la même couleur — on dit qu'il ne peut pas suivre —, il peut déjouer une carte quelconque. Qu'il puisse ou non suivre, il peut également, si les conditions sont remplies, couper, c'est-à-dire poser un atout.
- Un joueur peut couper, c'est-à-dire poser une carte de la couleur atout alors que le joueur qui avait la main était parti d'une autre couleur, à tout moment. Néanmoins, si un joueur a déjà coupé, il n'est pas autorisé de sous-couper, c'est-à-dire poser un atout de valeur inférieure, sauf s'il n'a plus que des atouts.
- Un joueur qui possède le bourg, ou valet d'atout, n'est pas obligé de le jouer, même si la couleur de base de la plie est celle d'atout et que c'est la seule carte de cette couleur qui reste dans sa main.

5. Fin d'une plie. Le joueur qui a posé soit l'atout le plus élevé, soit, si aucun atout ne fait partie de la plie, la carte la plus élevée de la couleur posée par le joueur qui va la main, gagne la plie pour son équipe. Il la ramasse; les points qui la constituent sont attribués immédiatement à l'équipe (ils sont néanmoins, pour des raisons pratiques, notés à la fin de la donne). Le joueur ayant remporté la plie prend la main et pose la première carte de la plie suivante.

6. Fin d'un tour. Lorsque les joueurs n'ont plus de cartes, le tour s'achève. Le joueur situé à droite du donneur actuel, devient le nouveau donneur pour la donne suivante.

7. Fin de partie. La partie s'achève lorsqu'une des deux équipes atteint 1000 points, même en cours de route. On dit de l'équipe qu'elle est sortie. Si un joueur annonce erronément que son équipe a atteint ou dépassé les 1000 points, l'équipe adverse remporte la partie.

Il se peut que les deux équipes atteignent en même temps les 1000 points. Le choix du vainqueur se fait par les priorités stöck-annonce-plie. L'équipe qui annonce le stöck remporte la partie. S'il n'y a pas de stöck, celle qui a annoncé l'annonce la plus élevée au début du jeu gagne. Si, encore une fois il y a égalité, le nombre de plies remportées au cours du dernier jeu fait foi.

Une équipe qui n'a pas fait la moitié des points lorsque ses adversaires sortent est qualifiée de rubicon. Dépasser cette moitié des points est qualifiée de franchir le Rubicon.