

## **Le whist à la couleur**

**Nombre de joueurs:** 4

**Nombre de jeux:** 1

**Difficulté:** 2

**Ordre des cartes:** classique

Le whist à la couleur est une variante du jeu d'origine, qui se trouve à la base du populaire bridge moderne. Il se joue à quatre joueurs, et on ajoute au whist un système d'annonces et un pointage différent.

### **Distribution des cartes**

Le donneur distribue 13 cartes à chacun des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors du premier tour, il donne quatre cartes en même temps à chacun des joueurs. Lors du second tour aussi. Enfin, lors de son troisième et dernier tour, il en donne cinq.

L'ordre des cartes est classique. Toutefois, les couleurs influencent la partie. La plus faible est le pique, suivi du trèfle et du carreau, et le coeur est la plus forte.

Les joueurs doivent fournir à la couleur. S'il n'ont pas de cartes de la couleur, ils peuvent couper ou se défausser.

### **Début du jeu**

Si un joueur a trois As, il annonce «trou»; son partenaire sera le joueur qui possède le dernier As. Ce dernier montre alors une de ses cartes, dont la couleur détermine l'atout. S'il bouche dans le trou (de la même couleur que son As), les deux joueurs devront faire huit plis, sinon ils devront en faire neuf.

Les annonces commencent ensuite avec le joueur situé à gauche du donneur. Celui-ci peut dire "premier", et

donc il joue, ou «j'attends». Dans ce dernier cas, il jouera en dernier.

Tour à tour, chaque joueur peut faire les mouvements suivants:

- Passer: il ne pourra plus parler lors de cette donne;
- Annoncer une couleur ou un contrat plus élevé que les contrats déjà annoncés, ou un solo de même niveau mais avec une couleur de plus grande valeur.
- Emballer le dernier contrat annoncé, si ce n'est pas déjà fait, en disant «j'emballe». Les deux joueurs joueront alors ensemble contre les deux autres joueurs. L'emballage n'est possible que dans certains contrats (voir plus loin). Si le contrat est réussi, les deux joueurs partagent les points. Même chose s'il échoue, mais ce sont les défenseurs qui remportent les points.

Lorsque tous les joueurs ont passé, les annonces se terminent. Le joueur ayant annoncé le plus fort contrat est l'attaquant.

Chaque défenseur perd ou gagne le nombre de points indiqué. Les gains ou les pertes du ou des preneurs valent la somme des points perdus ou gagnés par les défenseurs et sont partagés équitablement.

### **Les contrats**

Le solo: contrat à la couleur

L'emballage: contrat à la couleur

Le trou: contrat à la couleur

L'abondance: contrat sans atout

L'abondance sur table: contrat sans atout

La grande misère: contrat sans atout

La petite misère: contrat sans atout

Le piccolo: contrat sans atout

Le piccolissimo: contrat sans atout  
Le chelem: contrat sans atout  
Le chelem sur table: contrat sans atout

### **Valeur des contrats**

Couleur: emballage possible, au moins 8 plis à faire. Un contrat réussi rapporte 4 points, plus 1 point par levée supplémentaire.

6 plis en solo: pas d'emballage possible, au moins 6 plis à faire. Un contrat réussi rapporte 8 points, plus 2 points par levée supplémentaire.

Petite misère: emballage possible, aucun pli à faire. Chaque joueur doit rejeter une carte avant de commencer à jouer. Un contrat réussi rapporte 10 points.

7 plis en solo: pas d'emballage possible, au moins sept plis à faire. Un contrat réussi rapporte 12 points, plus 3 points par levée supplémentaire.

Piccolissimo: pas d'emballage possible, deux plis à faire. Un contrat réussi rapporte 14 points.

8 plis en solo: pas d'emballage possible, au moins huit plis à faire. Un contrat réussi rapporte 16 points, plus 4 points par levée supplémentaire.

Piccolo: emballage possible, un pli à faire pour chaque partenaire. Un contrat réussi rapporte 18 points.

Abondance: pas d'emballage possible, au moins neuf plis à faire. Le preneur entame toujours. Un contrat réussi rapporte 22 points.

Grande misère: pas d'emballage possible, aucun pli à faire. Un contrat réussi rapporte 28 points.

Abondance sur table: pas d'emballage possible, au moins neuf plis à faire. Pendant tout le tour, le preneur joue à jeu découvert et entame. Un contrat réussi rapporte 44 points.

Chelem: pas d'emballage possible, 13 plis à faire. Le preneur entame. Un contrat réussi rapporte 100 points.