

Règlement du Whist

1. Préliminaires

Le whist se joue à la couleur avec 52 cartes distribuées en 4-5-4 ou 4-4-5 ou 5-4-4 uniquement.

Hiérarchie des cartes: As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

Hiérarchie de couleurs: COEUR – CARREAU – TREFLE – PIQUE

Distribution des cartes: Elles sont distribuées en commençant par le voisin de gauche. En cas de maldonne, la distribution est recommencée par le même joueur; le distributeur fautif est pénalisé de 15 points si la maldonne est constatée après la première levée.

2. Les annonces

Les annonces sont faites en commençant par le voisin de gauche du donneur. Le joueur en possession de trois As et qui ne joue pas Solo-Chlem **DOIT** annoncer immédiatement “TROU”, si pas il dit “PASSE TROU”. En cas de trou, si aucun jeu supérieur n’est annoncé, les autres joueurs disent “Passe la Grande” et celui qui possède le 4^{ème} As se fait ensuite connaître. La première carte jouée par ce dernier désigne l’atout. L’As d’atout **DOIT** tomber au premier tour. Si la couleur d’atout est la couleur de l’As (ou équivalent lors d’un trou royal) du boucheur, le contrat est pour 8 levées sinon il est pour 9.

NB: Le fait de posséder 4 As (= trou royal) ne constitue pas le trou en soi et ce joueur a le droit d’annoncer ou non “TROU”. Si le trou est annoncé dans ce cas de figure, le roi de cœur (ou suivante si elles sont dans la même main que le trou) désigne le boucheur.

Le jeu est annulé *si un joueur a 3 As et n’annonce pas le trou*
 si un joueur annonce trou sans avoir 3 As
 si l’annonce “TROU” est faite après toute autre annonce

Variante: Lorsqu’un trou est annoncé, celui qui bouche ne dit rien. Tant que le quatrième As n’est pas tombé, le jeu se joue à «sans atout», et chacun joue pour soi. Le partenaire du preneur et l’atout sont désignés par l’As lorsqu’il est joué.

Une fois le tour de table fait, si personne n’a annoncé le trou, les enchères peuvent commencer.

Les joueurs chacun à leur tour peuvent soit ‘annoncer’ soit passer. Le premier à parler ayant toutefois la Possibilité de dire “PREMIER” ou “J’ATTENDS” ce qui lui confère le droit, uniquement au deuxième tour, d’emballer une proposition des autres joueurs.

Celui qui passe au premier tour doit passer au tour(s) suivant(s).

Le joueur qui pense pouvoir faire 8 levées avec l’aide d’un partenaire annonce la couleur qu’il souhaiterait être l’atout. Celui qui pense pouvoir faire 6 levées seul annonce “SEUL”. Celui qui a un intérêt dans un couleur annoncée dit “J’EMBALLE”. Le tour d’annonce se poursuit et les enchères commencent au deuxième tour.

NB: Pour annoncer “SEUL” ou conclure un emballage il est nécessaire d’avoir au moins un atout.

Les annonces concernant les abondances et les chlems doivent se faire au premier tour.

Les enchères se font par ordre croissant: de couleur, du nombre de levées et d’annonce.

La plus haute enchère conclut le contrat à réaliser.

Un joueur ayant une proposition emballée ne peut emballer une autre couleur.

Le joueur qui a emballé ne peut plus surenchérir avec une autre annonce.

La surenchère (en termes de nombre de levées) entre emballage est autorisée. La couleur la plus élevée ayant l’avantage. C’est obligatoirement l’emballeur qui doit faire la première surenchère, lors du tour

suivant il peut passer la main à l'annonceur pour que celui-ci prenne la décision d'une nouvelle surenchère ou d'abandon. Si l'emballeur abandonne la surenchère, l'annonceur peut aller "SEUL" en annonçant le nombre de levées suffisantes pour une enchère supérieur.

Tout joueur n'ayant pas passé, annonce à son tour uniquement. Lorsqu'un joueur n'est pas encore emballé et que c'est à nouveau à lui de 'parler' il peut soit maintenir et dit "JE MAINTIENS", soit aller "SEUL". S'il décide de maintenir sa couleur, il ne pourra qu'être emballé ou emballer. Un joueur **NE** peut emballer une couleur inférieure à celle qu'il a annoncée.

La surenchère entre le seul et l'emballage est autorisée. L'avantage étant pour le seul, l'emballage doit entamer sa surenchère par 9 levées.

Lors de l'annonce d'une petite misère, les autres joueurs peuvent continuer d'annoncer dans le but d'avoir un **Emballage à 10** ou la possibilité d'aller **8 seul** si l'annonceur n'est pas emballé. Celui qui annonce la petite misère ne peut prendre part à ces contrats de 8 seul ou 10 emballé.

Les enchères entre abondances sont autorisées et classées de valeur croissante en fonction de la couleur ensuite du nombre de levées (9-10-11).

Les emballages de misères, piccolissimos et piccolos sont autorisés. Pour les piccolissimos et piccolos, si deux joueurs emballent l'annonceur, le quatrième est obligé d'emballer.

Si à l'issue des annonces aucun contrat ne peut être conclut, le jeu des 'Dames' sera joué. Une variante étant de comptabiliser doublement les points du tour suivant. Variante à déterminer avant de commencer la partie.

3. La hiérarchie des annonces

Emballage: 8 levées à deux.

Seul: 6 levées. Les annonces SEUL ne peuvent être proposée au premier tour.

Petite misère: une carte étant écartée, ne faire aucune levée sur 12; il n'y a pas d'atout.

Emballage 10 sur misère: Les deux joueurs s'engagent directement à faire 10 levées.

8 sur misère: Le joueur doit seul faire 8 levées.

Piccolissimo: Le joueur doit impérativement et uniquement effectuer 2 levées; il n'y a pas d'atout.

Abondance: 9 levées seul; **doit** être annoncée au premier tour.

Abondance sur table: idem que pour l'abondance mais le joueur étale son jeu après la première levée

Grande misère: ne faire aucune levée; il n'y a pas d'atout.

Grande misère sur trou: idem que grande misère mais après l'annonce du trou

Piccolo: Le joueur doit effectuer une et une seule levée; il n'y a pas d'atout.

Grande misère sur table: idem que pour la grande misère mais l'annonceur étale son jeu sur la table après la première levée.

Petit Solo-chlem: annoncé; 12 levées; avec ou sans atout, à préciser.

Solo-chlem: annoncé; 13 levées; il n'y a pas d'atout.

4. Les règles du jeu

?? Le premier joueur à gauche du donneur joue la premier carte sauf en cas de:

- TROU : c'est le boucheur qui joue entame
- ABONDANCE : c'est le joueur qui tente l'abondance qui entame
- SOLO CHLEM : c'est le joueur qui tente le solo-chlem qui entame

?? Les joueurs doivent fournir dans la couleur jouée, s'ils ne peuvent le faire, ils peuvent renoncer ou couper

- ?? Lorsque la petite misère est acceptée, chacun retire une carte de son jeu. Une fois la carte sur la table, elle ne peut en aucun cas être reprise ou remplacée.
- NB:** Si un joueur, volontairement ou non, laisse voir à un partenaire sa carte, une pénalité est appliquée et le jeu peut-être annulé à la demande du joueur de misère.
- ?? Les levées acquises et retournées ne peuvent être consultées avant la fin de la partie
- ?? Afin d'éviter toute fraude en avantageant ses adversaires par des annonces ridicules, les jeux supérieurs à l'abondance sur table ne pourront être joués sans l'accord préalable d'un arbitre désigné. En cas de refus par l'arbitre, le jeu sera joué normalement suivant les autres annonces.
- ?? Après le trou, le donneur suivant, s'il le désire, donne un 'Rabrouche' c-à-d qu'il distribue 17 cartes à chaque joueur (5-4-5-3) et garde la dernière pour lui-même. Les autres joueurs retirent 4 cartes de leur jeu et les mettent dans une main commune. Une fois cette main réalisée, le donneur les mélange et en prend possession.
- NB:** Ni le trou ni une petite misère ne peuvent être annoncés par un joueur autre que le donneur.
- ?? Lorsque le jeu des Dames doit être joué, le but est de ne prendre aucune levée contenant une dame ou de prendre les 4; stratégie propre à chaque joueur et qui ne doit pas être dévoilée. Lorsqu'un joueur est en renon, il est obligé de mettre une dame s'il en possède une dans son jeu.

5. Les pénalités

- ?? Si une erreur est constatée telle que :

- ⚡⚡ Faire une fausse annonce
- ⚡⚡ Oubli d'annoncer le trou
- ⚡⚡ Annoncer le trou sans au moins 3 As
- ⚡⚡ Faire une annonce inappropriée (ex : inférieure au contrat existant, une annonce sur le trou,...)
- ⚡⚡ Jouer avant son tour
- ⚡⚡ Annoncer avant son tour (exemple avant la confirmation du « Passe-Trou »)

Le joueur fautif sera soit sanctionné de 3 points soit sanctionné par une variante « type café » (une tournée ou autre ...)

- ?? Pour toute tentative de tricherie évidente ou pour une faute considérée comme grave telle que :

- ⚡⚡ Renon fautif
- ⚡⚡ Couper alors qu'on peut suivre
- ⚡⚡ Abattre ses dernières cartes alors que l'issue peut-être différente en fonction du déroulement du jeu.
- ⚡⚡ Montrer la carte retiré pour une petite misère.

Cette tentative sera sanctionnée par 9 points négatifs. La partie continue si le jeu le permet. Sinon la partie est considérée comme nulle si le fauteur se trouve parmi les joueurs actifs. Dans le cas contraire, la partie est considérée comme gagnée du juste ; sauf si le score avant la faute est supérieur au juste, alors les points seront en rapport avec la situation juste avant la faute.

NB: Le joueur qui, volontairement ou non, a laissé voir à un partenaire sa carte est pénalisé 5 ironie au joueur ayant proposé la misère et 2 aux autres.

NB: En cas de renon fautif découvert:

- au cours du tour: chacun reprend sa carte et la pénalité est simplement appliquée.
- après la levée du tour: la pénalité est appliquée et la carte indûment conservée perd toute sa valeur (intrinsèque ou d'atout)

6. Ad Fundum Addendum

Afin de créer une certaine atmosphère liée au jeu de la carte, la variante suivante peut-être d'application.

A la fin de chaque quarter, les joueurs terminant en négatifs organiseront un drink, de nouveau une bouteille par tranche de 5 points.

Ne seront pris en compte que les personnes qui totalisent un nombre de participations au moins égale au tiers du nombre maximum de participations.

De plus, on tiendra un « compte de points » pour chacun des joueurs en fonction des critères suivants:

- ?? As, 2, 3, 4 dans un même levée vaudra 1 point pour celui qui a joué l'as.
- ?? Lancer une carte et la reprendre avant que le joueur suivant n'ait eu le temps de jouer vaudra 5 points au joueur incriminé.
- ?? Une mal-donne constatée avant le première levée vaudra 3 points.
- ?? Toute erreur mentionnée au chapitre 5 vaudra 3 points.

Lors du drink du quarter les trois joueurs capitalisant le plus de points en moyenne devront apporter chacun soit une bouteille soit des biscuits d'apéro.

Annonces	par joueur actif	par joueur passif
Dames	-3 par dame +24 si les 4	
Trou (8 levées dans l'As 9 en dehors)		
gagné	+6 +12 (13 levées)	-6 -12
perdu	-12	+12
Emballage (8 levées min.)		
gagné	+3 +2 par lev supp. +15 si 13 lev	-3 -2 par lev supp. -15 si 13 lev
perdu	-3 + -4 par levées manquantes	+3 + +4 par levées manquantes
Seul (min 6 lev; max 8 lev)		
gagné	+9 +3 par lev supp.	-3 -1 par lev supp.
perdu	-6 + -6 par lev manquantes	+2 + +2 par lev manquantes
Petite misère		
gagné	+12	-4
perdu	-18	-6
Petite misère à deux		
2 gagnants	+8	-8
1 gagnant	+18/-22	+2
2 perdants	-18	+18
Emballage à 10 sur misère		
gagné	+9	-9
perdu	-18	+18
8 seul sur misère		
gagné	+15	-5
perdu	-21	+7
Piccolissimo (2 levées obligatoires)		
gagné	+18	-6
perdu	-27	+9
Piccolissimo à deux		
2 gagnants	+12	-12
1 gagnant	+27/-33	+3
2 perdants	-18	+18
Abondance (9 levées)		
gagné	+18	-6
perdu	-27	+9
Abondance sur table (9 levées)		
gagné	+21	-7
perdu	-33	+11
Grande misère		
gagné	+24	-8
perdu	-36	+12
Grande misère à deux		
2 gagnants	+16	-16
1 gagnant	+36/-44	+4
2 perdants	-24	+24
Grande misère sur trou		
gagné	+30	-10
perdu	-45	+15
Piccolo (1 et 1 seule levée)		
gagné	+36	-12
perdu	-48	+16
Piccolo à deux		
2 gagnants	+24	-24
1 gagnant	+52/-60	+4
2 perdants	-32	+32
Grande misère sur table		
gagné	+48	-16
perdu	-48	+16
Petit Solo Chlem (12 levées)		
gagné	+60	-20
perdu	-60	+20
Solo Chlem (13 levées)		
gagné	+90	-30
perdu	-90	+30

Appel à l'arbitre

	DATE					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						