

ORDRE DES CARTES

Décroissant, de l'AS au Deux.

MISE EN PLACE DU JEU

Se joue par équipe de 2. Le donneur distribue 13 cartes à chacun. Il retourne la dernière carte, qui désignera la couleur d'atout, avant de l'insérer dans son propre jeu. Le joueur suivant entame.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs doivent fournir à la couleur. S'il n'en ont pas, ils peuvent couper ou se défausser. Le plus fort atout ou à défaut la plus forte carte de la couleur entamée remporte le pli. Le joueur ayant ramassé le pli entame pour la levée suivante.

Tout joueur qui parle pendant un coup est pénalisé d'un point.

Tout joueur qui fait une renonce, c'est-à-dire qui ne fournit pas la couleur demandée alors qu'il en possède, reçoit une pénalité de trois points.

Le joueur qui a fait la première levée est le donneur de la donne suivante.

Si l'une des équipes a huit points à la marque et qu'un des joueurs de cette équipe possède deux honneurs en main, il peut déclarer « Je chante » ou « J'appelle ». Dès, lors, si son partenaire possède un honneur, il l'annonce et l'équipe est gagnante. Le dernier coup de la manche ne se joue pas.

La partie se joue en deux manches et, éventuellement, en une « belle », si les deux équipes ont gagné une manche chacune. Les deux ou trois manches ainsi jouées constituent un robre. Une partie simple comporte deux ou trois robes (deux robes, s'ils sont gagnés tous les deux, à la suite, par une même équipe, trois robes si, à l'issue du deuxième robre, les équipes sont à égalité).

LES POINTS

Chaque pli au-delà de 6 compte 2 points.

Si une équipe remporte les 4 honneurs (As, Roi, Dame et Valet d'Atout), elle marque 4 points. Si elle remporte 3 honneurs, elle marque 2 points.

Dès qu'une équipe a marqué 10 points, elle gagne la partie.

Les règles de jeu

