

## 1) Cartes

4 couleurs : jaune, rouge, vert et bleu.  
9 cartes par couleur, soit 36 cartes.  
1 Roi, 1 Dame, 1 Tour, 1 Cavalier, 1 Fou  
et 4 Pions par couleur.

## 2) Position des joueurs

Equipe 1 = Equipe Preneuse  
Nord (N) et Sud (S)  
Equipe 2 = Equipe Adverse  
Ouest (O) et Est (E)  
Positions :

	N	
O		E
	S	

## 3) Points et ordre de grandeur

Dame (D) = 10 points  
Tour (T) = 8 points  
Cavalier (C) = 5 points  
Fou (F) = 3 points  
Roi (R) = 2 points  
Pion (P) = 1 point (4 pions 4 points)  
Total des points 128.  
32 points par couleur.  
1 partie se joue en 1 000 points.  
Il est interdit de mélanger les cartes après  
chaque donne.

## 4) Jeu

4 joueurs par équipe de 2 (Nord avec Sud et  
Ouest avec Est).  
Avant de commencer la partie les joueurs  
tirent une carte, celui qui a tiré la plus forte  
distribue.  
La distribution des cartes s'effectue dans le  
sens des aiguilles d'une montre, 9 cartes par  
joueur, distribuées de la façon suivante :  
1 carte à chaque joueur, puis 2, puis 3, puis 2,  
puis 1.  
Le joueur se trouvant à gauche de celui qui  
a distribué joue le premier.  
Ensuite, c'est celui qui gagne le pli, qui joue  
le premier.

## 5) L'annonce de l'atout

Le joueur qui a distribué les cartes doit choisir  
la couleur de l'atout dont il a obligatoirement  
le Roi.

S'il ne possède pas de Roi, il passe à son  
partenaire qui doit posséder obligatoirement  
un Roi, il choisit à son tour la couleur de  
l'atout.

L'équipe doit annoncer la couleur :  
«Roi jaune» «Roi rouge» «Roi vert» ou «Roi bleu».  
Si le Roi est unique (sec), le joueur peut  
annuler la donne.  
Si l'équipe n'a pas de Roi, le joueur qui a  
distribué ramasse les cartes, coupe et passe  
au joueur de gauche qui distribue à son tour.

## 6) But du jeu ; les CONTRATS

L'équipe qui a distribué les cartes doit amener  
le Roi de la couleur de l'atout au bout ; dans  
ce cas, le Roi fait le dernier PLI.  
Contrat réussi = 100 points.  
Contrat non réussi = - 70 points.  
L'équipe adverse doit réaliser au minimum  
5 PLIS sur 9.  
Contrat réussi = 70 points.  
Contrat non réussi = - 100 points.

## 7) Les contres des contrats

Les contres et surcontres sont annoncés avant  
que le premier joueur ne joue sa carte.  
L'Equipe Preneuse (EP) peut contrer le contrat  
des « 5 plis » et surcontrer le contrat du «  
Roi au bout ».  
L'Equipe Adverse (EA) peut contrer le contrat  
du « Roi au bout » et surcontrer le contrat  
des « 5 plis ».  
Les points comptabilisés en fonction de la  
valeur des cartes sont :  
X 2 en cas de contre,  
X 4 en cas de surcontre.  
Si les contres et surcontres sont réussis, les  
points s'ajoutent. En cas d'échec les points  
comptabilisés se retranchent.

Ordre des annonces des contres et surcontres :

**7-a)** L'équipe preneuse peut contrer le  
contrat des « 5 plis ». Celui qui a distribué  
contre les 5 plis en premier, son partenaire  
en deuxième.

**7-b)** Ensuite l'équipe adverse peut contrer  
le contrat du « Roi au bout » et surcontrer  
le contrat des «cinq plis ». Le joueur placé  
à gauche de celui qui a distribué, contre ou  
surcontre le premier, son partenaire  
l'annonce en deuxième.

**7- c)** Enfin, l'équipe preneuse peut  
surcontrer le contrat du «Roi au bout». Celui  
qui a distribué surcontre en premier, son  
partenaire en deuxième.

Voici les différentes possibilités pour  
l'équipe preneuse :

ROI	5plis	Réussi	Echec
-	C	+x2	-x2
SC	-	+x4	-x4
SC	C	+x6	-x6
SC *	C °	+x4 *	-x2 °
SC °	C *	+x2 *	-x4 °

Même chose pour l'équipe adverse,  
possibilités de contre sur le Roi et de  
surcontre sur les 5 plis.

\* contre ou surcontre réussi.  
° échec du contre ou surcontre.

## 8) Le cours du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles  
d'une montre.

## 9) Cartes particulières

Considérons que le joueur positionné Sud  
joue le premier. Seuls les deux premiers  
joueurs peuvent choisir les options.

### 9-a) DAME : 3 options

Le joueur qui joue une Dame a trois options,  
il peut demander au joueur placé à sa  
gauche ou au joueur placé à sa droite ou  
au joueur placé en de lui face, c'est-à-dire  
son partenaire, de jouer après lui.  
A gauche, le jeu continue dans le sens des  
aiguilles d'une montre.

A droite, le jeu continue dans le sens  
contraire des aiguilles d'une montre.

En face, le jeu continue dans le sens des  
aiguilles d'une montre.

Le 1<sup>er</sup> joueur Sud a 3 options

Le deuxième joueur a 2 options : Nord (à  
gauche) ou Est (en face) pour le joueur  
Ouest ; Nord (à droite) ou Ouest (en face)  
pour le joueur Est, et Ouest (à droite) ou Est  
(à gauche) pour le joueur Nord.

### 9-b) TOUR : 2 options

Le joueur qui joue une Tour a deux options,  
il peut demander au joueur placé à sa

gauche ou au joueur placé à sa droite de  
jouer après lui.

A gauche le jeu continue dans le sens des  
aiguilles d'une montre, à droite le jeu  
continue dans le sens contraire des  
aiguilles d'une montre.

Le 1<sup>er</sup> joueur Sud a 2 options

Les deuxièmes joueurs en Ouest et en Est  
n'ont plus qu'une option, à gauche pour  
Ouest et à droite pour Est.

Le deuxième joueur positionné en Nord a  
2 options Ouest (à droite) ou Est (à gauche).

### 9-c) CAVALIER : 1 option

Lorsque le premier joueur joue un Cavalier,  
son partenaire joue le dernier (même si  
l'adversaire, c'est-à-dire le joueur de  
gauche, est maître en coupant), sauf si ce  
joueur pose une Dame ou une Tour et  
décide de la nouvelle orientation du jeu.

Si c'est une Dame, 2 options sur 3, soit à  
gauche ou en face.

Si c'est une Tour, 1 option à gauche  
obligatoirement. Les autres joueurs n'ont  
plus aucune option.

### 9-d) FOU : 1 option

Le joueur qui joue un Fou a une seule  
option : c'est le joueur d'en face qui joue  
après lui, c'est-à-dire le partenaire. Puis le  
jeu continue dans le sens des aiguilles  
d'une montre, sauf si le joueur pose une  
nouvelle carte à option et annonce à droite.  
Les 2<sup>èmes</sup> joueurs positionnés en Est et Ouest  
ont la même option, le deuxième joueur  
positionné en Nord n'a plus d'option.

### 9-e) Le ROI et les PIONS : aucune option

C'est le joueur de gauche qui joue ensuite.

## 10) Les obligations dans le jeu

La couleur demandée par le 1<sup>er</sup> joueur doit  
être fournie. Lorsqu'un joueur ne peut  
fournir la couleur, il sera dans l'obligation  
de couper avec la couleur de l'atout choisi,  
sauf si son partenaire a joué une carte  
maîtresse :

**10-a)** soit une carte plus forte dans la  
couleur demandée (au lieu de couper, il  
peut jouer une carte d'une autre couleur,  
on dit qu'il se défasse) ou **10-b)** soit qu'il

ait déjà coupé (il n'est pas obligé de  
surcouper et peut également se défasser).  
L'adversaire est obligé de mettre une carte  
plus forte que la carte jouée par l'autre équipe  
à partir du Roi (il est obligé de « monter »).  
Sauf si c'est un Pion, il peut également jouer  
un Pion.

Le 1<sup>er</sup> joueur qui a joué un Pion est considéré  
comme maître.

Le partenaire n'est pas dans l'obligation de  
« monter » si son coéquipier a joué une carte  
maîtresse.

Si un joueur coupe, et que l'adversaire n'a  
pas la couleur demandée, il est également  
obligé de couper même s'il ne peut pas  
monter. En revanche, le partenaire peut jouer  
une autre couleur (il se défasse), si son  
coéquipier est maître, sinon il doit jouer de  
l'atout en coupant ou surcoupant.

Les joueurs ne possédant plus de carte de la  
couleur demandée et ne pouvant plus couper,  
jouent n'importe quelle carte.

En cas de faute de jeu, la donne n'est pas  
annulée. Mais l'équipe fautive ne comptabilise  
pas ses points si ceux-ci sont positifs et de  
plus écope d'une pénalité de - 50 points. Si  
un joueur commet une deuxième faute dans  
la partie, la pénalité sera de 100 points puis  
50 points de plus par faute commise (même  
chose pour le partenaire de l'équipe fautive).

## 12) Table de marque

Pour faciliter les calculs, il est autorisé  
d'arrondir :

- à la dizaine supérieure si les unités sont  
> ou = à 5,
- à la dizaine inférieure si les unités sont  
< 5 après avoir multiplié par 2, 4 ou 6, ou,  
par -2, -4 ou -6 puis d'ajouter ou  
retrancher les points des contrats.

