Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse

Herausgeber: Aînés

Band: 23 (1993)

Heft: 11

Rubrik: A vos cartes : par Georges Aubert

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

Appelé également *DOMINO*, ce jeu ancien date du XVIe siècle. Il se pratique avec un jeu de 36 cartes.

Il a l'avantage de permettre à toute la famille ou à vos amis de passage, de jouer sans être forcément un jasseur chevronné.
Les règles sont assez simples. Le but est de réaliser un minimum de pénalités où chacun joue à titre individuel.
Il existe de nombreuses variantes plus ou moins compliquées, mais celle que je vous propose ici se pratique beaucoup en Allemagne sous le nom de *Ugo.*
Une partie se déroule en six manches. Le premier joueur, tiré au sort, distribue neuf cartes à chacun et retourne la dernière. Celle-ci ne peut être échangée contre le six. Il n'y a bien sûr pas d'annonces ni de stöck. Comme aux jeux de jass classiques il est obligatoire de fournir la couleur demandée, mais il est également possible de couper. Le joueur situé à droite commence. Celui qui remporte le premier pli rejoue le premier.

PREMIERE DONNE ET PREMIERE MANCHE : *" Pas de plis "*
Il s'agit de réaliser le moins de levées possibles, car pour chaque pli, 1 point de pénalité.

DEUXIEME DONNE ET DEUXIEME MANCHE : *" Pas de piques "*
Le but sera ici de ne pas remporter de piques. Pour chaque pique reçu : 1 point de pénalité.

TROISIEME MANCHE : *" Pas de dames "*
L'objectif est de ne pas ramasser de dames dans ses plis, car pour chacune d'elle, 3 points de pénalités.

QUATRIEME MANCHE : *" Pas le roi de coeur "*
Il faut éviter à tout prix de conserver dans son jeu ou de récupérer le roi de coeur. Pénalité : 9 points.

CINQUIEME MANCHE : *" Pas le dernier pli "*
Car il vous pénalise également de 9 points.

SIXIEME ET DERNIERE MANCHE : *" Domino "*
Basée sur le principe de la réussite, il s'agit de former sur le tapis le jeu complet en partant des "dix" de chaque couleur. Le premier joueur ne commence que s'il peut poser un dix, la suite se formant en effet à partir de cette carte.
On complète comme on peut à gauche (valet-dame-roi-as) ou à droite (neuf-huit-sept-six) ou on passe si on est bloqué. On ne peut passer si l'on possède un dix dans son jeu. Chacun posera à son tour et essaiera de se débarrasser de toutes ses cartes. Celui qui peut solder le premier reçoit 24 points de bonus, soit un rachat sur ses pénalités, le second 16 points de bonus, le troisième 8 points et le dernier zéro.
La partie est terminée. Le gagnant est celui qui a le plus de points positifs ou le moins de points négatifs.

La technique de jeu

Pour la première manche, il vaut mieux attaquer avec les petites cartes de votre jeu, ou dans une couleur où vous n'avez qu'une carte.. Si un adversaire rejoue cette couleur, cela vous permet de déjeter un as ou une carte maîtresse. Il est clair que si vous avez Bauer, Nell, as, roi, il est impossible d'éviter de faire quatre plis au minimum.
A la deuxième manche, vous avez huit, sept et six de pique et l'atout est une autre couleur; vous pouvez sans crainte jouer pique, car il faudra bien qu'un de vos adversaires prenne la levée. Même si vous avez as, roi, huit, sept et six de pique, vous adoptez la même tactique. Et lorsqu'un joueur joue une autre couleur que vous n'avez plus, alors il est facile de déjeter vos gros piques.
La troisième manche est plus difficile que les deux premières. Pour ceux qui ont les dames, il faut une grande finesse pour s'en débarrasser, surtout la dame d'atout. Il arrive souvent que le ou les joueurs qui détiennent des dames au début de la manche, ne marquent aucun point de pénalité.
Si la tourne indique coeur atout dans cette quatrième manche, il est fort probable que le détenteur du roi de coeur ne pourra échapper à la pénalité. Par contre, si l'atout est une autre couleur, en déjetant une carte sèche, il est plus facile de se défaire de ce roi. Mais les cartes...
Une seule tactique est valable pour la cinquième manche. Il faut jouer tout de suite ses plus fortes cartes et garder les plus petites pour la fin. Mais il arrive aussi qu'en jouant un six à la dernière levée, le propriétaire *encaisse* 9 points.
Pour le Domino, les joueurs les plus favorisés sont ceux qui ne possèdent pas d'as et de six, sauf si ceux-ci sont suivis du Roi et de la dame ou du sept et peut-être du huit. Si un joueur tient une couleur avec un dix sec, il faut qu'il le garde le plus longtemps possible, afin d'éviter que ses adversaires ne posent avant lui. Mais il ne peut passer s'il a un dix en main. Mais si un joueur a : - as, dix et sept dans la même couleur, il a intérêt à jouer rapidement son dix.
Essayez, et vous l'adopterez..! Amicalement vôtre.