

---

***Jass***

---

**Règlement de l'estimation couverte**

Valable à partir du 22 août 2015

**SWISSLOS**



Swisslos Interkantonale Landeslotterie, Lange Gasse 20, Postfach, CH-4002 Basel  
T 0848 877 855, F 0848 877 856, [info@swisslos.ch](mailto:info@swisslos.ch), [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch)

# ***Jass***

## ***Règlement de l'estimation couverte***

Valable à partir du 22 août 2015

### ***Sommaire***

Art. 1	But du jeu	2
Art. 2	Nombre de joueurs	2
Art. 3	Ordre et valeur des cartes	2
Art. 4	Déroulement du jeu	3

### **Art. 1 But du jeu**

Au début de chaque tour, les joueurs estiment le nombre de points qu'ils marqueront à ce tour. La différence entre le nombre estimé de points et le nombre de points effectivement obtenus est retenue comme points de différence. Les points de différence de chaque tour d'une même partie sont additionnés pour chaque joueur. Le joueur présentant la différence de points la plus faible au terme de tous les tours d'une partie, remporte la partie.

### **Art. 2 Nombre de joueurs**

Dans la version multijoueurs, 4 joueurs s'affrontent à une table de jass virtuelle.

Dans la version un joueur, 1 joueur affronte 3 joueurs virtuels à une table de jass virtuelle.

### **Art. 3 Ordre et valeur des cartes**

#### **3.1**

On distingue deux types de cartes, les atouts et les couleurs annexes. La couleur désignée «atout» prend la main sur chaque rang d'une couleur annexe. Dans chaque couleur, les cartes sont ordonnées (de la plus forte à la plus faible) telles que décrites dans le tableau ci-après. Un rang plus élevé prend la main sur un rang inférieur.

La valeur des cartes est indépendante de l'ordre des différentes cartes.

<b>Couleur atout</b>		<b>Couleur annexe</b>	
<b>Rang</b>	<b>Valeur</b>	<b>Rang</b>	<b>Valeur</b>
<b>Valet/Under</b>	<b>20</b>	<b>As</b>	<b>11</b>
<b>Neuf</b>	<b>14</b>	<b>Roi</b>	<b>4</b>
<b>As</b>	<b>11</b>	<b>Dame/Ober</b>	<b>3</b>
<b>Roi</b>	<b>4</b>	<b>Valet/Under</b>	<b>2</b>
<b>Dame/Ober</b>	<b>3</b>	<b>Dix/Banner</b>	<b>10</b>
<b>Dix/Banner</b>	<b>10</b>	<b>Neuf</b>	<b>0</b>
<b>Huit</b>	<b>0</b>	<b>Huit</b>	<b>0</b>
<b>Sept</b>	<b>0</b>	<b>Sept</b>	<b>0</b>
<b>Six</b>	<b>0</b>	<b>Six</b>	<b>0</b>

### 3.2

Le joueur remportant le dernier pli obtient 5 (cinq) points supplémentaires (cinq de der). Il y a un total de 157 (cent cinquante-sept) points en jeu.

## Art. 4 Déroulement du jeu

### 4.1

Chaque participant reçoit 3 × 3 cartes.

### 4.2

Dès la fin de la distribution des cartes, le générateur de hasard annonce aux participants la couleur atout.

### 4.3

Chaque participant inscrit le nombre de points qu'il devrait marquer dans ce tour et confirme cette valeur. Jusqu'à la fin du tour, le participant est seul à voir cette estimation. Elle ne s'affiche aux autres participants qu'à la fin du tour.

### 4.4

Lorsque tous les participants ont validé leur estimation, le jeu commence et la première carte est posée. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, les trois autres participants posent chacun à leur tour une carte conformément aux règles du point 4.5.

### 4.5

La pose des cartes est soumise à un certain nombre de restrictions de couleur. La première carte posée détermine la couleur demandée du pli. Seules les cartes de même couleur ou atout sont susceptibles de remporter le pli.

Si un participant possède encore une carte de la couleur demandée, il a le choix entre suivre la couleur, quel que soit le rang de sa carte, ou couper, c'est-à-dire poser une carte atout.

S'il n'a pas de carte de même couleur, il peut déjeter une carte quelconque ou également couper.

Néanmoins, si un atout a déjà été posé, le participant ne peut poser un atout inférieur (sous-couper) que s'il ne possède pas la couleur.

Si la première carte posée est un atout, tous les joueurs devront jouer atout, à l'exception du valet/Under d'atout (buur).

### 4.6

Lorsque tous les participants ont posé une carte en application des règles du point 4.5, la carte la plus élevée remporte le pli et le participant ayant posé cette carte, remporte les points des cartes de ce pli.

Le total des points des plis remportés et l'estimation de la différence sont continuellement mis à jour et affichés pour le participant.

### 4.7

Le participant ayant remporté le pli prend la main et pose la première carte du pli suivant.

### 4.8

Lorsque toutes les cartes ont été posées et les neuf plis attribués, le tour s'achève. Le résultat des tours et les résultats individuels de la partie sont communiqués à tous les participants.

#### **4.9**

Ce processus est reconduit jusqu'à ce que tous les tours d'une partie aient été joués.

#### **4.10**

A la fin du dernier tour d'une partie, les points obtenus à chaque tour par chaque participant sont additionnés et communiqués aux participants.



