

# Jeux des 50 ans et plus

## Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

# Whist militaire

## REGLEMENTS

### 1. REGLEMENTS GENERAUX

- Le jeu sera dirigé par un meneur de jeu et les participants doivent respecter toutes les décisions du meneur.
- Avant de débiter le jeu, le meneur présentera le fonctionnement et les règlements.

### 2. LA TABLE

- Chaque équipe est formée de quatre (4) joueurs. Le capitaine s'assoit face au tableau marqueur, le joueur 1 à sa gauche, le joueur 2 en face et le joueur 3 à sa droite.
- Chaque table est numérotée par deux (2) cartons. Lorsque l'équipe visite d'autres tables, elle doit apporter son carton afin d'annoncer au meneur de jeu s'il a eu le point ou non.
- Le meneur de jeu annoncera à chaque changement de table les numéros des joueurs qui joueront ensemble (voir tableau 1).

### 3. RANG DES CARTES

- Au jeu : l'as est la plus forte suivi du roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Il n'y a pas de joker.

### 4. LA DONNE ET LA COUPE

- C'est toujours le capitaine de la table qui mêle les cartes en présence de ses adversaires.
- Avant la distribution, il doit présenter le paquet à son adversaire de droite pour le faire couper. Il faut qu'il reste au moins quatre cartes dans l'un ou l'autre des paquets lors de la coupe.
- Si on expose une carte en coupant ou en réunissant le paquet, il faut que le donneur mêle le paquet de nouveau et que l'adversaire le recoupe.
- S'il y a confusion dans les cartes, ou incertitude quant à l'endroit exact où le paquet a été coupé, il faut couper de nouveau.
- Le capitaine passe une carte à la fois, face en bas, à chaque joueur en allant dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par lui jusqu'à ce qu'il arrive à la dernière carte du paquet.

### 5. L'ATOUT

L'atout est déterminé par le meneur de jeu. Il l'annonce avant chaque manche.

# Jeux des 50 ans et plus

## Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

# Whist militaire

REGLEMENTS

### 6. PARTIE

- Une partie est composée de 24 manches. L'équipe gagnante de la manche est celle qui a cumulé le plus de levées. Chaque manche gagnée vaut 1 point.
- Une manche parfaite, soit treize (13) levées, remporte le double du pointage, soit 2 points.
- Le pointage est comptabilisé par le meneur de jeu qui inscrit, sur le tableau marqueur, les résultats de chacune des manches.

### 7. LA LEVEE

- Chaque levée doit être bien entassée afin de faciliter le comptage et la vérification en cas de renonce.
- Si un joueur dit « Je peux remporter le reste », pour éviter tout malentendu, il est demandé aux joueurs de jouer toutes leurs cartes.
- Les joueurs n'ont pas le droit de retourner voir une levée après qu'elle ait été retournée et ramassée, tant que la partie n'est pas terminée.

### 8. BUT DU JEU

Faire le maximum de levées.

### 9. DEROULEMENT

- Le capitaine joue la première carte et on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quatre cartes ainsi jouées sur la table (y compris la première carte déposée à l'attaque) font une levée.
- Une levée qui renferme un atout est remportée par le joueur qui a déposé le plus fort atout. Une levée qui ne renferme pas d'atout est remportée par le joueur qui a joué la plus haute carte de la couleur demandée à l'attaque. Le gagnant de chaque levée attaque pour la levée suivante.

### 10. CARTE EXPOSEE

- Si le donneur expose une carte lors de la donne, le côté adverse peut demander une nouvelle donne à condition que son équipier et lui n'aient pas vu leurs cartes.
- Dans une manche, on ne peut demander une nouvelle donne qu'une seule fois, qu'elle que soit la raison.

### 11. MALDONNE

- Après la donne, si on constate qu'un joueur a plus ou moins de cartes qu'il devrait, les adversaires peuvent demander une nouvelle donne.

## Jeux des 50 ans et plus

## Whist militaire

### Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

REGLEMENTS

- Dans une manche, on ne peut demander une nouvelle donne qu'une seule fois, qu'elle que soit la raison.

#### 12. RENONCE

- Si un joueur renonce par erreur et qu'il possède dans sa main une ou plusieurs cartes de la couleur demandée et qu'il joue une carte d'une autre couleur, il peut la corriger si la levée dont elle fait partie n'est pas retournée et ramassée.
- Si un joueur accuse un adversaire de renonce, le meneur de jeu peut être appelé et les levées peuvent être relevées pour vérification.
- La pénalité pour une renonce donne automatiquement le point à l'équipe adverse.

#### 13. PENALITE

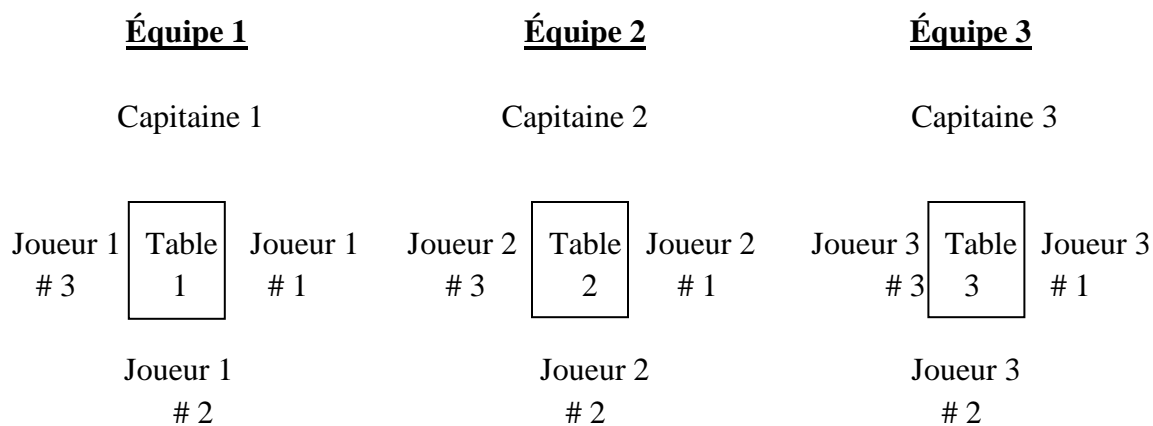
- Quand un joueur influence son partenaire en paroles ou en gestes dans la façon de jouer ses cartes, le point va automatiquement à la partie adverse.

#### 14. Égalité

- En cas d'égalité après la 24<sup>e</sup> manche, c'est le total des points après la 23<sup>e</sup> manche qui sera considéré. Si l'égalité persiste, on remonte à la 22<sup>e</sup> manche et ainsi de suite.

#### 15. Tableau 1 :

##### Identification des équipes avant le début de la partie



**Transfert des joueurs :** le transfert des joueurs est déterminé par le meneur de jeu. Les quatre joueurs de la même équipe ne peuvent jamais jouer tous ensemble. Vous devez toujours jouer avec un joueur de votre équipe.

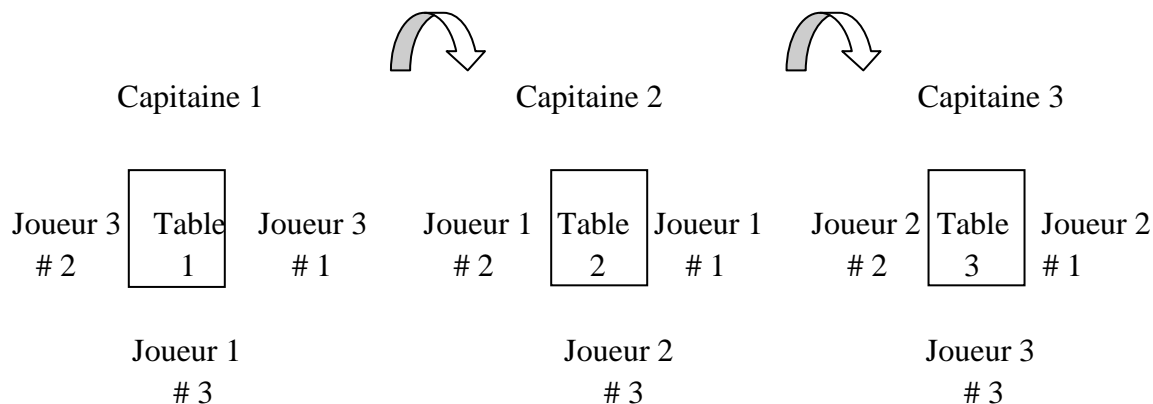
# Jeux des 50 ans et plus

# Whist militaire

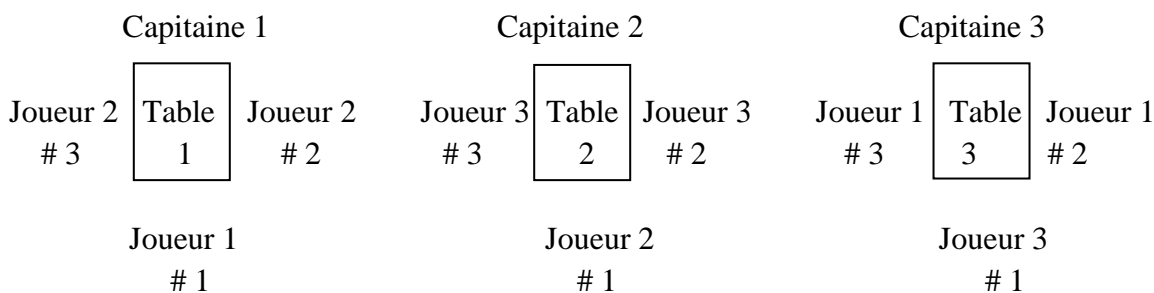
## Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine

### REGLEMENTS

**1<sup>e</sup> tour :** le capitaine demeure à sa table. Le meneur de jeu annonce les numéros des joueurs qui doivent avancés à la table suivante ainsi que l'atout. Dans cet exemple, le meneur annonce 1-3, les joueurs numéros 1 et 3 doivent donc aller à la table suivante avec le carton identifiant leur table et le joueur 2 joue avec son capitaine.



**2<sup>e</sup> tour :** le capitaine demeure à sa table mais change de partenaire. Le meneur annonce les numéros des joueurs et l'atout. Les deux autres joueurs avancent à la table suivante.



**\* Lorsqu'il y a moins de 24 tables, les deux joueurs qui avancent et qui arrivent à la table de leur équipe, doivent avancer de deux tables afin de ne pas jouer avec ses propres joueurs. Ex : Il y a 11 tables, au tour #11, ils avancent de 2 tables.**