



WHIST

GAGNER À S'AMUSER



Région
des Laurentides

WHIST MILITAIRE

PRINCIPE DU JEU

Chaque équipe essaie de faire plus de levées que l'autre.

La discipline est de rigueur, les règles doivent être strictement respectées par chaque joueur.

Aucun signe ni parole n'est permis.

Les résidents sont responsables de leur table, chaque joueur doit respecter l'autorité du responsable de discipline.

ÉQUIPE

Les équipes sont composées de 4 joueurs, soit 2 visiteurs et 2 résidents par table.

Toutefois, les inscriptions se font de façon individuelle, puisque les équipes sont formées au hasard, selon un tirage de table et de chaise par le chef de plateau.

MATÉRIEL

Le matériel requis par table est le suivant :

Une (1) table, 4 chaises;

Un (1) crayon;

Une (1) feuille de pointage;

Un (1) tableau + le nom de l'équipe + pointage;

Un (1) carton d'identification (no);

Un (1) jeu de cartes;

Un (1) aiguiseur.

DÉROULEMENT

1. Un des résidents est responsable de marquer les points;
2. Un des résidents brasse les cartes et les fait couper par la personne à sa droite. Il se donne une carte puis distribue à gauche les cartes une à une, face cachée, jusqu'à la fin. (13 cartes à chaque joueur);
3. Si après une brassé, les joueurs n'ont pas 13 cartes chacun, le donneur brasse de nouveau;
4. Si vous avez absence d'As, de figures, SEUL, vous devez sans consultation, faire brasser de nouveau;
5. Le joueur à gauche du donneur débute le jeu;
6. Si un joueur ne fournit pas (même involontairement) l'équipe en faute perd trois point (3), l'autre équipe gagne trois point (3). Ensuite on passe à la prochaine brasse;
7. Les joueurs doivent brasser à tour de rôle.

TECHNIQUE ET MODALITÉS DU JEU

1. Les joueurs jouent : cœur, carreau, trèfle, pique et sans atout;
2. Les quatre joueurs tirent une carte. La plus petite carte détermine le brasseur du sans atout;
3. Personne n'a droit de cogner sur la table pour annoncer son jeu;
4. Il est interdit de parler (ne pas dire; je suis maître);
5. Une carte jouée est une carte jouée. Il est interdit de la remplacer;
6. L'équipe doit vérifier qui reste à la résidence et vers quelle résidence vont les visiteurs;

7. Au coup de sifflet, les joueurs changent de table et ceux qui restent à la table deviennent les résidents;
8. Après une partie, les joueurs déposent le jeu de cartes au milieu de la table pour démontrer qu'ils ont terminé;
9. Au coup de sifflet, un joueur de l'équipe gagnante va chercher le drapeau et le rapporte à sa résidence.

COMMENT COMPTER LES POINTS

A. On compte les points de la façon suivante :

Exemple :

1 levées = 1 point

- B. Après chaque brasse, le résident inscrit le nombre de levées remportées par chaque équipe et initiale la feuille de pointage, un adversaire pause également les siennes.
- C. Après chaque partie le pointage est additionné.
- D. Quand la joute est terminée, les responsables de discipline font l'addition du pointage de chaque équipe pour déterminer les vainqueurs.

EN CAS D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le meilleur résultat de la dernière partie établit le gagnant. Si l'égalité persiste, le résultat de la partie précédente sera considérée et ainsi de suite.