

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Was Sticht?

Un jeu de Karl-Heinz Schmiel pour 3 ou 4 joueurs à partir de 12 ans
© 1993 Moskito Spiele

Traduction française par Philibert, d'après la règle anglaise de John Webley

Was sticht (qui signifie à la fois "Qui pique ?" ou "Qui fait le pli ?") est un jeu de cartes pour 3 ou 4 joueurs âgés de 12 ans et plus. Les règles qui suivent sont celles pour 4 joueurs; vous trouverez les règles spéciales pour 3 joueurs à la fin de ces règles.

Contenu

36 cartes de 1 à 9 en 4 couleurs.

5 cartes de couleur d'atout : 4 cartes avec l'une des 4 couleurs plus une carte de « pas de couleur d'atout ».

10 cartes de valeur d'atout : 9 cartes avec les nombres de 1 à 9 plus une carte de « pas de valeur d'atout ».

24 contrats en carton qu'il faut détacher avant de jouer.

1 jeton en bois.

1 règle du jeu.

Principe du jeu

Comme son nom l'indique, Was sticht est un jeu de plis, utilisant tant des couleurs d'atout que des valeurs d'atout. Les joueurs essaient de faire des plis comme à la Belote ou au Bridge. Mais ce n'est là que la moitié du jeu. Vous pouvez gagner la partie sans prendre un seul pli, ou en en prenant exactement un, ou en ne prenant aucun pli comportant de cartes bleues.

Tout dépend en fait à quel contrat vous vous êtes engagé. Mais ce n'est toujours pas tout. Afin de pouvoir réaliser votre contrat à la perfection, vous pouvez choisir vos propres cartes. Donc, rien ne devrait vous empêcher de gagner, si ce n'est la présence des autres joueurs qui feront de leur mieux pour vous arrêter, car le premier joueur qui a accompli tous ses contrats est le gagnant.

Préparation

Un donneur est déterminé, par la méthode de votre choix. Les contrats sont placés face visible sur la table et le donneur en choisit un. Les joueurs choisissent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait 5 contrats. Les contrats restants sont remis dans la boîte. Les jetons de contrat déterminent quel contrat un joueur doit réaliser pendant le tour. La signification exacte de chaque contrat est donnée à la dernière page des règles. Au coin de chaque contrat est inscrit un nombre. Il donne une idée de la difficulté relative des divers contrats. Plus le nombre est haut, plus le contrat est difficile à réaliser. Ces nombres servent aussi à départager les éventuels ex aequo si plusieurs joueurs terminent en même temps.

Déroulement du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait réalisé tous ses contrats. Chaque manche se déroule comme suit :

1. Choix des cartes

Le donneur pose toutes les cartes face visible, puis les joueurs choisissent à tour de rôle les cartes qu'ils prennent en main.

2. Choix des contrats

Une fois la valeur et la couleur d'atout déterminés, chacun choisit l'un de ses contrats

3. Jeu de la carte

Les cartes sont jouées en 9 plis successifs, au cours desquels les joueurs essaient de réaliser leur objectif.

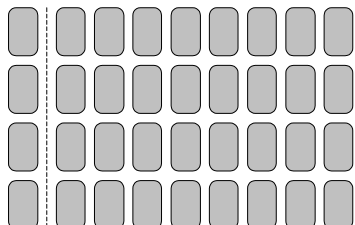
4. Fin de la manche

Quand toutes les cartes ont été jouées, la manche est terminée. Les contrats réalisés sont séparés des autres et le prochain joueur devient le nouveau donneur pour la manche suivante.

1. Choix des cartes

Ainsi qu'il a été dit précédemment, les joueurs peuvent choisir leurs cartes. Mais attention ! Seul le donneur connaît l'atout de la manche. Les autres joueurs doivent d'abord déduire quelle couleur et quel nombre sont les atouts.

Le donneur bat séparément les 36 cartes à jouer, les 5 cartes de couler d'atout et les 10 carte de valeur d'atout. Il regarde ensuite secrètement la carte du dessous des deux paquets de détermination d'atout. Les deux cartes qu'il voit sont la couleur et la valeur d'atout de la manche qui va commencer. La valeur d'atout est de rang supérieur à la couleur d'atout. Si la carte indique une absence de couleur (keine Trumpffarbe) ou une absence de valeur (kein Trumpfnummer), alors la manche se déroulera à « sans couleur d'atout » ou « sans valeur d'atout ». Vous trouverez un exemple expliquant les atouts en section 3 : Jeu de la carte.



Puis le donneur dispose les cartes visibles en 4 colonnes de 9 cartes chacune, selon l'illustration.

Le joueur à gauche du donneur prend le jeton en bois. Puis il choisit l'une des 4 cartes de la colonne de gauche. Chacun à leur tour, les autres joueurs prennent également une carte de cette première colonne. Lorsque toutes les cartes de la première colonne ont été prises, le donneur donne un indice sur l'atout.

Le donneur considère les 4 cartes comme si elles étaient celles d'un pli, et il doit alors annoncer quelle carte aurait remporté ce pli. Il doit bien sûr prendre en considération les cartes du pli qui sont éventuellement des atouts. Les autres joueurs essaient de déterminer aussi vite que possible grâce à cette indication les atouts de la manche.

Le jeton est ensuite transmis au joueur suivant qui choisit une carte dans la deuxième colonne, suivi par les trois autres joueurs. A nouveau, le donneur doit dire quelle carte aurait remporté le pli. On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été attribuées.

Exemple : La couleur d'atout est « Rouge » et la valeur d'atout est « 2 ». Le joueur A possède le jeton, le joueur C est donneur pour cette manche et connaît donc les atouts.

3

*Le joueur A prend le 7 Bleu.
Comme il n'a aucune idée sur l'atout, il décide de prendre la carte de plus grande valeur.*

7

*Le joueur B prend le 6 Rouge.
Il a deviné la couleur d'atout et décide donc de prendre la plus haute carte de cette couleur. Il ignore encore la valeur d'atout.*

6

*Le joueur C prend le 2 Jaune.
Comme il est donneur, il connaît la couleur et la valeur d'atout et sait donc que le 2 est plus fort que n'importe quelle carte rouge (la valeur d'atout est supérieure à la couleur d'atout).*

2

*Le joueur D prend le 3 Rouge.
Il devra s'en contenter : c'est la dernière carte libre.*

Le joueur C (le donneur) annonce alors le pli entamé par le joueur A aurait été gagné par lui-même, le joueur C. Il n'a rien d'autre à annoncer. Il ne doit pas donner d'explication du style « Je remporte le pli car j'ai joué une carte présentant la valeur d'atout ». Plus longtemps le donneur parvient à garder les atouts secrets, mieux c'est pour lui.

Lorsque toutes les cartes ont été prises, le donneur retourne les paquets de détermination de la couleur et de la valeur d'atout, et tous les joueurs connaissent alors les atouts, s'ils ne les avaient pas encore devinés.

2. Choix des contrats

Chaque joueur, à l'exception du donneur choisit en secret un de ses contrats, de préférence un qu'ils pensent pouvoir réaliser à la fin de la manche. Les contrats sont gardés secrets jusqu'à ce que les 3 joueurs aient choisi. Ils sont alors tous retournés face visible. Seuls les contrats qui auront été correctement réalisés seront marqués comme réalisés à la fin de la manche.

C'est ensuite au donneur de choisir un contrat. Il devra réaliser l'un des trois contrats exposés par les autres joueurs. S'il y parvient, il pourra défausser (marquer comme réalisé) n'importe lequel de ses propres jetons de contrat comme s'il l'avait réalisé. Il ne pourra toutefois le faire que si le joueur qui a choisi le contrat ne l'a pas lui-même réalisé. Si les deux joueurs, le donneur et celui qui a choisi le contrat, réalisent ensemble le contrat, seul le joueur peut défausser son jeton et pas le donneur.

Toutefois, le donneur choisit lequel des trois contrats exposés il veut réaliser, et il peut tout à fait changer d'objectif en cours de manche.

3. Jeu de la carte

Le jeu de la carte consiste à faire des plis. Les règles sont très proches de celles de la plupart des jeux de levées, comme le Whist, le Skat, le Bridge, le Tarot ou la Belote.

Les règles exactes sont les suivantes.

- Le joueur à la gauche du donneur « attaque », c'est à dire qu'il joue la première carte.
- Chaque joueur en respectant le sens horaire joue une carte à son tour.
- Il faut « fournir » à la couleur quand on le peut, c'est à dire poser une carte de la couleur demandée par le premier joueur si on en possède.
- La couleur d'attaque est supérieure aux autres couleurs. La carte d'attaque ne peut être battue que par une autre carte plus forte dans la même couleur, ou par un atout.
- Si l'attaque est faite à l'atout, les autres joueurs doivent suivre si possible. Ils peuvent le faire en jouant soit une carte de la couleur d'atout, soit une carte de la valeur d'atout. Si par exemple les atouts sont « rouge » et « 3 » et qu'une carte rouge est posée comme carte d'attaque, les joueurs suivants peuvent jouer soit une carte rouge, soit un 3, s'ils possèdent l'un ou l'autre.
- Lorsqu'un joueur ne peut pas fournir la couleur demandée, il n'est pas obligé de jouer un atout, donc de couper.
En clair, on n'est pas obligé de couper, ni de surcouper, ni de « pisser » (couper avec un atout plus faible qu'un autre déjà joué).
- Le joueur qui gagne le pli attaque pour le pli suivant.

Les atouts sont les cartes de la couleur d'atout et celles de la valeur d'atout. La plus forte carte de tout le paquet est la carte qui est à la fois de la couleur et de la valeur d'atout. Ce « super-atout » l'emporte sur toutes les autres cartes. Les 3 autres cartes de valeur d'atout sont de force égale. Si plusieurs d'entre elles sont jouées dans le même pli, c'est la première jouée qui emporte le pli (en l'absence du super-atout, bien entendu).

Exemple :

Les atouts sont : **Valeur 5, Couleur Rouge**

La hiérarchie des atouts est la suivante :

5 Rouge (super-atout)

5 Bleu / 5 Vert / 5 Jaune (la première de ces cartes jouée dans un pli l'emporte sur les autres)

9 Rouge

8 Rouge

7 Rouge

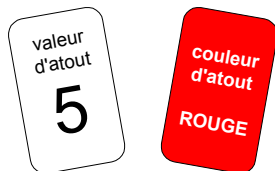
6 Rouge

4 Rouge

3 Rouge

2 Rouge

1 Rouge



Si les atouts avaient été « Valeur 5 » et « Sans Couleur d'Atout », alors les 4 cartes de valeur 5 auraient été les seuls atouts. Si les atouts avaient été « Sans Valeur d'Atout » et « Couleur Rouge », alors les seuls atouts auraient été les cartes rouges dans l'ordre décroissant, du 9 (la plus forte carte) jusqu'au 1.

4. Fin de la manche

A la fin de chaque manche, les joueurs qui ont correctement rempli leur contrat défaussent le jeton correspondant. Les jetons défaussés sont placés à un endroit visible, de sorte que chacun puisse les voir. Le donneur ne peut défausser un jeton de son choix que s'il est parvenu à réaliser un contrat choisi par un autre joueur et que ce dernier n'a pas réalisé lui-même (voir le chapitre 2 – choix des contrats)

A la fin de chaque manche, le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur pour la manche suivante, de sorte que chacun pourra goûter les plaisirs de connaître les atouts un petit peu de temps avant les autres. Bien entendu toutes les positions changent de même, de sorte que le premier joueur à choisir une carte sera le joueur à gauche du nouveau donneur.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur parvient à se défausser de tout ses contrats et donc dès qu'il défausse le dernier. Il est alors le vainqueur. Si plusieurs joueurs défaussent leur dernier contrat au même tour, le vainqueur est, parmi tous les joueurs, celui qui a défaussé les contrats de plus grande valeur (on additionne les valeurs indiquées par les chiffres au coin des jetons). On ne tient plus compte sans ce dernier cas de figure du nombre de contrats réalisés.

Note du traducteur : En clair, un joueur qui a fait moins de contrats mais de plus grande valeur peut gagner si plusieurs autres joueurs terminent ensemble leurs jetons, mais qu'ils présentent un total inférieur au sien.

Règles spéciales pour 3 joueurs

Les règles pour 3 joueurs diffèrent peu de celles pour 4 joueurs. Seul le choix des cartes diffère légèrement (chapitre 1 – choix des cartes). On considérera qu'il y a un 4^{ème} joueur fictif qui prend toujours la dernière des 4 cartes proposées.

Les cartes sont toujours disposées en 4 rangées de 9 cartes. Les trois joueurs choisissent dans l'ordre une carte de la première colonne, puis la quatrième carte est écartée. On répète la procédure pour chaque colonne jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises. On écarte alors définitivement les 9 cartes rejetées, qui ne jouent plus aucun rôle dans la suite de la manche.

Dans le jeu à trois, les valeurs des contrats ne sont plus tout à fait proportionnées à la difficulté. Certains contrats sont plus faciles à réaliser, d'autres plus difficiles. Les joueurs devraient y réfléchir avant de choisir leurs contrats.

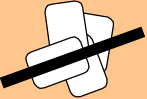



















Signification des jetons de contrat

<i>Texte allemand</i>	<i>Signification du contrat</i>	<i>Nombre</i>	<i>Valeur</i>
Keine Stiche	Aucun pli Il ne faut gagner aucun des plis de la manche.	3	1
Keine roten Karten	Pas de rouges Aucune carte rouge ne doit figurer dans les plis remportés.	1	2
Keine grünen Karten	Pas de vertes Aucune carte verte ne doit figurer dans les plis remportés.	1	2
Keine gelben Karten	Pas de jaunes Aucune carte jaune ne doit figurer dans les plis remportés.	1	2
Keine blauen Karten	Pas de bleues Aucune carte bleu ne doit figurer dans les plis remportés.	1	2
Genau 1 Stich	Exactement un pli Il faut faire 1 pli, ni plus, ni moins.	2	3
Genau 2 Stiche	Exactement deux plis Il faut faire 2 plis, ni plus, ni moins.	2	4
Genau 3 Stiche	Exactement trois plis Il faut faire 3 plis, ni plus, ni moins.	2	6
Genau 4 Stich	Exactement quatre plis Il faut faire 4 plis, ni plus, ni moins.	2	9
Den letzten Stich	Le dernier pli Il faut gagner le dernier pli. (Il peut en faire d'autres)	3	5
Die meisten Stiche	Le plus de plis Il faut faire strictement plus de plis que chacun des adversaires.	3	7
Die wenigsten Stiche	Le moins de plis Il faut faire strictement moins de plis que chacun des adversaires.	3	8

Traduction : Philibert – Questions ou remarques : jeux@philibertnet.com d'après la traduction de John Webley
Mise en page : François Haffner – <http://jeuxsoc.free.fr> – haffner@free.fr – août 2002



www.philibertnet.com

 Pas de plis 1	 Pas de plis 1	 Pas de plis 1	 der. Le dernier pli 5	 der. Le dernier pli 5	 der. Le dernier pli 5
1  Exactement 1 pli 3	2  Exactement 2 plis 4	3  Exactement 3 plis 6	4  Exactement 4 plis 9	max.  Le plus de plis 7	min.  Le moins de plis 8
1  Exactement 1 pli 3	2  Exactement 2 plis 4	3  Exactement 3 plis 6	4  Exactement 4 plis 9	max.  Le plus de plis 7	min.  Le moins de plis 8
ROUGE Pas de cartes rouges 2	JAUNE Pas de cartes jaunes 2	VERT Pas de cartes vertes 2	BLEU Pas de cartes bleues 2	max.  Le plus de plis 7	min.  Le moins de plis 8