

Fiche alpha

Définitions de base du jeu de la carte.

Sylvain PÉREZ, adapté par Julien REICHERT

1 Honneurs et cartes intermédiaires

Honneurs : as, roi, dame, valet, 10

Gros honneurs : as, roi, dame (*très gros honneurs* : as et roi)

Petits honneurs : dame, valet (curieusement, pas le 10 dans l'acception courante)

Cartes intermédiaires : 10 et 9

(*Petites cartes* : 7,6,5,4,3,2; le 8 est une petite carte « intermédiaire »)

Note : la D est à la fois un petit et un gros honneur; le 10 est à la fois un honneur et une carte intermédiaire.

2 Séquences d'honneurs

Définitions :

→ **séquence d'honneurs** : suite de cartes consécutives comprenant au moins deux honneurs;

→ **séquence d'honneurs brisée** : suite de trois cartes au moins comprenant au moins deux honneurs avec un trou d'une carte dans la séquence ou un trou de plus d'une carte si l'honneur supérieur est isolé.

Liste exhaustive des séquences d'honneurs de base :

→ **Deux honneurs** : AR, RD, DV, V10;

→ **Trois cartes (non brisée)** : ARD, RDV, DV10, V109;

→ **Trois cartes (brisée, trou d'une carte)** : ARV, ADV, RD10, RV10, DV9, D109, V108;

→ **Trois cartes (brisée, trou de plus d'une carte)** : AV10, A109, R109.

Tête de séquence : dans une séquence d'honneurs, la carte la plus élevée de la séquence ou de la partie de la séquence comprenant au moins deux cartes (dans ce dernier cas on parlera de « tête de séquence brisée »). Les têtes de séquences ont été mises en gras dans les listes ci-dessus.

3 Quatrième meilleure et pair-impair

Quatrième meilleure : 4^e carte (en partant du haut) d'une couleur. Exemple : le 5 dans RV753.

Pair-impair : façon de fournir les cartes : en montant avec un nombre impair, en descendant avec un nombre pair dans la couleur.

Les règles d'applications du pair-impair seront vues ailleurs. Sur le principe, on jouera en premier la plus petite carte d'une couleur avec 3 ou 5 (ou 7) cartes, une autre avec 2, 4 ou 6 cartes.

4 Entame et entameur

Entame : première carte jouée lors d'une donne.

Entameur : celui qui entame. L'entameur est le joueur situé à la gauche du déclarant (et donc à la droite du futur mort).