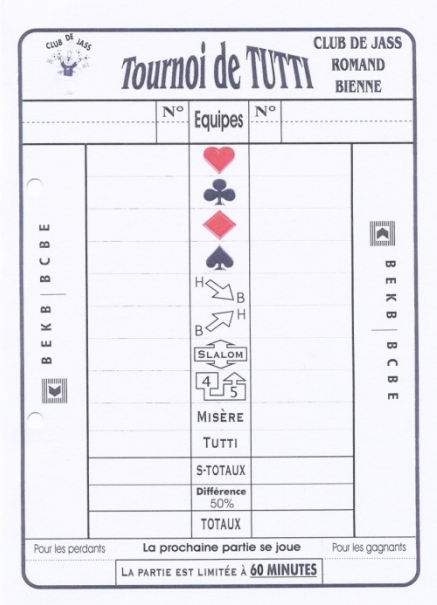
LE TUTTI

Préambule

Pour simplifier le document tout est au masculin, désolé Mesdames.
Remerciements à Rose-Marie Zbinben, Dominique Reber et Odette Richoz pour l'aide apportée à la rédaction du document et aux corrections.

Contrat

Un contrat désigne le choix effectué par parmi 10 façons différentes de jouer une partie, soit:
Coeur, carreau, trèfle, pique, haut en bas, bas en haut, slalom, alternance, misère, tutti.



	Points en jeu	*Valeur du match*	*Valeur des cartes*
Coeur	157	257	
Trèfle	157	257	
Carreau	157	257	
Pique	157	257	
Haut en bas	157	257	As 11, huit 8, six 0 pts
Bas en haut	157	257	As 0, huit 8, six 11 pts
Slalom	157	257	As 11, huit 8, six 0pts
Alernance	157	257	As 11, huit 8, six 0 pts
Misère	253	353	4 bours 20, 4 nells 14 pts
Tutti	253	353	4 bours 20, 4 nells 14 pts

But du jeu

Le but du jeu est de réaliser tous les contrats proposés et de faire un maximum de points.
Chaque équipe a l'obligation de jouer les dix contrats. Après 20 donnes la partie est terminée.

Le temps d'une partie est limité à 1 heure.

Comptage des points

Le jeu ne tolère aucune annonce ni le stöck.

Le total des points pour chaque jeu avec la dernière levée est de 157 points.
Le match compte 257 points.
La dernière est comptée à 5 points en plus.

Dans les contrats tutti et misère, le total des points est de 253 points.
Le match vaut 353 points.

Le match à rebours moins - 100.

Seuls les points de l'équipe ayant pris un contrat sont marqués sur la feuille de résultats,
à l'exception de la misère, où sont notés les points de l'équipe adverse.

Un bonus équivalent à la moitié de la différence entre les points totaux des deux équipes est accordé à l'équipe gagnante.

Règles du jeu
Les équipes sont tirées au sort avant chaque partie.

Si le nombre de joueur n'est pas divisible par 4, chaque joueur ne pouvant pas jouer reçoit un forfait de 1400 points pour une partie non jouée.

Les quatre joueurs d'une même table désignent le secrétaire qui écrit sur la feuille de résultats.

Les cartes ne peuvent être mélangées à la fin d'un jeu que si le total donne 157 points ou 253 points pour le tutti ou la misère.
Les croisements de joueurs pour chaque partie sont tirés au sort.

Seule l'expression "je chibre" est autorisée, éviter de dire je passe.

Le joueur qui prend le contrat commence le jeu.
Chaque équipe ne peut prendre qu'une seule fois le même contrat.

Les équipes sont tenues de se référer à la feuille de résultats sans pour autant la lire à haute voix.
Lorsqu'un joueur annonce un contrat déjà réalisé, il ne peut plus chibrer et doit en choisir un autre.

Par contre, si un contrat est déjà réalisé et que la première carte jouée est couverte, l'équipe fautive marquera 50 points à titre forfaitaire dans une case libre de son choix.

A la fin de la partie on compte les points réalisés par chaque équipe.

Relever les cartes
Seuls les joueurs placés en 1ère et 2ème position après le donneur sont autorisés à relever leur jeu de cartes. De ce fait, les deux jeux de cartes d'une même équipe ne peuvent se relever simultanément.
Si le 1er joueur chibre, seul le 3ème est autorisé à relever son jeu.
Le 4ème doit attendre que son partenaire ait pris une décision.

Prise d'un contrat
Le premier joueur qui est à droite du donneur choisit l'un des 10 contrats qui sont sur la feuille de résultats.

S'il ne veut pas prendre un contrat, il chibre, c'est au deuxième joueur de décider.
Celui-ci a deux solutions:
Soit il choisit à son tour un contrat,
soi il chibre au troisième joueur qui est le partenaire du donneur.

Pour lui, il choisit un contrat ou il chibre au quatrième joueur.

Dans ce cas, c'est le donneur qui a l'obligation de choisir un contrat.

Une des quatre couleurs atout
Coeur, carreau, pique et trèfle sans annonce et sans stöck.
Les règles du chibre sont appliquées.
Il faut assurer au moins 6 levées pour faire atout.

De haut en bas sans atout
Le contrat de haut en bas présente la particularité qu'il n'y a pas d'atout.
L'as de chaque couleur est la carte maîtresse, suivi du roi, de la dame et ainsi de suite, dans l'ordre habituel.

Il faut assurer 6 levées en première main.

Pour jouer de haut en bas, il faut avoir:
L'as, le roi, la dame, le dix et 2 petites cartes de la même couleur
et un ou deux as d'une autre couleur à côté.

Commencer avec l'as, où vous avez la dame, vous recherchez la série dans la couleur,
si votre partenaire a le roi il le déjette pour vous laisser la main.

Continuer avec l'as où il y a le plus de levées possibles.

Le partenaire montre la défourche indirecte ou directe dès que possible,
dès le moment où il ne peut plus suivre la couleur demandée.

Déjeter la couleur inverse à celle désirée, un carreau pour du coeur, un trèfle pour du pique.

Observer les cartes déjetées par votre partenaire.
Ne pas rentrer dans la couleur déjetée par votre partenaire.

Le décompte de points diffère un peu:
Comme il manque le bour 18 points, (20 points moins 2) et le nell 14 points soit un total de 32 points, on compte les quatre huit à 8 points équivalant aux 32 points manquant pour arriver aux 157 points.
As, roi, dame, valet (2 pts) et 10 conservent leurs valeurs habituelles.
Les huit valent 8 points.

De bas en haut sans atout
Le contrat de bas en haut présente la particularité qu'il n'y a pas d'atout.

Le six de chaque couleur est la carte maîtresse, puis le sept, le huit et ainsi de suite,
en ordre inverse de la forme habituelle.

De même il faut assurer 6 levées en première main.

Le partenaire montre la défourche indirecte ou directe dès que possible.

Le jeu se déroule comme de haut en bas, mais de façon symétrique.
Observer les cartes déjetées par votre partenaire.
Ne pas rentrer dans la couleur déjetée par votre partenaire.

Le décompte des points est identique à celui du la variante de haut en bas.

Le slalom
Le contrat slalom présente la particularité qu'il n'y a pas d'atout.
Le slalom présente la particularité que la carte maîtresse alterne à chaque pli, c'est tantôt l'as, tantôt le six qui est maître du jeu.

Il faut assurer 6 levées en première main.

Trois as et deux six assurent déjà 5 plis en slalom.

Si vous avez 3 as et 2 six vous commencez le slalom en jouant un as en premier.
Si vous avez 3 six et 2 as, vous commencez par jouer un six.

Autrement dit, le joueur qui choisit le slalom doit déterminer s'il commence par en haut ou par en bas.
Les plis suivants se succèdent en alternance,
carte la plus haute, carte la plus basse et ainsi de suite.

As, rois, dames, valets (2 pts) et dix conservent leurs valeurs habituelles.
Les huit valent 8 points.

Pour le partenaire, il est très difficile d'indiquer où entrer, mais rien n'est impossible et nous vous laissons découvrir vos trucs.

L'alternance
L'alternance présente la particularité que les quatre premières cartes sont jouées de haut en bas et que les cinq dernières cartes de bas en haut, le joueur alterne entre le contrat de haut en bas et celui de bas en haut.

En première main vous devez assurer les 4 premiers plis en haut plus 2 ou 3 en bas.

As, rois, dames, valets (2 pts) et dix conservent leurs valeurs habituelles.
Les huit valent 8 points.

Les as comptent 11, les huit valent 8 et les six 0 points.

Votre partenaire montre la défourche pour vous indiquer où il faut rentrer en bas.

La misère
Toutes les couleurs sont atout, il y a donc:
quatre bours, quatre nells.

Le but est de ne pas faire de pli. Il s'agit de réaliser le moins de points possibles.

La valeur des cartes est la même que pour le contrat coeur, carreau, trèfle et pique
En misère le total des points en jeu est de 253 points et le match vaut 353 points.

En première main vous devez assurer 6 à 7 levées.
Pour commencer vous entrez la plus petite carte pour donner la main à l'équipe adverse.

Déjeter dès que possible vos nells et ensuite vos as.
Vous pouvez attendre pour déjeter vos bours.

Le tutti
Toutes les couleurs sont atout, il y a donc:
quatre bours, quatre nells.

Le tout atout tutti présente la particularité que l'atout change à chaque fois que la couleur jouée change.

La valeur des cartes est la même que pour le contrat coeur, carreau, trèfle et pique.
En tutti le total des points en jeu est de 253, le match vaut 353 points.

La première carte jouée détermine l’atout de chaque pli temps tant que la couleur ne change pas.

Un bour ne prend le pli que sur sa couleur.

Le tutti consiste à faire le maximum de points et si possible un match.

En première main il faut assurer 7 levées.

Bour, nell, as, roi et 2 petites dans une couleur vous assurent 6 levées.
Il suffit d'avoir en plus 2 bours ou un bour avec un nell pour assurer au total 8 levées.

Un jeu avec une série dans une couleur et 2 bours permet d'assurer 6 à 7 levées.

3 bours et 2 nells correspondants assurent déjà 5 plis.

Ne pas déjeter un bour ou un nell quand on n'a pas la couleur (à moins de "charger" des points, comme on le ferait avec un 10), puisqu'ils peuvent s'avérer plus tard carte maîtresse d'un futur pli.

On n'est jamais obligé de jouer un bour.

Le partenaire montre la défourche dès que possible.