

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



DOUBLE

© 1995 Walter Johnson – © 1996 FX-Schmidt

Contenu

- 2 x 27 cartes (plus une carte de remplacement)
- 10 jetons noirs (valant 1 point)
- 20 jetons rouge (valant 5 points)
- 10 jetons blancs (valant 20 points)

Les cartes doubles...

Elles représentent, par comparaison avec les cartes de jeu habituelles, une particularité unique en son genre : ce n'est pas un mais deux motifs qui sont représentés sur ces cartes. Toutefois un seul des deux est pris en compte pendant le jeu. Mais lequel ?

Ce qui constitue le charme particulier de ce jeu, c'est ce choix qu'il faut faire pour chaque carte. Le travail du joueur consiste, en tenant compte de ces cartes que nous venons de voir, à gagner le plus de plis possible, mais aussi à bien évaluer son jeu.

Celui qui y parvient le mieux gagne le plus de points et donc la partie.

Encore un mot...

à propos des double cartes : hormis les deux motifs que sont le fou et le pape qui seront plus amplement étudiés par la suite, le jeu est constitué de deux lots identiques de vingt-sept cartes. Les deux motifs représentés sont différents et sont également de couleurs différentes.

Aussi longtemps que les cartes se trouvent dans la main d'un joueur, les deux motifs peuvent encore être considérés. Du moment que la carte est posée, seul le motif situé du côté de la table compte.

L'autre motif ne joue alors plus aucun rôle.

Comme dans la plupart des jeux de cartes et de levées, dans DOUBLE, on doit fournir à la couleur quand c'est possible. Si le premier joueur joue carreau par exemple, tous les autres joueurs doivent jouer à carreau s'ils en ont.

Seule la personne qui ne possède pas de carreau peut fournir dans une autre couleur (on entend par couleur, carreau, cœur, trèfle et pique, et non pas rouge et noir).

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit cinq jetons noirs et deux rouges, ce sont ses points initiaux. Le reste des jetons constitue la banque qui forme un petit tas à portée de main.

Les cinquante-quatre cartes sont bien mélangées et distribuées (lorsque l'on joue à moins de six joueurs, on peut également ne prendre qu'un seul jeu de 27 cartes).

Déroulement du jeu

Dix manches vont être effectuées, chacune se déroulant de la même façon :

1. distribution des cartes
2. détermination de l'atout
3. annonce du nombre de levées
4. déroulement des levées
5. comptage des points

Seul le nombre de cartes distribuées à chacun et le nombre de points que la manche rapporte varie d'une manche à l'autre :

- | | |
|----------------------------|----------|
| 1 ^{ère} manche : | 1 carte |
| 2 ^{ème} manche : | 2 cartes |
| 3 ^{ème} manche : | 3 cartes |
| 4 ^{ème} manche : | 4 cartes |
| 5 ^{ème} manche : | 5 cartes |
| 6 ^{ème} manche : | 5 cartes |
| 7 ^{ème} manche : | 4 cartes |
| 8 ^{ème} manche : | 3 cartes |
| 9 ^{ème} manche : | 2 cartes |
| 10 ^{ème} manche : | 1 carte |

1. distribution des cartes

Le premier donneur de la première manche est tiré au hasard. Au tour suivant ce sera son voisin de gauche par exemple. Le donneur mélange toutes les cartes et coupe, puis il distribue le nombre de cartes correspondant à la manche à chaque joueur qui prend les cartes en main de sorte que les autres joueurs ne voient pas son jeu.

2. détermination de l'atout

Après la distribution des cartes, il faut déterminer l'atout. Pour cela, le donneur retourne la première carte du paquet des cartes non distribuées.

L'ordre des cartes est du 2, la plus faible, au Roi (K) le plus fort.

Le plus fort des deux motifs devient la couleur de l'atout pour la manche. On place ensuite la carte déterminant l'atout sous le paquet, comme l'indique le dessin de la règle allemande.

3. annonce des plis

Le joueur situé à gauche du donneur, qui est celui qui commencera à jouer pour cette manche, annonce le nombre de levées qu'il pense faire lors de la manche. Les autres font de même les uns après les autres. Pour marquer le nombre de levées annoncé par chacun, les joueurs disposent devant eux des jetons (un jeton noir correspond à une levée, un jeton rouge à cinq levées). Celui qui pense ne faire aucune levée ne pose aucun jeton devant lui. Un joueur qui ne possède aucun jeton au cours de la partie ne peut alors que dire "aucune levée". Les jetons peuvent être échangés à tout moment contre des jetons de valeur supérieure ou inférieure avec la banque.

4. déroulement des levées

Le joueur qui commence pose alors une des cartes de son jeu comme nous l'avons vu, avec le motif choisi du côté de la table. À tour de rôle, les autres joueurs jouent une carte. Il faut fournir de la couleur demandée par le premier joueur. Celui qui ne possède pas de carte dans cette couleur peut poser une autre couleur, à l'atout ou non. Lorsque tout le monde a posé une carte, on regarde qui a gagné le pli.

- Si personne n'a joué de l'atout, le joueur ayant posé la plus forte carte dans la couleur demandée gagne la levée.
- S'il y a de l'atout, le joueur ayant posé le plus gros atout gagne la levée.
- Si deux personnes gagnent car elles ont posé la même carte, alors c'est celle qui l'a posé en premier qui remporte la levée.

Le joueur qui a remporté la levée récupère toute les cartes et en fait un petit paquet qu'il dispose devant lui de sorte que tout le monde voit qu'il a fait la levée. Puis, c'est ce même joueur qui commence une nouvelle levée en jouant la carte de son choix de sa main, etc.

Le Pape et le Fou

- Le **Fou** est la carte la plus forte du jeu, elle bat toutes les autres.
- Le **Pape** est la seconde meilleure carte, : elle bat toutes les cartes excepté le Fou.

Ces deux cartes servent en cas de "manque de couleur". Vous ne devez pouvoir jouer aucune carte de votre main, que ce soit dans la couleur demandée ou à l'atout.

Lorsque le Fou ou le Pape sont joués au début d'une levée, la couleur demandée est alors déterminée par le motif de la deuxième carte jouée, si ce n'est pas l'atout

Si la carte du Fou ou du Pape comporte comme deuxième motif l'atout, alors la levée se déroule sans atout.

5. décompte des points

Lorsque la manche est terminée, chacun compare le nombre de levées annoncées et le résultat obtenu. Ceux qui ont bien évalué leur nombre de plis gagnent cinq points payés par la banque, ainsi qu'autant de jetons que de levées annoncées et réalisées. Ceux qui ont mal estimé leur nombre de levées perdent tous leurs jetons d'annonce.

La manche suivante commence. Le nouveau donneur mélange et distribue, chacun annonce son nombre de levées, on joue les levées, on compte les points, etc.

Fin de la partie

Celui qui a le plus de points à la fin des dix manches a gagné.