

Jass

4 joueurs

36 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Atteindre 2 500 points en équipe.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 36 cartes (6 à As).
- Distribuez 9 cartes. L'enchère choisit l'atout.

SCORE

- Puur (V atout) = 20 pts, Nell (9 atout) = 14 pts.
- As = 11, 10 = 10, R = 4, D = 3, V = 2 (non-atout).
- Dernière levée = 5 pts.

Conseil: Gérez le Nell (9 d'atout, 14 pts) précieusement ; c'est une valeur cachée.

À VOTRE TOUR

- Entamez. Les autres suivent la couleur ou défaussent.
- En atout, le Puur bat tout.
- La levée la plus haute en couleur ou atout remporte.

Le Jass est le jeu de cartes national de la Suisse, un jeu de levées pour quatre joueurs en équipes utilisant un jeu de 36 cartes. Avec son classement d'atout unique, ses bonus de déclaration et le célèbre système « Weis », il est au cœur de la culture ludique suisse.

Objectif

Marquer des points en remportant des levées contenant des cartes de valeur et en déclarant des combinaisons (Weis). La première équipe à atteindre 1000 points gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes.
2. **Jeu** : Jeu suisse ou français de 36 cartes (6 à l'As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : 9 cartes chacun.
4. **Atout** : Déterminé en retournant une carte ou par le choix de l'enchérisseur gagnant.

Classement et valeurs des cartes

1. **À l'atout** : Valet (Puur) = 20 pts > Neuf (Nell) = 14 pts > As = 11 > Roi = 4 > Dame = 3 > 10 = 10 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
2. **Hors atout** : As = 11 > Roi = 4 > Dame = 3 > Valet = 2 > 10 = 10 > 9 = 0 > 8 = 0 > 7 = 0 > 6 = 0.
3. **Total disponible** : 157 points (dont 5 pour la dernière levée).

Déclarations (Weis)

- **Trois consécutives** : 20 points pour 3 cartes consécutives dans une couleur.
- **Quatre consécutives** : 50 points pour 4 cartes consécutives.
- **Cinq+ consécutives** : 100 points pour 5 cartes consécutives ou plus.
- **Carré** : 100 points pour quatre cartes de même rang (9 ou plus) ; 200 pour quatre Valets.
- **Stöck** : 20 points bonus pour détenir le Roi et la Dame d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Jeu de levées** : Les joueurs doivent suivre la couleur. S'ils ne peuvent pas, ils doivent couper si une couleur non-atout a été demandée. Exception : le détenteur du Valet d'atout (Puur) n'est jamais forcé de le jouer.
2. **Remporter les levées** : L'atout le plus fort gagne, ou la carte la plus haute de la couleur demandée.
3. **Bonus de dernière levée** : Vaut 5 points supplémentaires.
4. **Match (Stich)** : Remporter les 9 levées donne à votre équipe les 157 points plus un bonus de 100 points.

Conseils et stratégies

- Le Valet d'atout (Puur) et le Neuf (Nell) sont les deux cartes les plus puissantes, avoir les deux garantit presque le contrôle de l'atout.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire par des signaux d'entame, surtout dans les premières levées.
- Déclarez les Weis immédiatement ; ne pas les déclarer signifie perdre ces points.

Conseils et stratégie

Commencez par éliminer les atouts adverses avant de jouer vos couleurs secondaires.

Le Puur (V d'atout, 20 pts) est la carte la plus précieuse et la plus forte du jeu.