

Les principes du jeu

Un jeu à 3 joueurs

Le Whiz est un jeu qui se joue à 3 JOUEURS avec un jeu de 52 CARTES.

Le but du jeu consiste à faire un nombre de plis demandés, le CONTRAT, comme nous le verrons plus loin..

Le "Domy"

A ces 3 joueurs s'ajoute un 4ème joueur, virtuel, appelé le DOMY, et à la table de Whiz, qui peut être par exemple une table de bridge, chaque joueur humain au début de la partie prend place comme il l'entend, le 4ème côté inoccupé étant la place du Domy.

Nord-Sud contre Est-Ouest

A chaque donne, à la fin des enchères, le Domy est associé à un joueur humain, le DECLARANT (nous verrons plus loin lequel), pour faire équipe avec lui contre les 2 autres joueurs et, au besoin, le déclarant se déplace pour se trouver en face du Domy.

Il est d'usage de repérer les joueurs à l'aide de points cardinaux : l'équipe Nord-Sud est donc opposée pour la donne à l'équipe Est-Ouest.

Couleurs et honneurs

Les 52 cartes du jeu comprennent 4 couleurs de 13 cartes chacune :

Les TREFLES ♠, les CARREAUX ♣, les CŒURS ♡ et les PIQUES ♠.

Dans chaque couleur la carte la plus forte est l'As, puis le Roi, la Dame, le Valet, le 10, le 9 et ainsi de suite jusqu'au 2, la carte la moins forte.

As, Roi, Dame et Valet constituent les 4 HONNEURS d'une couleur.

Hierarchie des couleurs

On assimilera à ces 4 couleurs une 5ème couleur, virtuelle, dite « SANS-ATOUT » et notée « SA ».

Ces 5 couleurs sont hiérarchisées : la couleur la plus forte est Sans-Atout, puis Pique, Cœur, Carreau et Trèfle qui est la couleur la moins forte.

Cette hiérarchie des couleurs n'intervient que pour les ENCHERES.

Distribution des cartes

Chaque joueur humain est DONNEUR à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, en prenant en considération la place des joueurs à la fin de la donne.

La distribution des cartes se fait une par une, joueur par joueur, en tournant là aussi dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit 13 cartes et peut les consulter dès qu'elles lui ont été attribuées, les 13 cartes du Domy restant pour l'instant sur la table, face cachée.

Une levée

Lorsque l'on joue, l'un des joueurs (nous verrons plus loin lequel) choisit une de ses cartes et la pose sur la table, face découverte.

Puis le joueur situé à sa gauche fait de même et enfin les 2 autres joueurs.

Nous verrons plus loin que les cartes du Domy sont jouées par le déclarant, son partenaire pour la donne. Les 4 cartes ainsi posées sur la table constituent une LEVEE.

Cette levée est gagnée par le camp du joueur qui fournit la carte la plus forte.

Faire des levées

Le jeu consiste, pour chaque camp, à réaliser un nombre de levées (ou PLIS) déterminé par les enchères.

Puisque chaque joueur a 13 cartes, il y aura 13 levées possibles.

Le déroulement du jeu

Fournir à la couleur

Le joueur qui joue la première carte de chaque levée choisit celle qui lui convient parmi toutes celles qu'il a en main et chacun des 3 autres joueurs doit fournir une carte de son choix mais de la même couleur (Pique ♠, Coeur ♡, Carreau ♣ ou Trèfle ♣).

La carte la plus forte gagne la levée

C'est le joueur qui aura joué la carte la plus forte de la couleur demandée qui gagne la levée et c'est lui qui jouera la première carte de la levée suivante (donc qui imposera la couleur de la levée), et ainsi de suite pour les 13 levées.

Coupe ou défausse

Si un joueur a des cartes de la couleur demandée, il en joue une de son choix.

Si en revanche, il n'a pas de carte de la couleur demandée, il peut, au choix, soit couper, soit se défausser.

. COUPER, c'est jouer une carte d'ATOUT.

. Se DEFAUSSER, c'est jouer une carte d'une couleur autre que la couleur demandée et qui ne soit pas la couleur d'atout.

Le privilège de l'atout

L'ATOUT est une couleur plus forte que les autres couleurs : une petite carte d'atout est plus forte que n'importe quelle carte d'une autre couleur.

Le joueur qui coupe, gagne donc la levée, à moins qu'un autre joueur ne surcoupe, c'est-à-dire ne coupe avec une carte supérieure d'atout.

Un joueur n'est jamais obligé de couper et une carte défaussée ne peut jamais gagner la levée.

Les enchères

Une donne de **Whiz** comporte 2 phases, les « enchères » et le « jeu de la carte ».

Les enchères ont pour but de déterminer à la fois...

- l'atout

- et le nombre de levées à réaliser par le DECLARANT, c'est-à-dire par le joueur qui aura fait la dernière enchère.

Ce joueur fera équipe avec le DOMY pour la donne et jouera ses cartes.

Une enchère comprend 2 éléments

- un nombre de 7 à 13 qui exprime le nombre de levées que le joueur, associé au Domy, s'engage à réaliser

- une couleur : Trèfle, Carreau, Cœur, Pique ou Sans-Atout, qui détermine l'atout (, , ou) ou l'absence d'atout (SA).

« 8 Piques » est une enchère, de même que « 9 Sans-Atout » contrat pour lequel le déclarant s'engage à gagner au moins 9 plis, aucune couleur d'atout n'étant désignée.

Enchères et surenchères

Une surenchère ne peut être faite que si elle est plus forte que l'enchère précédente en respectant la hiérarchie des couleurs.

L'ordre des enchères est donc : « 7 Trèfles », « 7 Carreaux », « 7 Cœurs », « 7 Piques », « 7 Sans-Atout », « 8 Trèfles », « 8 Carreaux », ... etc. jusqu'à « 13 Sans-Atout ».

Le droit à la parole

Si un joueur ne veut pas faire d'enchère, il PASSE.

Il peut y avoir plusieurs tours d'enchères successifs et un joueur qui a Passé peut parfaitement enchérir quand revient son tour de parole.

Le Domy ne fait pas d'enchère et il est sauté quand vient son tour de parole.

Contre et surcontre

Un joueur a le droit de CONTRER l'enchère précédente faite par un adversaire et celui-ci peut à son tour SURCONTRER cette enchère.

Contre et surcontre augmentent le nombre de points gagnés ou perdus.

Le contrat final

Les enchères s'arrêtent lorsque 2 joueurs (humains) consécutifs ont déclaré « Passe » : plus personne ne peut donc intervenir et la dernière enchère faite devient le CONTRAT FINAL.

Les levées à réaliser

Le joueur qui a fait la dernière enchère devient le DECLARANT et, à la table de Whiz, il se déplace éventuellement pour s'asseoir en face du Domy, qui devient son partenaire pour la donne.

Ainsi si un joueur annonce « 10 Piques » et que les 2 autres joueurs humains Passent, « 10 Piques » devient le contrat final et ce joueur, qui devient déclarant, s'engage à réaliser 10 levées, Pique étant désigné comme couleur d'atout. S'il ne réalise pas ses 10 levées, il est pénalisé.

Les 2 autres joueurs font équipe pour la donne et leur objectif sera d'empêcher le déclarant de faire ses 10 levées.

Si le contrat est réussi, le déclarant, seul, marquera des points et s'il est chuté, ce sont les 2 adversaires, partenaires pour la donne, qui marqueront.

Découverte des cartes du Domy

Dès les 52 cartes distribuées, et avant que ne commencent les enchères, on retourne partiellement ou totalement les cartes du Domy.

Les joueurs font ainsi leurs enchères avec une connaissance plus ou moins complète du jeu du Domy.

Le joueur qui gagne les enchères devient le déclarant et le Domy, son partenaire pour la donne.

On retourne un nombre fixe de cartes du Domy

Plusieurs formules de jeu, fixées en début de partie, sont laissées au choix des joueurs, mais la formule standard du Whiz consiste à retourner systématiquement à chaque donne, 9 des 13 cartes du Domy, 4 cartes restant inconnues.

On décide alors, en début de partie, pour toutes les donnes, « On retourne 9 ».

Mais on peut décider d'en dévoiler plus ou moins.

En effet, plus on dévoile de cartes du Domy, plus il est facile d'imaginer pour chaque joueur son futur plan de jeu à la carte, pour le cas où il deviendrait déclarant.

Les joueurs peu expérimentés peuvent ainsi décider de dévoiler les 13 cartes du Domy.

En tournoi, « on retourne 13 »

Dans un tournoi où plusieurs tables de 3 joueurs s'affrontent, il faut éliminer le facteur chance : tous les joueurs jouent successivement avec les mêmes jeux qui circulent de table en table dans des étuis, et la marque se fait, donne par donne, par comparaison des scores obtenus à chaque table, le classement final du tournoi étant un classement individuel.

Le but est de faire, avec le même jeu, mieux que les autres joueurs des autres tables.

Pour que les conditions de jeu soient identiques à toutes les tables, on retourne les 13 cartes du Domy.

Le jeu de la carte

Prenons comme exemple la séquence d'enchères suivante où Nord est le donneur :

Sud	Ouest	Nord	Est
	<i>Le</i>		
	<i>Domy</i>		
		-	8 \heartsuit
9 \heartsuit	-	10 \heartsuit	-
10 \heartsuit	-	-	-

Le déclarant

Le contrat final est 10 \heartsuit demandé par Sud, qui devient donc le déclarant pour cette donne. L'atout est Cœur.

Le joueur assis en Nord échange sa place avec celle du Domy et s'assied en Ouest, le Domy prenant sa place en Nord.

Est-Ouest font donc équipe pour cette donne contre le déclarant qui, lui, est associé au Domy. Sud, le déclarant, doit faire 10 levées et \heartsuit est la couleur d'atout.

L'entame

C'est à Ouest, l'adversaire assis à gauche du déclarant de jouer la première carte de la première levée, que l'on appelle l'ENTAME.

Le Domy est entièrement étalé

Dès que cette première carte a été jouée par Ouest, on retourne toutes les cartes du Domy, si elles n'étaient pas toutes déjà découvertes, et les 13 cartes du Domy sont dorénavant exposées à la vue des 3 joueurs.

C'est le déclarant, Sud, qui les jouera pour lui et chacun des 3 joueurs a ainsi connaissance de 26 cartes.

La marque

Contrats de manche et chelems

On appelle ...

- contrat de manche les contrats :

o 9SA, 10SA et 11SA

o 10 \heartsuit , 10 \spadesuit , 11 \heartsuit et 11 \spadesuit

o 11 \heartsuit et 11 \spadesuit

- petits chelems, les contrats 12 \heartsuit , 12 \spadesuit , 12 \clubsuit , 12 \diamonds et 12SA

- grands chelems, les contrats 13 \heartsuit , 13 \spadesuit , 13 \clubsuit , 13 \diamonds et 13SA

Un contrat qui n'est ni une manche, ni un chelem, est un contrat dit « partiel ».

Primes

Le joueur qui demande et réussit un contrat de ...

- manche, reçoit une prime de 10 points

- petit chelem, reçoit une prime de 20 points

- grand chelem, une prime de 40 points

Contrats gagnés

Le joueur qui gagne son contrat marque, en plus d'une éventuelle prime de manche ou de chelem :

- 1 point par pli demandé

- 2 points par pli supplémentaire.

Exemples

- . Contrat demandé = 7 – Résultat = 10 plis faits (+3) – Score = 13 points.
- . Contrat demandé = 12 – Résultat = 13 plis faits (+1) – Score = 34 points.

Contrats gagnés et Contrés (X)

- Les points de plis demandés sont doublés et valent 2 points
- Les plis supplémentaires sont doublés et valent 4 points
- Les primes de manche et de chelem sont inchangées
- Le joueur reçoit une « prime de risque » de 10 points.

Exemples

- . Contrat demandé = 9 X – Résultat = 9 plis faits (=) – Score = 28 points.
- . Contrat demandé = 10 X – Résultat = 11 plis faits (+1) – Score = 44 points.

Contrats gagnés et surcontrés (XX)

- Les points de plis demandés sont quadruplés et valent 4 points
- Les plis supplémentaires sont quadruplés et valent 8 points
- Les primes de manche et de chelem sont inchangées
- La « prime de risque » est doublée et vaut 20 points.

Exemples

- . Contrat demandé = 9 XX – Résultat = 9 plis faits (=) – Score = 56 points.
- . Contrat demandé = 10 XX – Résultat = 11 plis faits (+1) – Score = 78 points.

Contrats chutés

Si le déclarant chute son contrat, ses 2 adversaires marquent chacun :

- . Contrat non contré... 5 points par pli de chute
- . Contrat contré... 10 points par pli de chute
- . Contrat surcontré... 20 points par pli de chute.

Exemples

- . Contrat demandé = 9 – Résultat = 8 plis faits (-1) – Score = 5 points
- . Contrat demandé = 9 X – Résultat = 8 plis faits (-1) – Score = 10 points
- . Contrat demandé = 9 XX – Résultat = 8 plis faits (-1) – Score = 20 points.

A N N E X E

AU CHOIX, 2 formules de jeu – LE « SUPER-WHIZ »

Notons qu'il existe en fait 2 formules de jeu que l'on choisit en début de partie :

- le jeu « Du mieux possible », celui que l'on vient de voir
- le jeu « Pas de mieux »

o Le jeu « Du mieux possible »

C'est la formule standard de jeu :

Le contrat demandé indique le nombre minimum de plis à réaliser, le déclarant pouvant faire des plis supplémentaires, des « levées de mieux », récompensées. La marque est celle qui a

été indiquée.

o **Le jeu « Pas de mieux »**

Pour gagner son contrat, le déclarant doit réaliser le nombre exact, ni plus, ni moins, de plis demandés.

C'est le « **super-Whiz** ».

LA MARQUE « Pas de mieux »

La marque est identique avec simplement la règle supplémentaire :

« 1 pli de plus est pénalisé comme un pli de moins »

Exemples

. Contrat demandé = 10 – Résultat = 10 plis faits (=) – Score = 20 points.

. Contrat demandé = 10 – Résultat = 11 plis faits (-1), chacun des adversaires du déclarant marque 5 points.

Remarque

Cette formule de jeu du super-Whiz est la plus intéressante mais aussi la plus complexe car, dans une même donne, elle combine successivement deux stratégies différentes :

- au début, il faut faire ses plis, « **qui gagne, gagne** »

- à la fin, il ne faut pas en faire trop, « **qui perd, gagne** ».

*