

LE VOISIN

Le Voisin se joue à 2, 3, 4 ou 2*2 joueurs avec un jeu de 32 cartes de type courant. En plus de concepts utilisés dans d'autres jeux (atout, annonces...), il utilise la notion d'une couleur *intermédiaire* entre l'atout et les autres couleurs: la couleur *voisine* de l'atout. Exemple: si l'atout est ♥, le voisin sera ♦.

DISTRIBUTION DES CARTES

Nbre de joueurs	Cartes par joueur	Talon
2	13	6
3	9	5
4 ou 2*2	7	4

La distribution des cartes se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, par deux ou trois cartes. Le donneur termine par lui. Le talon désigne les cartes restantes. La dernière est retournée pour constituer l'atout proposé.

CONTRAT

Un premier tour est réalisé; si un joueur prend, il s'engage à ramasser 36 points. S'il réalise son contrat, il aura, en plus de ses points, une prime de 14 points¹. Le preneur s'empare donc de la carte visible et la remplace par une de celles de son jeu sans la montrer. La carte remplacée ne doit pas être un atout.

CHARGE ET SURCHARGE: Le joueur qui *charge* ou *surcharge* (cf plus loin) peut le faire à n'importe quelle couleur, même si quelqu'un s'est déjà proposé de prendre. Le contractant d'une charge s'engage à faire 50 points et aura une prime d'autant – ainsi qu'un supplément de 5 points par joueur n'ayant pas fait de pli, ainsi que les annonces éventuelles de celui-ci – s'il réussit.

Le joueur qui *surcharge* s'engage à faire tous les plis et touche un forfait de 200 points (300 si une charge a été proposée auparavant par un joueur *adverse*) en plus de ses annonces possibles. La carte visible n'est remplacée que si le contrat se fait dans la couleur de cette carte.

¹ Toutefois, le total avant arrondi ne devra pas excéder 64 pts (*prise lourde*)

Si aucun contrat n'est engagé au premier tour de table, on en fait un autre à n'importe quelle couleur mais limité à la prise, donc, sans surenchère possible.

1 ^{er} tour	Points à réaliser	Atout	Prime ou forfait
Prise	36	Carte visible	14
Charge	50	Choix du preneur	50 plus prime de non-pli
Surcharge	Tous les plis		200 (300 si contrat engagé derrière une charge)
2 ^e tour			
Prise	36		14

CHUTE

À LA PRISE ET À LA CHARGE Si le contrat n'est pas rempli (<36 ou <50 selon le cas) c'est le joueur ou l'équipe qui réalise le plus haut score qui bénéficie – de la prime du contrat. – du nombre total de points du preneur (plis + annonces sauf couple) – le la prime de non-pli éventuel. La chute d'une charge à moins de 36 pts est appelée "chute royale" (lire à la fin).

À LA SURCHARGE Le contrat est interrompu dès qu'un non-preneur fait un pli. Celui-ci ramasse les 200 (300) points plus les annonces éventuelles.

ANNONCES²

Elles sont déclarées dès la première levée (y compris le couple) et éventuellement consultées à la seconde. Elles sont divisées en plusieurs catégories:

– La COULEUR et la COULEUR OPPOSÉE: un joueur qui ne possède que des atouts et des voisins annonce "COULEUR" et touche 20 points si un autre qui n'a ni atout ni voisin n'annonce pas "COULEUR OPPOSÉE"; cette dernière ne donne pas de points. La couleur n'est cumulable qu'avec les couples.

– Les CARRÉS: Le carré de Dames annule le contrat, sauf si une Dame est prise sur le talon.

Le carré de Rois annule toutes les annonces, y compris la couleur. Le carré de Valets compte 20 points. Les autres carrés sont par ordre de valeur 1 10 9 8 7 et comptent 10 points.

Un carré annule un carré moins élevé.

– Les SÉRIES désignent des cartes de même symbole qui se suivent en respectant l'ordre suivant: 7 8 9 10 V D R 1. La QUINTE (5 cartes qui se suivent: 8 pts) annule la QUARTE (4 cartes: 5 pts) qui annule à son tour la TIERCE (3 pts). Les séries sont annulées par les

² On notera à ce propos que la faible valeur de certaines annonces destine surtout ces dernières à passer certains contrats de justesse ou bien à faire passer la balance de l'arrondi du bon côté. Exemple: 34(<mini pour une prise)+3(tierce)=37(prise passée); on ajoute la prime de 14, ça fait 51, arrondi à 50; sans ces 3 petits points, la prise était chutée.

carrés, eux-mêmes annulés par la couleur³. Pour deux séries de même amplitude et de même ordre, une série à une couleur opposée est annulée par une série au voisin, elle-même annulée par une série à l'atout.

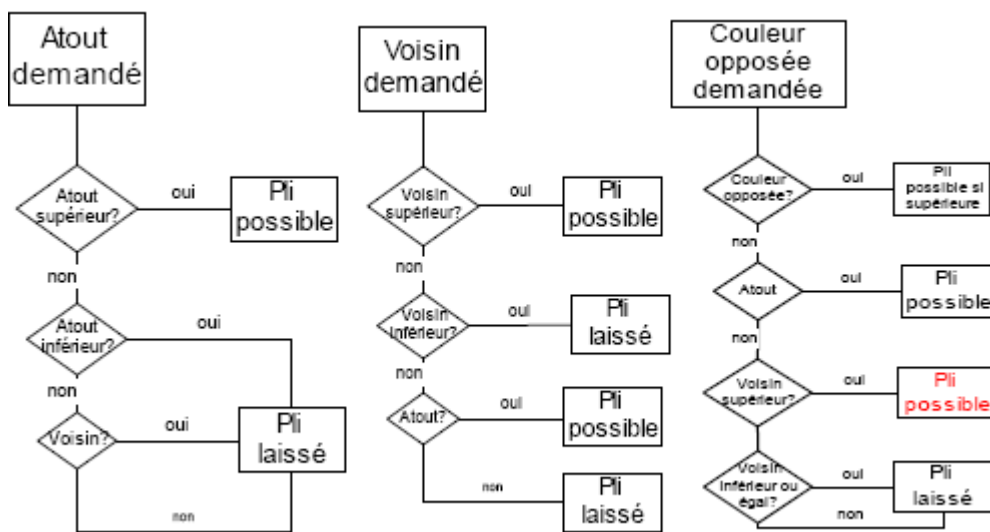
– Point commun avec la Belote, les COUPLES ne sont ni cessibles, ni annulables, par contre, ils doivent être annoncés dès le premier pli. Il s'agit

- du COUPLE (R+D à l'atout, cf Belote, 2 pts)
- du DOUBLE COUPLE (R+D atout et R+D voisins, 6 pts)

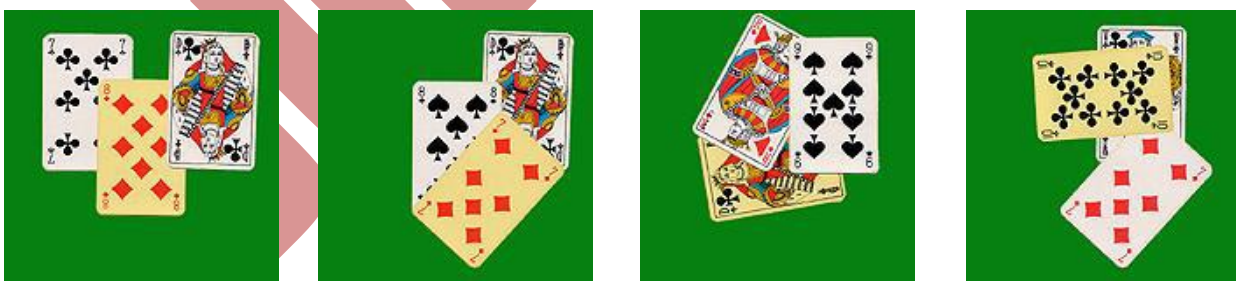
PLIS

L'ordre des cartes est dans ce cas:

- à l'atout: V 1 10 9 8 7 R/D
 - aux autres couleurs: 1 10 9 8 7 V R/D
- Cas des Rois et des Dames: un Roi (une Dame) ne peut *détrôner* une Dame (un Roi) que lors d'une *coupe à l'atout*. On peut au choix jouer à l'atout, soit au voisin, soit à une des deux couleurs opposées; toutefois...



Caractéristique exclusive de ce jeu: La coupe avec une autre couleur que l'atout à condition que la carte soit de valeur strictement supérieure.



Quelques exemples pour illustrer les particularités du *Voisin*; la carte qui fait le pli est jaunie; l'atout est ♥.

1er cas: le 8 fait le pli sur le 7, la D est insuffisante (voir la valeur des cartes).

2me cas: c'est la couleur de la *première* carte posée qui est prise en compte pour l'efficacité du *Voisin*, ici le 7 (<8, mais >D première posée) fait le pli.

3me cas: le Roi (du *Voisin*) est insuffisant par rapport à la dame (lire plus haut, au sujet des Dames et des Rois).

4me cas: le 7 pourtant supérieur au Valet, est couvert par le 10.

³ Sauf entre partenaires en 2*2 bien entendu.

DÉCOMPTE DES POINTS⁴

Points		1 (As)	10	9	8	7	V	R/D
À l'atout		5		4	3	2	5	½
Hors atout							1	
Variante II lire en dessous	Sans atout						1	
	Tout atout	0	5	0				

La partie se jouant en principe en 1000 points, il existe deux manières différentes de départager les ex-æquo: si on compte les points avec des pions, faire un contrat final; si on les compte par écrit on peut émarger dans la colonne de chaque joueur un trait pour chaque prise accomplie avec un total supérieur à 64 pts prime comprise (rabattu à 60 pts: prise lourde) et chaque charge chutée avec un compte inférieur à 36 pts (chute royale). En cas d'ex-æquo, le joueur (ou l'équipe) qui aura le moins de traits aura gagné. Amusez-vous bien.

VARIANTES

VARIANTE I: A 2 joueurs, on peut jouer à *découvert*: 16 cartes par joueur (8 couvertes, 8 découvertes) le premier joueur choisit l'atout. Le contrat unique équivaut à la charge.

Variante II: Au lieu de charger (ou de surcharger) dans une autre couleur dès le premier tour, on peut demander: "*tout atout*" ou "*sans atout*". Dans ces cas pas de coupe possible, mais si on n'a pas la couleur demandée, on doit fournir sa couleur voisine. Le jeu sans-atout peut être proposé comme une prise par défaut (au deuxième tour de table). Il va de soi que dans ces deux cas, la carte présentée *n'est pas* échangée et que l'obligation de *monter* ne concerne que le jeu *tout-atout*.

⁴ Le jeu entier totalisant 88 points dans tous les cas; à l'unité 5, l'arrondi se fait à la dizaine supérieure.

Jeu normal : $(4*5)+(4*5)+(4*4)+(4*3)+(4*2)+5+(3*1)+(4*1/2)+(4*1/2)=88$

Tout-atout : $(4*5)+(4*5)+(4*4)+(4*3)+(4*0)+ (4*5)+(4*0)+(4*0)=88$

Sans atout : $(4*5)+(4*5)+(4*4)+(4*3)+(4*2)+ (4*1)+(4*1)+(4*1)=88$