



Quatre-vingt-dix-neuf

Un jeu de David Parlett, 1967

Nombre de joueurs : 3

Cartes : un jeu de 36 cartes dans l'ordre classique (AKQJ109876) + 1 joker

Pour compter les points : Feuille et crayon

Donne

Celui qui tire la carte la plus haute distribue en premier. Il distribue 12 cartes à chaque joueur, une à une, et retourne la dernière carte (face visible). Le tour de distribution et de jeu est dans le sens horaire.

Atouts

La couleur de la carte retournée indique la couleur d'atout pour la donne en cours, sauf s'il s'agit d'un neuf ou du Joker, qui amènent un jeu sans couleur d'atout.

Joker

Le Joker n'a pas de valeur indépendante : il prend celle de la carte retournée, tant pour les paris que pour le jeu.

But

Gagner exactement le nombre de levées prévues. Vous pariez secrètement sur le nombre de levées que vous espérez faire en écartant trois cartes faces cachées, ce qui vous laisse neuf cartes à jouer en main. Ces trois cartes doivent être choisies de manière à représenter le nombre de levées envisagées, sachant que chaque couleur représente un nombre défini de levées :



Exemple : si vous prévoyez de faire trois levées, vous pouvez l'indiquer de trois façons : [♦♦♣ = 0+0+3], [♦♠♥ = 0+1+2] ou [♠♠♠ = 1+1+1]. Notez que les carreaux et les piques ont plus de chances d'être choisis que les cœurs et les trèfles, il y en aura donc moins en jeu.

Bonus

Normalement, les cartes de pari restent cachées jusqu'à la fin du jeu. Toutefois :

- Si vous voulez prétendre à un bonus, vous devez **exposer vos trois cartes de pari** de façon à ce que chacun les voit.
- Si vous voulez prétendre au bonus supérieur, vous devez **exposer vos cartes de pari et celles de votre main** et donc jouer à découvert.

Un seul joueur par donne peut réclamer un bonus. Si plusieurs joueurs souhaitent le faire, le premier à parler (à gauche du donneur) a priorité sur le joueur du milieu, et l'un et l'autre ont priorité sur le donneur. Tout joueur prétendant au bonus supérieur a priorité sur les autres.

Jeu de la carte

Le voisin de gauche du donneur mène au premier tour. Vous devez suivre la couleur si vous le pouvez. Si vous ne le pouvez pas, vous pouvez jouer n'importe quelle carte. La levée est prise par la carte la plus haute de la couleur menée, ou par l'atout le plus haut s'il y en a un qui est joué. Le gagnant de chaque levée mène pour la suivante.

Score

Vous marquez 1 point pour chaque levée emportée. En outre, si vous avez pris exactement le nombre de levées indiqué par vos cartes de pari, vous les montrez à titre de preuve, puis vous ajoutez un bonus lié au nombre de joueurs qui ont réussi, comme suit :

- Si les trois joueurs ont réussi, chacun ajoute un bonus de 10 points.
- Si deux joueurs seulement ont réussi, ils ajoutent chacun un bonus de 20 points.
- Si un seul joueur a réussi, il ajoute un bonus de 30 points.
- Si vous avez exposé vos cartes de pari, vous marquez un bonus supplémentaire de 30 points. En cas d'échec, chaque adversaire marque 30 points.
- Si vous avez exposé vos cartes de pari et celles de votre main, vous marquez un bonus de 60 points. En cas d'échec, chaque adversaire marque 60 points.

Le score le plus élevé qui peut être obtenu en une donne est de 99. Cela se produit lorsqu'un joueur gagne 9 levées (9 points), est le seul à réussir (ajoutez 30) et joue avec des cartes exposées (ajoutez 60).

Fin de partie

Jouez neuf donnes, ou tout multiple supérieur de neuf, et le gagnant est le joueur qui a obtenu le score le plus élevé. Une autre possibilité est de jouer une partie à 100 points en autant de donnes que nécessaire, le vainqueur est alors le premier joueur à remporter trois parties.