



? ? jeu de cartes 3 à 5 pers.

Ascenseur

- à partir de 10 ans
- durée : env. 30 min

L'Ascenseur est un jeu de plis avec atout. C'est un jeu de contrat, par essence. Ses très grands avantages sont sa simplicité, sa rapidité de jeu, mais surtout le fait que la force des cartes possédées par les joueurs et les joueuses n'est pas nécessaire pour gagner : on peut gagner avec un jeu très mauvais !

matériel

Un jeu de 32 cartes.

but du jeu

Marquer le maximum de points en réalisant des contrats de plis.

déroulement

Le jeu est soigneusement mélangé avant chaque donne.

Lors de la première manche, une carte est distribuée à chacun·e, lors de la deuxième manche, on distribuera deux cartes à chacun·e, puis trois lors de la troisième manche, etc.

À chaque manche, la première carte restante au talon sera retournée, visible par tous et toutes, et indiquera l'atout (cœur, pique, carreau ou trèfle).

Lorsqu'il n'est plus possible de distribuer une carte de plus à chaque personne, on en distribue une de moins, et ce jusqu'à ce que l'on soit revenu à une carte par personne, d'où le nom d'Ascenseur.

Lorsqu'il y a le nombre exact de cartes pour tout le monde, mais qu'il n'en reste aucune à retourner, on joue sans atout. On fait 4 tours dans cette configuration, afin que chaque personne se trouve en position de jouer en premier.

À chaque distribution, la personne qui distribue les cartes change, et le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre. Chaque personne annonce le nombre de plis qu'elle compte réaliser.

Il existe deux façons d'annoncer les plis : simultanément ou tour à tour (*voir plus bas*).

règles pour chaque manche

Le première personne (celle qui est à gauche de celle qui a distribué) pose une carte, puis chaque personne en pose une, dans l'ordre du tour. Il est obligatoire de jouer à la couleur demandée quand on la possède (on n'est pas obligé de monter).

Lorsqu'on ne peut pas fournir une carte de la couleur demandée, n'importe quelle carte peut être jouée, sans obligation de couper avec un atout.

L'atout est plus fort que toutes les autres couleurs (*le sept d'atout est plus fort que l'As de toute autre couleur*).

La personne qui remporte un pli est la première à jouer ensuite.

Tous les plis ont la même valeur.

annonce du nombre de plis (il existe deux variantes pour la détermination du nombre de plis) :

1^{ère} variante : annonce tour à tour

Chaque personne annonce à son tour le nombre de plis qu'elle pense réaliser (en commençant par celle à gauche de la personne qui a distribué). Cette annonce peut être notée sur la feuille des scores pour éviter tout oubli. On peut annoncer 0 pli.

La somme des plis annoncés ne peut pas être égale au nombre de cartes distribuées par personne (elle doit être inférieure ou supérieure), il y a donc inévitablement une personne au moins qui ne pourra pas remplir son contrat. La dernière personne à annoncer (celle qui a distribué) a donc une contrainte d'annonce.

exemple : trois joueuses ont 8 cartes en main. La première annonce 2 plis, la seconde annonce 3 plis, il est dès lors interdit à la dernière d'annoncer 3 plis (2+3+3=8).

2^{ème} variante : annonce simultanée

Au vu de ses cartes, de la couleur d'atout, de la position de la 1^{ère} personne à jouer, chaque personne évalue, sans le dire aux autres, le nombre de plis qu'elle pense réaliser. Lorsque chaque personne a décidé du nombre de plis qu'elle pense faire, ces estimations sont rendues publiques de façon simultanée (on peut utiliser par exemple des allumettes). Il n'y a donc pas de contrainte pour la dernière personne à jouer.

le décompte des points

Au cours d'une manche, toute personne ayant réalisé exactement son contrat (le nombre de plis annoncés), marque 10 points, plus 1 point par pli (un joueur ayant demandé 0 pli et ayant rempli son contrat marque 10 points).

Toute personne ayant perdu son contrat (*exemple : 4 plis annoncés, 5 faits*) perd 5 points par pli de différence.

À la fin de la dernière donne, la personne ayant le plus de points remporte la partie.

