



APEX

FONDAMENTAUX

Bienvenue dans APEX, une évolution moderne et épurée du Jass, le jeu de cartes national suisse. Ce livret est un hommage à ses multiples variantes et au riche héritage stratégique des traditions helvétiques.

En simplifiant le calcul des points et en me concentrant sur l'essence même du jeu, j'ai souhaité créer un système accessible à l'ensemble du public.

Que vous fassiez partie des fines lames de la stratégie ou que vous fassiez vos premiers pas dans cet univers, APEX vous permet de plonger dans le monde des jeux de cartes alpins.

GLOSSAIRE

Atout : La couleur « maîtresse » qui l'emporte sur les autres.

Pli : Une séquence de jeu durant laquelle chaque personne à la table joue une carte.

Donne : La distribution des cartes.

Sweep : Rempporter tous les plis d'une manche (Bonus de +5).

Couper : Jouer une carte d'atout sur une autre couleur.

MATÉRIEL

Le jeu utilise un paquet de 36 cartes, réparties en 4 couleurs :

Bleu  Jaune  Rouge  Vert 

Chaque couleur se compose de 9 cartes, de 0 à 8.

Dans chaque couleur, deux cartes ont un marquage spécial :
le 3 / 9 et le 5 / 10

Ces cartes changent de valeur et de puissance dès que leur couleur est désignée comme « Atout ».

HIÉRARCHIE DES CARTES

Dans une couleur normale

Séquence naturelle, de la plus faible à la plus forte :

$$0 < 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8$$

Dans la couleur d'Atout

Dans cette couleur, le 3 et le 5 sont promus pour devenir les deux cartes les plus puissantes du jeu :

$$0 < 1 < 2 < 4 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10$$

SYSTÈME DE POINTS

Seules les cartes suivantes rapportent des points :

0 (N'importe quelle couleur) : 1 point

8 (N'importe quelle couleur) : 1 point

9 (Atout uniquement) : 2 points

10 (Atout uniquement) : 2 points

Total d'une manche standard : 12 points

Si une personne ou une équipe remporte l'intégralité des plis d'une manche, elle obtient un bonus de +5 points (Total 17)

MÉCANIQUES DE PLIS

APEX est un jeu de "plis". Une personne entame, et les autres membres de la table répondent.

La première personne joue n'importe quelle carte de sa main.

La couleur de cette carte devient la "couleur demandée".

Deux options s'offrent à vous lorsqu'arrive votre tour de jouer :

Suivre : Vous devez jouer une carte de la couleur demandée si vous en possédez une.

Couper : À tout moment - même si vous avez des cartes de la couleur demandée - vous pouvez jouer une carte d'atout.

Quand tout le monde a joué une carte, le pli est remporté par la carte d'atout la plus forte. Si aucun atout n'a été joué, c'est la carte la plus forte de la couleur demandée qui l'emporte.

La personne qui gagne le pli ramasse les cartes et entame le pli suivant.

VARIANTE DE JEU

Selon la version choisie, une manche peut se dérouler selon différente variante :

Variante ATOUT

Une couleur est choisie comme atout (ex : rouge).

La hiérarchie et les points d'atout s'appliquent à cette couleur.

Toutes les autres couleurs restent "normales".

Total : 12 points (17 avec un Sweep).

Variante SANS ATOUT

Il n'y a aucune couleur supérieure.

Toutes les couleurs suivent l'ordre naturel.

Pour compenser l'absence des points d'atout, les **4** valent également **1 point**.

Total : 12 points (17 avec un Sweep).

Variante TOUT ATOUT

Toutes les couleurs deviennent des couleurs d'atout !

Dans chaque couleur, le 3 devient un 9 et le 5 devient un 10.

Toutes les couleurs suivent l'ordre : $0 < 1 < 2 < 4 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10$

Chaque 0, 8, 3/9 et 5/10 du paquet rapporte des points.

Total : 24 points (29 avec un Sweep).

Variante MISÈRE

L'objectif est inversé : il ne faut pas marquer de points.

Ce mode commence généralement en "sans atout". La couleur d'atout peut être décidée durant la phase de plis.

Le score final est calculé de manière inverse : Par exemple, si vous obtenez 3 points, vous en marquez réellement 9.

Si vous ne remportez aucun pli, vous marquez 17 points.

CONVENTIONS STRATÉGIQUES

SIGNAL DE COULEUR

Le signal de couleur est une convention utilisée dans les parties en équipe. Il intervient lorsque vous ne pouvez pas suivre l'atout entamé par votre partenaire. Dans ce cas, vous devez vous défausser d'une carte pour indiquer où se situe votre force.

Les couleurs sont associées deux par deux : les couleurs froides (vert et bleu) et les couleurs chaudes (jaune et rouge).

Se défausser d'une carte (idéalement un 0) d'une certaine "température" signale une force dans l'autre couleur de cette même catégorie.

Exemple : Si vous n'avez pas d'atout mais que vous avez de fortes cartes vertes, défaussez une petite carte bleue pendant que votre partenaire entame à l'atout.

Il est plus important d'effectuer ce signal que de tenter de sauver un point au risque de tromper votre partenaire.

SÉCURISER LES POINTS D'ATOUT

Si vous possédez le 8 d'atout avec une seule autre carte d'atout en main, vous devriez toujours le jouer sur le 10 de votre partenaire. L'emplacement du 9 étant inconnu, vous risqueriez de perdre un point au second pli, alors que vous auriez pu le garantir dès le premier.

INDEX DES VERSIONS

APEX OPEN	 	-7-
APEX MISERY	  	-8-
APEX SOLO		-10-
APEX TWIST	 	-12-
APEX BALANCE	  	-14-
APEX EDGE	  	-16-
APEX GAP	  	-18-
APEX TEAM	   	-20-
APEX GALA	    	-22-
APEX MENU	     	-24-
APEX COVERT	   	-26-

APEX OPEN



Nb. personnes

Complexité

APERÇU

Une version de APEX pour deux personnes, où l'ensemble des cartes est visible. La stratégie repose sur l'anticipation des cartes encore cachées.

Idéal pour les enfants, les débutantes - débutants : puisque tout est visible, une personne expérimentée peut guider l'autre.

Objectif : Atteindre 30 points en premier.

MISE EN PLACE

Distribuez 9 cartes face cachée devant chaque personne.

Distribuez 9 cartes face visible, en en plaçant une par-dessus chaque carte cachée.

Chaque membre de la table dispose désormais de 9 cartes jouables visibles, chacune recouvrant une carte cachée.

La personne qui n'a pas distribué les cartes examine son jeu visible et choisit la couleur d'atout pour la manche.

UNE MANCHE

La personne ayant choisi l'atout entame le premier pli.

On ne peut jouer qu'une carte actuellement face visible.

Dès qu'une carte face visible est jouée, la carte située en dessous est immédiatement retournée et devient jouable pour le pli suivant.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin des 18 plis, chaque personne compte ses points :

Additionnez tous les points remportés lors des plis.

Si une personne remporte tous les plis (Sweep), elle marque un total de 17 points (incluant le bonus de +5).

Pour la manche suivante, les rôles s'inversent : la personne qui a distribué devient celle qui choisit l'atout, et inversement.

APEX MISERY



Nb. personnes
Complexité

APERÇU

Une version "chaotique" pour trois personnes où l'objectif est de marquer le moins de points possible.

Ici, la couleur d'atout n'est pas choisie au départ : elle est déclenchée par la première personne incapable de suivre la couleur demandée.

Objectif : Atteindre 30 points en premier

MISE EN PLACE

Distribuez 12 cartes à chaque personne (tout le paquet).

La partie commence en variante sans atout.

Hierarchie : $0 < 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8$

PASSAGE EN MODE ATOUT

La personne située à gauche de celle qui a distribué entame.

Variante sans atout : Tout le monde suit la couleur demandée.

La première personne incapable de suivre la couleur demandée joue une carte d'une autre couleur. Cette autre couleur devient immédiatement l'atout pour la manche.

À partir de cet instant, la règle "suivre ou couper" s'applique. Le 3/9 et le 5/10 de la couleur d'atout deviennent les cartes les plus fortes et valent 2 points chacune.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin des 12 plis, calculez les points de vos cartes. Votre score pour la partie est l'inverse de votre performance :

Score = $12 - (\text{Points de vos cartes})$. Si vous avez remporté 2 points lors des plis, vous marquez 10 points au score général.

Si une personne ne remporte absolument aucun pli, elle obtient un bonus (+5) et marque 17 points.

Si une personne parvient à remporter les 12 plis, elle gagne immédiatement la partie !

Si personne n'a atteint 30 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

APEX SOLO



Nb. personnes

Complexité

APERÇU

APEX SOLO est un casse-tête tactique où votre seul adversaire est le paquet. Votre objectif est de vider complètement votre main avant que la pioche ne soit épuisée.

Chaque décision (choisir de "battre" une carte ou de "subir" une pénalité) déterminera votre survie dans la partie.

Objectif : Se débarrasser de toutes les cartes en main.

MISE EN PLACE

Distribuez-vous 9 cartes.

Placez 3 cartes face cachée à côté de vous : c'est la réserve.

Écartez 3 cartes face cachée (elles sont hors-jeu).

Les 21 cartes restantes forment la pioche.

Examinez vos 9 cartes et déclarez l'atout pour la partie.

Vous pouvez échanger 3 cartes de votre main avec les 3 cartes de la réserve. Si vous choisissez de ne pas le faire, les cartes de la réserve sont écartées.

UNE MANCHE

La partie consiste en une suite de duels contre la pioche :

Retournez la première carte de la pioche.

Vous avez alors deux options :

Battre la carte : Jouez une carte de votre main supérieure à celle de la pioche. Dans ce cas, les deux cartes sont écartées.

Prendre la carte : Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) battre la carte, ajoutez la carte retournée à votre main ET piochez une 2ème carte dans la pioche en guise de pénalité.

À tout moment, vous pouvez écarter une carte de votre main en échange de 2 cartes de pénalité tirées de la pioche.

DÉCOMPTE DES POINTS

Si la pioche est épuisée et qu'il vous reste encore des cartes en main, la partie est perdue.

Si vous parvenez à vider votre main en battant la dernière carte de la pioche (ou même avant), vous remportez la victoire.

APEX TWIST



Nb. personnes

Complexité

APERÇU

APEX TWIST est un duel au rythme effréné où les lois du jeu sont en flux constant.

Une main gagnante peut devenir un fardeau en quelques secondes, car l'atout change tous les trois plis.

Objectif : Atteindre 30 points en premier

MISE EN PLACE

Distribuez 9 cartes à chaque personne.

Placez 4 cartes face cachée en une pile : c'est la pile d'atout.

Placez 6 cartes face cachée en une autre pile : c'est la pioche.

Les 8 cartes restantes sont écartées et resteront hors-jeu pour toute la manche.

PILE D'ATOUT

Retournez la première carte de la pile d'atout. Celle-ci définit les règles pour les 3 premiers plis :

Si la carte est un 8, on joue en variante sans atout

Hiérarchie : $0 < 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8$

Si la carte est un 0, on joue en variante sans atout

Hiérarchie : $8 < 7 < 6 < 5 < 4 < 3 < 2 < 1 < 0$

Sinon on joue en variante atout, selon la couleur de la carte retournée

UNE MANCHE

La personne qui n'a pas distribué entame le premier pli.

Après chacun des 3 plis, les deux membres de la table piochent une carte dans la pioche.

Tous les 3 plis, écartez la carte d'atout active et retournez la carte suivante de la pile pour définir les nouvelles règles.

DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois les 12 plis terminés, les deux personnes comptent les points des plis qu'ils ont remportés :

Les 0 et les 8 valent 1 point chacun.

Les 3/9 et les 5/10 valent 2 points chacun.

Si personne n'a atteint 30 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

APEX BALANCE



Nb. personnes



Complexité

APERÇU

Dans APEX BALANCE, le but n'est pas d'être au sommet, ni au bas de l'échelle, mais de trouver le juste milieu.

Vous devez surveiller les scores des autres membres de la table pour vous assurer de rester entre les deux. C'est un jeu d'alliances changeantes et de générosité calculée.

Objectif : Être la première personne à atteindre 11 points.

MISE EN PLACE

Distribuez 12 cartes à chaque personne (tout le paquet).

Retournez la dernière carte pour définir l'atout, puis le donneur la prend dans son jeu.

UNE MANCHE

La personne située à gauche de celle qui a distribué entame.

Les règles habituelles de la variante atout s'appliquent.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la manche, comparez le total des points des trois membres de la table

Si une personne remporte tous les points, elle a échoué et marque 0 point. Les deux autres marquent chacune 2 points.

Si deux personnes finissent à égalité (avec 1 point ou plus), la troisième remporte la manche. Elle marque alors ses points.

Dans les autres cas, la personne ayant obtenu le score du milieu remporte la manche. Elle seule marque ses points.

Si personne n'a atteint 11 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

APEX EDGE



Nb. personnes
Complexité

APERÇU

APEX EDGE est une version de « stop-ou-encore » à haute tension. Vous devez avancer sur le fil du rasoir : efforcez-vous d'être la personne la plus victorieuse ou la plus modeste de la table, mais ne vous laissez jamais piéger entre les deux.

Si vous vous montrez trop gourmand ou gourmande et que vous dépassez la limite, vous perdez tout.

Objectif : Atteindre 30 points en premier.

MISE EN PLACE

Distribuez 12 cartes à chaque personne (tout le paquet).

Tout le monde choisit une carte de sa main et la place face cachée devant soi. Cette carte n'est pas jouée pendant les plis, mais sa valeur est ajoutée à votre total en fin de manche.

Retournez la dernière carte pour définir l'atout, puis le donneur la prend dans son jeu.

Si la carte est un 8, la manche se joue en variante sans atout

Hiérarchie : $0 < 1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8$

Si la carte est un 0, la manche se joue en variante sans atout

Hiérarchie : $8 < 7 < 6 < 5 < 4 < 3 < 2 < 1 < 0$

Sinon la manche se joue en variante atout, selon la couleur de la carte retournée

UNE MANCHE

La personne à gauche de la personne qui distribue entame le premier pli.

Les règles s'appliquent selon la variante.

DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois tous les plis terminés, tout le monde compte ses points. Votre Carte Secrète compte comme points.

Sweep

Si une personne remporte tous les plis, elle marque 17 points, quel que soit le nombre de points sur ses cartes.

Égalité

Si deux personnes ont exactement le même score (et qu'il est de 1 ou plus), elles marquent toutes les deux leurs points.

Hors limite

Si le total d'une personne est de 9 points ou plus, elle dépasse la limite et marque 0 point pour la manche. Les deux autres membres de la table marquent leurs points respectifs.

Tout le monde sous les 9 points

Plus haut score : Marque ses points.

Plus bas score : Marque ses points.

Score intermédiaire : Marque 0 point.

Si personne n'a atteint 30 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Votre carte cachée est une arme secrète, mais c'est aussi une épée à double tranchant. Elle peut vous rapporter un ou deux points faciles, mais elle peut tout aussi bien vous faire basculer, vous reléguer à la deuxième place ou vous pousser hors limite.

APEX GAP



Nb. personnes
Complexité

APERÇU

APEX GAP est un jeu de maîtrise et d'anticipation.

Remporter des plis est facile, mais gagner exactement le nombre de points annoncés constitue le véritable défi.

Objectif : Atteindre 40 points en premier.

MISE EN PLACE

Distribuez 12 cartes à chaque personne (tout le paquet).

Retournez la dernière carte pour définir l'atout, puis le donneur la prend dans son jeu.

Simultanément, tout le monde note son score cible (de 0 à 12 points) sur un papier qui reste caché devant soi.

UNE MANCHE

La personne à gauche de la personne qui distribue entame.

Les règles de la variante atout s'appliquent.

DÉCOMPTE DES POINTS

Calculez la différence absolue entre votre cible et votre score réel. Cela représente votre écart pour la manche. Si votre cible était de 6 et que vous avez marqué 8, l'écart est de 2.

Score = 12 - (votre écart). Si votre écart est de 3, vous marquez 9 points.

Si personne n'a atteint 40 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.



APEX TEAM



Nb. personnes



Complexité

APERÇU

APEX TEAM est une bataille stratégique pour 4 personnes, divisées en deux équipes de deux.

Vous devez communiquer avec votre partenaire via vos annonces afin de fixer l'objectif idéal.

Objectif : Atteindre 60 points en premier.

MISE EN PLACE

Distribuez 9 cartes à chaque personne.

PHASE D'OBJECTIF

Avant chaque manche, les membres de la table doivent déterminer l'atout par un système d'enchères.

Un objectif se compose d'une couleur d'atout et d'une valeur (le nombre de points que votre équipe a l'intention d'atteindre).

Les équipes peuvent annoncer de 4 à 12 points, ou 17 (Sweep).

Cela signifie qu'elles s'engagent à remporter les 9 plis.

La personne à gauche du donneur lance les enchères.

Chaque personne peut soit annoncer un objectif plus élevé, soit passer. Passer n'est pas définitif.

Lorsque trois personnes consécutives passent, l'objectif est fixé et l'atout est déterminé.

Si les quatre membres de la table passent au premier tour, la manche est annulée et la personne suivante distribue.

CONTRE

Juste après l'annonce d'un objectif, une personne adverse peut déclarer : « Contre ». Cela met fin à la phase d'objectif.

Les points de l'Objectif sont doublés pour le décompte.

UNE MANCHE

La personne ayant fixé l'objectif entame le premier pli.

Les règles de la variante atout s'appliquent.

DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois tous les plis terminés, chaque équipe totalise les points des cartes remportées (12 points disponibles au total, ou 17 pour un Sweep).

L'équipe ayant annoncé l'objectif l'atteint ou le dépasse

Elle marque les points de l'objectif. Les deux équipes marquent également leurs points de cartes respectifs.

L'équipe ayant annoncé l'objectif échoue

L'équipe adverse marque les points de l'objectif. Les deux équipes marquent également leurs points de cartes respectifs.

Si personne n'a atteint 60 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Débuter la phase d'enchères par un « 5 » indique que vous possédez le 5/10. Enchérir à « 4 » indique que ce n'est pas le cas.

Si votre partenaire annonce une couleur et que vous possédez le 5/10, augmentez la dernière enchère de 2 points.

APEX GALA



Nb. personnes
Complexité

APERÇU

Dans APEX GALA, la table se transforme en salle de bal. Une personne endosse le rôle d'étoile et doit se trouver un ou une partenaire parmi les convives.

Les trois autres membres de la table forment l'orchestre et travaillent ensemble pour donner le rythme et éclipser le duo.

Objectif : Atteindre 40 points en premier.

MISE EN PLACE

Distribuez 7 cartes à chaque personne.

La dernière carte est placée face cachée sur la table.

PHASE DE DÉMONSTRATION

À partir de la gauche de la personne qui distribue :

Chaque personne peut faire une démonstration, en plaçant une ou plusieurs cartes face visible sur la table ou passer.

Ces cartes continuent de faire partie de la main de la personne, mais sont désormais visibles pour toute la manche.

Ensuite, chaque personne peut soit surenchérir..., soit passer.

Pour surenchérir, vous devez placer le même nombre de cartes avec un total plus élevé, ou plus de cartes.

La personne qui montre les cartes les plus nombreuses ou les plus fortes est nommée étoile.

CHORÉGRAPHIE

L'étoile choisit l'une de ses propres cartes visibles pour définir la couleur d'atout. Cette carte est mise de côté et ne rapportera aucun point. En remplacement, l'étoile récupère la carte qui était posée face cachée sur la table.

Toutes les autres personnes ajoutent une carte face visible.

L'étoile appelle une carte non visible. La personne détenant cette carte devient son ou sa partenaire, mais ne doit pas se faire connaître. Le partenariat n'est révélé qu'au moment où la carte appelée est jouée

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque personne marque les points de cartes remportés par son équipe. Des bonus sont accordés selon la performance de l'étoile :

Succès (le duo marque 7 points ou plus) :

L'étoile marque : pts de l'équipe + 4 pts de bonus.

Le ou la partenaire marque : pts de l'équipe + 2 pts de bonus.

L'orchestre marque : uniquement ses points d'équipe.

Échec (le duo marque 6 points ou moins)

L'étoile marque : uniquement ses points d'équipe.

Le ou la partenaire marque : uniquement ses points d'équipe.

L'orchestre marque : points de l'équipe + 2 points de bonus.

Si personne n'a atteint 40 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Une fois l'atout annoncé, si vous pensez que l'étoile va échouer, vous pouvez tenter d'éviter d'être appelé en révélant une carte forte. À l'inverse, vous pouvez lui envoyer un signal en révélant une carte surprenante.

APEX MENU



Nb. personnes
Complexité

APERÇU

APEX MENU est un mode "Attaque contre Défense". Les équipes doivent faire un menu de 3 plats sur 6 manches.

Le concept ? Seule l'équipe qui "commande" le plat marque des points. L'autre équipe joue exclusivement en tant que défense, essayant de "voler" et de gaspiller les points.

Objectif : Obtenir le total le plus élevé après 6 manches.

MISE EN PLACE

Distribuez 6 cartes à chaque personne (tout le paquet).

Les 2 équipes s'asseyent en alternance (ABABAB).

PHASE DE COMMANDE

Le rôle de distribution change dans le sens des aiguilles d'une montre. Le droit de commander un plat suit ces règles :

La personne à gauche de la personne qui distribue peut soit commander un plat pour son équipe, soit passer.

Si elle passe, l'option revient à la personne suivante. Cela continue jusqu'à ce que quelqu'un commande un plat.

Si les 6 personnes passent, la personne à gauche de celle qui a distribué est obligée de commander un plat pour son équipe.

Une fois qu'une équipe a complété ses 3 plats, elle ne participe plus à la commande.

UNE MANCHE

La personne qui a commandé entame le premier pli.

Pour l'entrée et le dessert, utilisez la variante sans atout. Pour le plat principal, utilisez la variante atout.

MENU 3 PLATS

Chaque équipe doit commander chacun de ces trois plats, dans n'importe quel ordre, exactement une fois :

Entrée **De haut en bas ou de bas en haut.**

Plat principal **Atout** (choisissez une couleur).

Dessert **1 par 1 ou 3 par 3.**

PRÉSENTATION DES PLATS

Entrée

Pour l'entrée, vous pouvez choisir de jouer de bas en haut ou de haut en bas au moment de la commande. De haut en bas : sans atout standard. De bas en haut : L'ordre est inversé.

Plat principal

Pour le plat principal, vous choisissez l'atout au moment de la commande. Il n'est pas forcément le même que celui de l'autre équipe.

Dessert

Pour le dessert, le sens de valeur des cartes s'inverse soit à chaque pli (HBHBHB), soit après 3 plis (HHHBBB). Vous pouvez choisir le sens de départ au moment de la commande.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

L'équipe qui a passé commande compte ses points remportés dans les plis. Ce total constitue son score pour la manche (Maximum 12 points, ou 17 points en cas de Sweep).

L'autre équipe ne marque aucun point.

L'équipe ayant le score cumulé le plus élevé après les 6 manches remporte la partie.

CONSEILS STRATÉGIQUES

En défense, attaquez! Chaque point que vous « volez » est un point déduit du score final de vos adversaires.

Et surtout évitez le bonus du Sweep.

	Équipe A	Équipe B
Entrée		
P.P.		
Dessert		
Total		

APEX COVERT



Nb. personnes



Complexité

APERÇU

Dans ce mode expert, vous allez appeler un ou une partenaire, mais d'abord il faudra surenchérir.

On joue pour soi, mais on gagne en équipe... Mais attention, les alliances ne durent que le temps d'une manche !

Objectif : Atteindre 60 points en premier.

MISE EN PLACE

Distribuez 9 cartes à chaque personne.

PHASE D'OBJECTIF

En commençant par la gauche de la personne qui distribue, chaque membre de la table annonce combien de points l'on pense pouvoir marquer avec l'aide d'un ou d'une partenaire.

Les objectifs peuvent aller de 4 à 12 points, puis le Sweep (17 points).

Les objectifs montent jusqu'à ce que tous les autres passent.

L'objectif le plus haut fixe l'objectif de la manche. La personne désigne alors l'atout et appelle une carte qu'elle ne possède pas (ex: "l'atout est vert et j'appelle le 8 rouge").

Le ou la partenaire ne se fait pas connaître immédiatement. Son identité n'est révélée qu'au moment où la carte appelée est jouée.

UNE MANCHE

C'est la personne ayant fixé l'objectif qui lance le premier pli.

Les règles de la variante atout s'appliquent.

L'annonceur doit tenter d'atteindre son objectif de points sans savoir exactement qui l'épaula durant les premiers plis.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les points sont calculés par équipe (annonceur/partenaire contre opposition). Chacun.e marque les points remportés par son équipe.

Si l'équipe de l'annonceur atteint ou dépasse l'objectif, l'annonceur et le partenaire marquent le total des points de cartes remportés + la valeur de l'objectif.

L'opposition marque uniquement ses points de cartes.

Si l'équipe de l'annonceur n'atteint pas l'objectif, l'annonceur et le partenaire marquent uniquement leurs points de cartes.

L'opposition marque ses points de cartes + la valeur de l'objectif.

Si personne n'a atteint 60 points, passer à la manche suivante.

Pour la manche suivante, la personne qui a entamé le premier pli devient celle qui distribue.

CONSEILS STRATÉGIQUES

Si vous êtes le ou la partenaire, ne jouez pas la carte appelée trop tôt. Profitez du fait que vous êtes la seule personne à savoir exactement qui joue avec qui.

HOMMAGE

Ce projet est un hommage aux innombrables générations de joueurs et joueuses à travers la Suisse qui ont façonné, trituré et fait évoluer le Jass au fil des siècles. Leur ingéniosité a donné naissance à une incroyable diversité de règles et de traditions mémorables qui continuent de rassembler les gens aujourd'hui.

Ce système se veut un humble hommage à celles et ceux qui m'ont précédés - ma propre petite pierre ajoutée à la montagne majestueuse de la tradition helvétique des jeux de cartes.

CREDITS

Conception et graphisme : Valou Leuba

