

# Quelques règles

« Les règles sont simples, il suffit de me suivre et vous ne ferez pas de faux pas »

**Camilla Ashford, 1863**

## *Le Tagada*

Chaque personnage possède un nom de fleur que lui seul connaît. Les ravissantes fleurs sont les suivantes : **Bleuet**, **Tulipe**, **Jonquille**, **Coquelicot**, **Bouton d'or**, **Camélia**.

Lors d'une rencontre affectueuse avec votre partenaire vous lui donnez le nom de votre fleur et il (ou elle) fait de même. Pour voir le résultat de vos ébats, il vous suffit de vous reporter au tableau du Tagada.

Il y a 2 Tableaux de correspondance. 1 pour les Garçons, et 1 pour les Filles. Les résultats sont :

- Fabulous (Exquis), vous tombez amoureux(se).
- Charming (Agréable), c'était super, vous appréciez cette personne.
- Nothing (Sans intérêt), c'était bien mais sans plus.
- Shocking ! (Horrible), vous détestez cette personne.

## *Les Duels*

L'offenseur qui va recevoir la première balle pioche un papier parmi les trois :

- Tu es touché, blessé
- Tu es touché, mort
- Tu es sain et sauf

Les gentlemen se mettent en place et l'offensé tire en premier.

Si la personne visée est saine et sauve, l'arbitre va voir le gentleman qui a tiré. Il lui fait piocher un des trois papiers et l'offenseur tire ensuite.

Si l'offensé est sain et sauf, l'arbitre demande si les gentlemen considèrent l'affront comme lavé où s'ils veulent continuer.

Dans tous les cas le duel s'arrête au premier sang, que la personne soit blessée ou morte.

## *Argent et Paris*

Petite règle lorsque l'on joue avec l'hôte de la maison : si l'on gagne une partie ou de l'argent on propose toujours de rejouer. Les jeux ne s'arrêtent que lorsque son hôte a gagné (de l'argent ou une partie). C'est une manière courtoise de remercier son hôte de nous avoir invité. Il faut que l'hôte ait l'impression de gagner.

Pour ces gentlemen, sachez qu'on ne parle jamais d'argent ou d'affaires devant ces dames. Restons courtois et pensons jeu et divertissement.

## *Le Whist*

Définitions :

COULEUR = coeur, pique, trèfle ou carreau

PLI = 1 tour de table (quand tout le monde a joué une carte, = 1 pli)

VALEUR DES CARTES : as, roi, dame, valet, etc etc jusqu'à 2.

HONNEURS : les figures (as, roi, dame, valet) dans la couleur de l'atout.

4 joueurs, en deux équipes. Les équipes sont alternées (ABAB et pas AABB)

Un donneur (la maîtresse de maison ou le gagnant de la précédente partie) distribue 13 cartes par joueur. Il retourne la dernière carte, ce qui détermine la couleur de l'atout pour la manche (les 13 plis). Puis il la range dans son jeu.

Il joue dans une couleur de son choix (sauf atout)

Les suivants posent une carte de la même couleur.

S'ils n'en ont pas, ils ont le CHOIX entre couper (jouer atout) ou jouer une autre carte qui n'aura aucune valeur quel que soit son chiffre.

L'atout le plus fort remporte le pli. Si aucun atout n'a été joué, la carte la plus forte de la couleur annoncée remporte le pli.

A la fin de la partie, on compte par équipe les plis remportés.

Tout pli au-dessus du 6ème rapporte 1 point.

Si une équipe a les 4 honneurs, elle remporte 4 points. Si une équipe a 3 des 4 honneurs, elle remporte 2 points.

La première équipe à remporter 10 points gagne la manche.

On peut parier de l'argent sur le gagnant d'un pli. Tout le monde mise et le gagnant remporte le total.

## *Le Baccara*

Le jeu se joue avec plusieurs jeux de cartes mélangés. Au minimum 2 joueurs, jusqu'à autant de personnes qui peuvent se mettre autour d'une table. Plus il y a de joueurs et plus il y a de gains pour les joueurs mais moins il y a de chances de gagner.

Valeur des cartes : Toutes les cartes, depuis l'As (qui vaut 1) jusqu'au 9 ont leur valeur nominale. Les autres (10, Valet, Dame, Roi) sont les "bûches" et valent zéro. La valeur d'un jeu s'obtient par addition, en ne conservant que le chiffre des unités. Exemple : un 2 et un 4 valent 6 ; un 4 et un 9 valent 3.

Au départ, le banquier et le joueur reçoivent chacun 2 cartes. Selon son jeu, le joueur décide de "rester" ou de demander une troisième carte qui sera retournée face visible.

Le pari : Après avoir reçu leurs cartes (2 ou 3), la banque et les joueurs misent de l'argent. La mise minimum est de 5 livres. Si un des joueurs gagne, il remporte toutes les mises. Si tous les joueurs perdent, la banque ramasse les mises. En cas d'égalité avec la banque, le joueur reprend sa mise.