

# Tressette pour les nuls

A. Dechambre<sup>a</sup>, D. Fontaine<sup>b</sup>, J. Gillet<sup>c</sup>, D. Mancusi<sup>a,\*</sup>, S. Mandal<sup>a</sup>, A. Payez<sup>a</sup> and S. Pedoux<sup>a</sup>

<sup>a</sup>*Département d'Astrophysique, Géophysique et Océanographie, Université de Liège, 4000 Liège, Belgium*

<sup>b</sup>*Département de Physique, Université de Liège, 4000 Liège, Belgium*

<sup>c</sup>*Institut de Physique Nucléaire, Atomique et de Spectroscopie, Université de Liège, 4000 Liège, Belgium*

## Résumé

Nous décrivons dans ce travail les règles du jeu de tressette. La dynamique du jeu sera analysée en termes de ses composantes élémentaires et les différences avec le jeu classique de belote seront dûment notées. Les résultats obtenus démontrent un accord tout à fait satisfaisant avec les données expérimentales, bien que certaines déviations isolées pourraient laisser penser que certaines améliorations restent possibles.

## 1. Le jeu

La variante traditionnelle du tressette est jouée par deux équipes de deux joueurs chacune. Les joueurs s'assoient autour d'une table de façon telle que les joueurs dans la même équipe soient assis face à face, comme dans la belote. Un joueur mélange les quarante cartes, fais couper le joueur à sa **gauche** et distribue dix cartes pour chaque joueur, **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** (contrairement à la belote). La façon de distribuer les cartes n'est pas réglementée, mais on accepte rarement qu'on en distribue plus que trois à la fois.

Le déroulement du jeu ressemble à la belote :

- À son tour, chaque joueur joue une carte de son jeu.
- Le joueur qui a joué la carte la plus forte emporte le pli et rejoue.
- Quand les cartes sont terminées, on compte les points pour chaque équipe.

Il y a toutefois des petites différences qu'on va éclaircir dans la suite.

## 2. Les cartes

Un jeu de cartes napolitaines consiste en quarante cartes divisées en quatre couleurs différentes : coupe, or, bâton et épée. Il y a dix cartes de chaque couleur. Il est généralement facile d'identifier la plupart des cartes en comptant le nombre d'éléments sur chaque carte, avec quelques exceptions (voir figure 1).



FIGURE 1. Les cartes les plus difficiles à reconnaître. Première ligne : as d'or, as de bâton, as d'épée. Deuxième ligne : as de coupe, trois de bâton, cinq d'or.

L'ordre des cartes est indiqué dans la table 1. Le trois est la carte la plus forte, suivi par le deux, l'as, et ainsi de suite. Les **figures** (trois, deux, roi, cavalier et valet) valent 1/3 de point. Les **as** valent un point chacun.

La logique du tressette repose sur le fait que la carte qui vaut le plus de points (l'as) n'est pas la plus forte. Il s'agit d'une différence importante par rapport à la belote

\*. Corresponding author.

Email address: d.mancusi@ulg.ac.be (D. Mancusi).

Carte	Points	Carte	Points
3	1/3	Valet (8)	1/3
2	1/3	7	0
As	1	6	0
Roi (10)	1/3	5	0
Cavalier (9)	1/3	4	0

TABLE 1  
Ordre des cartes et leurs valeurs.

qui modifie complètement la stratégie du jeu.

### 3. Le déroulement du jeu

Après avoir distribué les cartes, le joueur qui a le quatre d'or doit se déclarer et joue en premier. Il peut jouer n'importe laquelle des dix cartes qu'il a. Le joueur à sa droite joue en deuxième, et ainsi de suite **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre**. Chaque joueur est obligé de « répondre à la couleur », c'est à dire jouer une carte de la même couleur de celle du premier joueur, s'il en a ; s'il n'en a pas, il est libre de jouer n'importe quelle carte, mais il ne pourra jamais emporter le pli. Si on ne peut pas répondre à la couleur, on dit qu'on est « plomb » dans cette couleur.

#### Il n'y a pas d'atouts.

Une fois que tous les joueurs ont joué leur carte, le pli est emporté par le joueur qui a répondu à la couleur et a joué la carte la plus forte. C'est aussi lui qui va rejouer.

---

*Exemple* : *L* joue le quatre de bâton ; *D* n'a pas de bâton et joue le roi de coupe ; *J* joue le valet de bâton ; *S* joue le cavalier de bâton. Seulement *L*, *J* et *S* ont répondu à la couleur ; *S* a joué la carte la plus forte, donc il emporte le pli et rejoue. Good shot !

---

La partie finit quand les cartes terminent (on aura donc joué dix plis). On rassemble alors les cartes gagnées par les joueurs de la même équipe et on compte les points. Le dernier pli (le dixième) vaut un point supplémentaire, qu'on appelle « le point de derrière ». On arrondit toujours vers le bas. Par conséquence, puisque le jeu entier contient  $5 \times 4 \times (1/3) + 4 \times 1 = 10 + 2/3$  points et on rajoute le point de derrière, **la somme des points des deux équipes est toujours égale à onze**.

Pour la partie suivante, c'est le joueur qui avait le quatre d'or et qui a commencé le jeu qui va mélanger et distribuer. À partir de ce moment, le premier joueur sera toujours celui à la droite de celui qui distribue. Le quatre d'or détermine le premier joueur seulement au tout premier tour de jeu.

Lorsqu'une équipe dépasse un score total de 21 points, elle a gagné la « bataille ». Si les deux équipes dépassent 21 pendant la même partie, l'équipe qui a plus de points à la fin de la partie gagne la bataille. En cas d'égalité, on joue une partie supplémentaire.

Un match de tressette consiste en deux batailles à 21 points et, si ces dernières n'ont pas été gagnées par la même

équipe, d'une « guerre » à 31 points.

### 4. Autres règles

- Au début de chaque partie, avant que le premier joueur n'ait commencé, n'importe quel joueur a le droit de « aller à la montagne », c'est à dire de remettre le jeu, pourvu **qu'il n'ait pas plus qu'un point** dans son jeu (c'est à dire un point ou moins). On n'est pas obligé d'aller à la montagne. Si un joueur souhaite aller à la montagne, on rassemble toutes les cartes et le joueur suivant mélange et distribue, selon le tour normal, comme si on avait joué la partie.
- **Règle avancée**. La communication avec son partenaire est presque interdite, sauf pour un nombre limité de messages bien codifiés. Il faut un peu de temps et d'expérience pour s'emparer de cette stratégie de communication. Pour les débutants, donc, il est interdit de parler.
- **Règle avancée**. On n'a pas le droit de réfléchir à la carte à jouer si on peut répondre à la couleur. Si on est plomb, on a le droit de réfléchir autant qu'on veut.

### 5. Quelques mots d'argot

**In dubio coppis iocatur** Proverbe « latin » [1] qui conseille de jouer coupe lorsqu'on ne sait pas quoi jouer.

**Carte de tressette** Un as, un deux ou un trois.

**Napolitaine** Combinaison de cartes : as, deux et trois de la même couleur.

**Vingt-cinq** Combinaison de cartes : deux et trois de la même couleur.

**Vingt-huit** Combinaison de cartes : as et deux de la même couleur.

**Vingt-neuf** Combinaison de cartes : as et trois de la même couleur.

**X plomb, lisse, troisième, quatrième, etc.**, où *X* est soit une carte de tressette, soit une des combinaisons de cartes ci-dessus. L'expression indique le nombre totale de cartes **de la même couleur que X** que le joueur possède. « Lisse » est équivalent à (et peut être substitué par) « second ». « Plomb » signifie qu'il n'y a pas de cartes qui accompagnent *X*.

---

*Exemples* : Un trois accompagné par un valet est un trois lisse, ou un trois second. Une combinaison de trois, deux, as, cavalier et quatre est une napolitaine cinquième. Si ma seule carte d'or est un deux, j'ai un deux plomb.

---

#### Références

- [1] M. Chitarrella, *De regulis ludendi et solvendi in Mediatore et Tresseptem*, XVII siècle.