

# Règles du Whist

## Comment jouer au Whist

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Avec votre partenaire, remporter plus de 6 levées par donne.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis en équipe avec une couleur d'atout désignée au hasard.
- **Condition de victoire** : La première équipe à atteindre 5 points gagne la manche.

Imaginez le grand-père du bridge, en version épurée et accessible en deux minutes chrono : voilà le **Whist**. Pas d'enchères compliquées, pas d'annonces à apprendre par cœur, juste quatre joueurs, 52 cartes et le plaisir pur du jeu de plis en partenariat. Si vous aimez les jeux de cartes classiques comme [la coinche](#) ou [le bridge](#), vous allez vous sentir chez vous immédiatement.

## Le matériel et l'installation

Tout tient dans une boîte minuscule : un **jeu de 52 cartes** classique, sans jokers. C'est tout. Côté table, on s'installe à 4 joueurs répartis en 2 équipes. Règle d'or de la disposition : les **partenaires se font face**. Vous jouerez donc en alternance avec un adversaire à votre gauche, votre coéquipier en face, et un autre adversaire à droite.

L'ordre des cartes va du plus fort au plus faible : As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8... jusqu'au 2.

## La distribution et la désignation de l'atout

On tire au sort le premier donneur, puis le rôle tournera à chaque donne dans le sens horaire. Le donneur distribue les 52 cartes une par une, toujours dans le sens horaire : chacun reçoit

donc **13 cartes**.

Petite particularité savoureuse du Whist : la **toute dernière carte**, celle qui revient au donneur, est retournée face visible au milieu de la table. Sa couleur (cœur, carreau, trèfle ou pique) devient l'**atout** de la donne. Tout le monde voit cette carte, c'est une information précieuse pour deviner une partie du jeu du donneur. Au moment où il doit jouer son premier pli, le donneur reprend simplement cette carte dans sa main.

L'atout change donc à chaque donne, ce qui rebat les cartes (au sens propre) à chaque tour de table.

## Petit rappel sur l'atout

L'atout est la couleur reine de la donne : n'importe quelle carte d'atout, même un minuscule 2, bat n'importe quelle carte des trois autres couleurs. C'est votre arme secrète, à utiliser avec parcimonie.

## Astuce de table

Prenez le temps de bien trier votre main par couleur dès la distribution. Comptez vos atouts : ce simple geste détermine déjà votre stratégie pour les 13 prochaines levées.

## Le déroulement d'une donne

Le joueur situé à **gauche du donneur** entame la première levée en posant la carte de son choix au centre de la table. Puis chacun joue une carte dans le sens horaire. Une fois les quatre cartes posées, on regarde qui remporte le **pli** et c'est reparti.

La règle fondamentale, celle à graver dans votre tête, c'est l'**obligation de fournir** :

- Si vous avez la couleur demandée (celle de la première carte posée), vous **devez** en jouer une. N'importe laquelle, sans obligation de monter plus haut.
- Si vous n'avez plus la couleur demandée, vous êtes libre : soit vous **coupez** avec un atout, soit vous **défaussez** une carte d'une autre couleur sans valeur.

Qui remporte le pli ? C'est simple :

- Si quelqu'un a coupé avec un atout, le **plus fort atout** joué l'emporte.

- Sinon, c'est la **plus forte carte de la couleur demandée** qui gagne.

Le vainqueur du pli ramasse les quatre cartes, les pose en pile devant lui (face cachée, c'est plus joli) et entame le pli suivant. On enchaîne ainsi jusqu'à épuisement des 13 cartes en main. Conseil de copain : ne gaspillez pas vos atouts trop tôt. Un atout joué au mauvais moment, c'est une carte perdue. Gardez-en au moins un ou deux pour la fin de donne, là où ils feront la différence.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le décompte des points

À la fin des 13 levées, chaque équipe compte ses plis remportés. Et voilà l'astuce du Whist : **seules les levées au-delà de la sixième rapportent**. Les six premières ne servent qu'à se mettre à flot, c'est ce qu'on appelle le « book » dans le jargon historique.

Chaque levée supplémentaire au-delà de 6 vaut **1 point**. Voici le barème en un coup d'œil :

Levées remportées	Points marqués
6 ou moins	0 point
7 levées	1 point
8 levées	2 points
9 levées	3 points
10 levées	4 points
11 levées	5 points
12 levées	6 points
13 levées (chelem)	7 points

La première équipe à atteindre **5 points** remporte la manche. Traditionnellement, on joue en deux manches gagnantes, ce qu'on appelait autrefois le « **robre** ». Charmant, non ?

## La variante des honneurs

Pour pimenter la marque, ajoutez la règle classique des **honneurs** : l'équipe qui détient à elle deux 3 des 4 honneurs d'atout (As, Roi, Dame, Valet) marque **2 points de bonus**. Si elle possède les quatre, c'est **4 points**. À adopter ou pas selon l'humeur de votre table.

## L'art du partenariat silencieux

Au Whist, on ne se fait **aucun signe** à son partenaire : ni clin d'œil, ni grimace, ni soupir trop appuyé. Toute la communication passe par les cartes que vous jouez. Si votre coéquipier ouvre par un As, c'est souvent pour signaler une couleur forte. Si vous coupez, vous dites « je n'ai plus cette couleur ». Tout est dans la lecture mutuelle, et c'est là que le jeu devient passionnant.

## Variantes et erreurs à éviter

Le Whist a une grande famille. Si vous voulez monter en complexité, allez voir le **Whist de Boston** (avec enchères, le pont vers le bridge) ou directement le bridge. À l'inverse, si vous cherchez plus léger, jetez un œil à [Cat in the Box](#) ou à des classiques comme [la Scopette](#) et [Jaipur](#).

Petit avertissement bienveillant : attention à la **renonce**. Si un joueur ne fournit pas la couleur demandée alors qu'il en avait une en main, c'est une faute. Selon les conventions de table, l'équipe fautive rend les levées concernées, voire perd la donne. Vérifiez bien votre main avant de défausser, surtout en fin de partie où les couleurs s'épuisent.

[IMAGE\_FIN]

## Notre avis sur le Whist

Le Whist, c'est l'élégance d'un jeu qui a traversé trois siècles sans prendre une ride. La règle tient sur un sous-bock, mais la profondeur stratégique est immense : mémoriser les cartes tombées, deviner la main de votre partenaire, gérer vos atouts avec parcimonie. On apprend en une donne, on progresse pendant des années.

C'est aussi le jeu parfait pour préparer le terrain au bridge sans en avoir la complexité initiale. Et puis le partenariat muet, cette télépathie cartesque entre coéquipiers, procure des satisfactions uniques quand la machine se met en route. Quatre joueurs motivés, 52 cartes, une heure devant soi : vous avez tous les ingrédients d'une excellente soirée.