

# I – Règle du jeu

Notes préliminaires :

- Les numéros des atouts sont tous en chiffres romains, comme ils figurent sur les cartes correspondantes.
- Pour réaliser cette traduction de la règle depuis l'italien, je me suis servi du lexique du tarot français pour tous les mots représentant des concepts communs ; pour les autres. Vous trouverez un glossaire complet à la fin de la règle.
- Certains points peuvent comporter des erreurs de traductions, certains points de règle ou de jeu m'ayant posé de gros problèmes de compréhension ou la tournure française étant lourde.

## 1 - Le paquet de cartes

Le paquet de cartes du Minchiate est spécifique et se compose de 97 cartes.

Il comprend les 4 enseignes (couleurs) italiennes traditionnelles : Coupes, Deniers, Épées et Bâtons comportant chacune 14 cartes, 40 atouts. La quatre-vingt-dix-septième carte, le Fou n'est pas un atout mais joue un rôle particulier que nous décrirons plus bas.

Coupes et Deniers sont les 'couleurs rouges', Épées et Bâtons, les 'couleurs longues' ou parfois 'noires'.

Dans toutes les couleurs, la plus forte carte est le Roi, suivi de la Reine, du Cavalier puis du Valet. Les figures sont suivies de cartes numérotées qui dans les 'couleurs longues' vont du 10 (la plus forte) à l'as (la plus basse) alors que dans les couleurs rouges elles vont de l'as (la plus forte) au 10 (la plus basse).

Dans les 'couleurs rouges', les Valets sont de sexe féminin et appelés 'Fantina' tandis que dans les 'couleurs longues', ils sont de sexe masculin et appelés 'Fante'. L'as de Deniers est surnommé le 'Soleil de la Campagne' mais malgré ce surnom flatteur, il ne vaut rien. Dans les couleurs ordinaires, seul le Roi a une valeur.

Les 40 atouts sont :

- I - le Mini 1 ou le Petit
- II - le Mini 2 ou le Grand Duc
- III - le Mini 3 ou l'Empereur
- IV - le Mini 4 ou l'Impératrice
- V - le Mini 5 ou l'Amant
- VI - la Petite 6 ou la Tempérance
- VII - la Petite 7 ou la Force
- VIII - la Petite 8 ou la Justice
- IX - la Petite 9 ou la Roue (de la Fortune)
- X - le Char
- XI - le Bossu ou le Temps
- XII - le Pendu
- XIII - la Mort
- XIV - le Diable
- XV - la Maison du Diable
- XVI - l'Espérance
- XVII - la Prudence
- XVIII - la Foi
- XIX - la Charité
- XX - le Feu
- XXI - l'Eau
- XXII - la Terre
- XXIII - l'Air
- XXIV - la Balance
- XXV - la Vierge
- XXVI - le Scorpion
- XXVII - le Bélier
- XXVIII - le Capricorne
- XXIX - le Sagittaire
- XXX - le Cancer
- XXXI - les Poissons
- XXXII - le Verseau
- XXXIII - le Lion
- XXXIV - le Taureau
- XXXV - les Gémeaux ou la Chair

XXXVI - [sans numéro] l'Étoile  
XXXVII - [sans numéro] la Lune  
XXXVIII - [sans numéro] le Soleil  
XXXIX - [sans numéro] le Monde

XL - [sans numéro] les Trompettes ou le Jugement (Universel)

Les atouts du I au V sont surnommés les 'Minis' et ceux du VI au IX, les 'Petites'. Les atouts du X au XIX sont dits 'Les 10', ceux du XX au XXIX 'Les 20' et ceux du XXX au XXXV 'Les 30'. Les 5 plus gros (non numérotés) sont les 'Aériens'. Les atouts du XVI au XIX, comprenant la Prudence et les 3 vertus théologiques sont surnommés les 'Prières'.

## 2 - Cartes à points

Les 'Cartes à Points', c'est-à-dire les cartes ayant une valeur propre sont :

- les 4 Rois ;
- les 5 papes ;
- le Fou ;
- les X, XIII, XX et XXVIII et tous les atouts du XXX au XL (les Trompettes).

Les cartes classées par valeurs sont :

- cartes de 3 points : II, III, IV et V :les Papes numéro 2 à 5 ;
- cartes de 5 points :
  - les 4 Rois,
  - le Fou,
  - le I – le Petit,
  - les dizaines :
    - X – le Char,
    - XX – le Feu,
    - XXX – le Cancer,
  - le XIII – la Mort,
  - le XXVIII – le Capricorne ;
  - les Atouts du XXX au XXXV
- cartes de 10 points : les 'Aériens', atouts supérieurs non numérotés

Tous les autres atouts et les autres cartes des couleurs ordinaires n'ont aucune valeur sauf à la fin du jeu, classées par tas de 3 au-delà du quatorzième, voir plus loin (cf paragraphe - ).

Par ailleurs, l'équipe qui remporte le dernier pli marque également 10 points (le 'dix de der' comme à la belote).

## 3 - Les Combinaisons

Une Combinaison, appelée en italien 'Versicola', est un ensemble de cartes auquel est attribué une valeur particulière de façon similaire à celles du Whist, du Matador, de l'Homme, du Napolitain ou de la Tressette. Il en existe de deux types : 'Régulières' ou 'Irrégulières'.

### 1 – Combinaisons Régulières

Les Combinaisons Régulières sont des suites d'au moins 3 Atouts de numéros croissants :

- toute suite d'au moins trois atouts parmi les 5 plus petits (I, II, III, IV et V), parfois appelée 'Les Minis' ;
- toute suite d'au moins trois atouts à partir du XXVIII, par exemple :
  - XXVIII, XXIX, XXX,
  - XXVIII, XXIX, XXX, XXXI,
  - XXIX, XXX, XXXI,
  - l'Étoile, la Lune, le Soleil, le Monde, les Trompettes.

Rappelons que pour être valide, chaque Combinaison Régulière doit comprendre au moins 3 Cartes à Points. Le XXIX n'est pas une Carte à Points mais il relie le XXVIII 'aux 30'. Quand la combinaison comporte des Aériens, elle est appelée 'Les Aériens', sinon 'Les Trente'.

### 2 – Combinaisons Irrégulières

Voici maintenant les 4 différentes Combinaisons Irrégulières :

- 'La Folle' : le I (le Petit), le Fou, les Trompettes ; appelée ainsi car c'est la seule où le Fou apparaît ;
- 'La Treizaine' : le I (le Petit), le XIII (la Mort) et le XXVIII (le Capricorne) ;
- 'Les dizaines' : le X (le Char), le XX (le Feu), le XXX (le Cancer), les Trompettes : s'il manque le X ou les Trompettes, elle est toujours valide mais est dite 'Honteuse' parce qu'elle est honteuse de ne pas être complète ;
- 'Les Rois' : Brelan ou Carré de Rois.

### 3 – Particularités diverses et valeurs

Dans certaines variantes, le XIV (le Diable), le XXXV (les Gémeaux) et le Monde forment une combinaison valide, dite ‘Démon, Monde et Chair’ : en effet le XXXV représente les Gémeaux nus et est aussi appelé ‘la Chair’.

**Attention :** Dans le cadre des ‘Combinaisons’, et **uniquement** dans ce cadre le XXIX a une valeur de 5 points.

Le Fou peut être ajouté (et donc compté pour 5 points) à toute Combinaison ‘Régulière’ ou ‘Irrégulière’ mais ne peut en aucun cas remplacer une carte.

La valeur de toutes les Combinaisons est calculée en ajoutant la valeur de toutes les cartes la composant, par exemple :

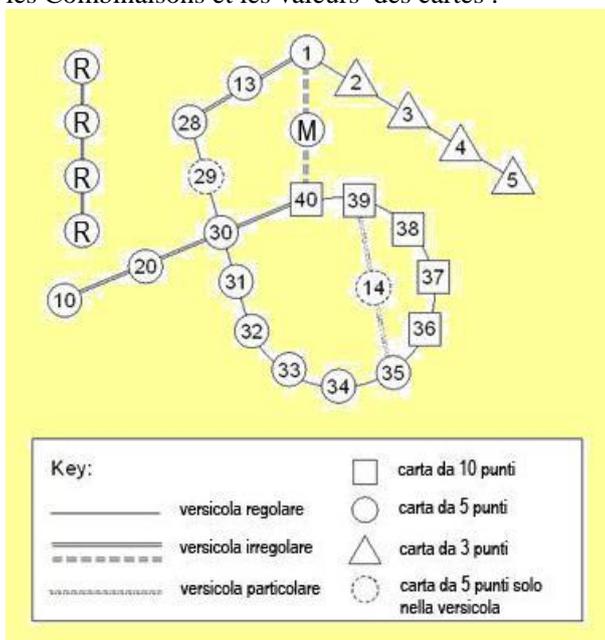
- I, II, et III vaut 11 points (5 pour le Petit et 3 points pour chacun des 2 autres) ;
- I, le Fou, les Trompettes vaut 20 points (10 pour les Trompettes et 5 points pour le Fou et le Petit) ;
- I, XIII et XXVIII vaut 15 points ;
- Une Combinaison de 3 Atouts qui se suivent, (à partir du XXVIII, du XXIX, ou de tout Atout au-delà du XXIX, mais sans Aérien, ‘La Trente’ vaut 15 points ;

I, XIII et XXVIII en même temps que XXVIII, XXIX et XXX valent 30 points, mais si vous avez aussi le Fou, vous pouvez rajouter 5 points à la valeur de chaque Combinaison pour un total de 40 points.

Si vous avez une Combinaison et si durant le jeu, vous capturez une carte qui la complète, la carte permet un ‘Accroissement’ de la Combinaison.

### 4 – Diagramme

Voici un diagramme illustrant les Combinaisons et les valeurs des cartes :



### 4 - Les cartes ‘Désirées’

Les cartes ‘Désirées’ sont des cartes particulièrement importantes et qu’il faut jouer avec circonspection :

- le I ou Petit, l’Atout le plus faible, facile à capturer et figurant dans plusieurs Combinaisons ;
- le III ou Mini 3, facile à capturer, qui est l’Atout médiant et par là essentiel aux ‘Minis’ ;
- le XIII, indispensable pour la ‘Treizaine’ ;
- le XX, atout relativement faible, indispensable pour ‘les Dizaines’ ;
- le XXX, utilisé dans ‘Les Dizaines’ et pouvant figurer dans ‘Les Trente’ ;
- le Soleil, nécessaire pour ‘Les Aériens’ ;
- le XXXII nécessaire pour ‘Les Trente’.

### 5 - À propos du XXIX

Il faut prêter une attention particulière au XXIX. En effet, bien qu’il ne soit pas une carte à points et n’ait pas de valeur intrinsèque, il est différent des ‘20’, en ce qu’il peut entrer dans certaines Combinaisons (par exemple XXVIII-XXIX-XXX) dans lesquelles il vaut alors 5 points.

Bien sûr, si une équipe a déjà remporté le XXVIII et l’autre le XXX, ne permettant plus de former une Combinaison, le XXIX ne peut plus être une carte importante, d’autant plus qu’il n’a pas de valeur intrinsèque.

Ces considérations s’appliquent également au XIV, quand on accepte ‘la Chair’ (voir paragraphe - )

### 6 - À propos du Fou

Le Fou (aussi appelé l'Excuse, car il est d'usage de s'excuser lorsqu'on la joue) est une carte qui ne fait partie d'aucune Enseigne mais n'est pas non plus un Atout. Il ne permet de remporter aucun pli mais peut être joué à tout moment. Cependant joué lors du dernier pli, il appartient celui qui remporte ce dernier.

Une fois joué, si le pli est gagné par les adversaires, il est remplacé par une carte sans valeur de l'équipe qui l'a joué. Si celle-ci n'a pas encore récupéré de carte sans valeur, il est posé face visible et remplacé par la première carte sans valeur gagnée par cette équipe.

Si dans toute la partie l'équipe l'ayant joué n'a pas remporté de carte sans valeur, celle-ci le remplace par la carte de plus petite valeur figurant dans ses plis.

Le fou ne peut donc jamais être perdu sauf dans le cas peu probable où l'équipe du joueur qui le possède ne fait même pas un tour ou oublie de le jouer avant le dernier pli. Dans ce cas, les adversaires marquent alors les 5 points immédiats de la valeur du Fou, ainsi que 5 autres points pour sa capture - si rare au point d'être pénalisée !

## **7 - Les Équipes**

Le Minchiate se joue à quatre, par équipes de deux joueurs. Avant de commencer la partie, tous les joueurs tirent une carte. Celui qui a tiré la plus haute devient le Marchand et joue avec celui qui a tiré la deuxième plus haute, et celui-ci s'assied en face de lui. Les deux autres jouent ensemble et sont leurs adversaires.

Donner s'appelle 'faire le Talon', c'est-à-dire créer une sorte de 'talon'. Après chaque manche, la donne revient au joueur à la droite du précédent. La partie se déroule en 3 manches, après lesquelles une autre partie peut commencer avec des équipes différentes (identiques si vous préférez). À chaque manche, le partenaire du Donneur change. Ce nouveau partenaire s'assied à la en face de lui. Pour la deuxième manche, il s'agit de celui qui avait tiré la troisième meilleure carte et pour la dernière, de celui qui avait tiré la moins bonne. Le Marchand reste toujours à la même place, seuls les autres joueurs en changent.

Si deux joueurs tirent la même carte (par exemple le 8 d'une couleur ordinaire), ils tirent de nouveau, chacun une carte.

Le Fou n'est pas un tirage valable.

Si faute de temps, une manche ne peut être terminée, l'équipe qui a pris le Talon paie 2 « Parts » (cf paragraphe - )

## **8 - La Donne**

### **1 – Le Vol**

Le Donneur mélange les cartes et doit le faire tant que la carte de dessous du paquet n'est pas une carte de couleur sans valeur (pas de Roi) ou un Atout sans valeur. Ensuite il passe le paquet à son voisin de gauche (toujours un adversaire). Celui-ci coupe. Il regarde la carte du dessus : si c'est une carte à point ou un Atout parmi 'Les 20', il peut la 'Voler' tant qu'il ne trouve pas de carte de couleur sans valeur. Le total des valeurs des cartes lui revient. Quoi qu'il en soit, il peut toujours regarder les treize premières cartes du paquet ; il met alors le reste des cartes sous le paquet dans l'ordre dans lequel il les a prises.

### **2 – La Donne proprement dite**

Le Donneur distribue alors les cartes restantes ainsi : il donne dix cartes à chacun, dans le sens anti-horaire, puis onze cartes, dont il retourne la dernière. Si la carte révélée est une carte à points, sa valeur est créditée au joueur qui l'a reçue. Le Donneur compte alors les cartes restantes, qui doivent être au nombre de treize moins le nombre des cartes 'Volées'.

Dans le cas improbable où le 'Voleur' a dérobé plus de treize cartes, le Donneur se retrouve alors avec moins de 21 cartes, dans l'attente que le voleur se débarrasse de cartes en excès. Les cartes restantes constituent le Talon.

### **3 – La Prise**

Le Donneur en regarde la première carte et s'il s'agit d'une carte à points ou d'un Atout parmi 'Les 20', il la pose sur la table et en marque les points. Le Donneur continue, en regardant une carte à la fois tant qu'il trouve des cartes à points ou des Atouts parmi 'Les 20', en en marquant à chaque fois les points. Dès qu'il trouve une autre carte, le Donneur la remet dans le Talon qu'il regarde alors sans le montrer à ses adversaires. Dans le Talon, il prend alors toutes les cartes à points (mais pas les Atouts parmi 'Les 20') et les place devant lui sans en marquer les points. Cela s'appelle 'prendre'. Ensuite il passe le reste du Talon à son partenaire qui le regarde et en annonce la répartition parmi les enseignes (par exemple : deux en Coupes, deux en Bâtons, un en Épées et zéro en Deniers), sans donner le nombre d'Atouts qu'il contient.

Attention : si des cartes ont été 'Volées' ou 'Prises', les joueurs concernés doivent défausser autant de cartes devant eux, faces cachées : elles y restent jusqu'au jeu de la première carte.

Alors, tous les joueurs doivent avoir 21 cartes en main et le joueur à la droite du Donneur, peut poser la première carte.

## **9 - Le Talon (suite)**

Le Talon, comme nous le verrons au paragraphe suivant, reste sur la table à la droite du Donneur : il peut le consulter à tout moment. Il doit indiquer la répartition des enseignes comme son partenaire l'avait fait en commençant par l'enseigne la plus présente. Si plusieurs enseignes en même quantité, il n'y a pas d'ordre

particulier (par exemple, quatre en Coupes et une par enseigne signifie qu'il contient une carte en Épées, Deniers et Bâtons.

Les cartes peuvent être regroupées par couleur : 'quatre en Rouges et une en Longues' signifie quatre cartes en Coupes et Deniers et une carte en Épées et Bâtons. Si le nombre de cartes va croissant de un à quatre vous pouvez simplement énoncer les enseignes par ordre croissant : 'Deniers, Épées, Coupes, Bâtons' indique une carte en Deniers, deux en Épées, trois en Coupes et quatre en Bâtons.

## 10 - Le jeu lui-même

Les cartes sont jouées en sens anti-horaire, en commençant par le joueur à la droite du Donneur.

### 1 – Premier tour et déclaration des Combinaisons

Immédiatement après avoir posé sa première carte, chaque joueur doit déclarer ses Combinaisons afin de marquer leur valeurs. Après la première levée, il n'est plus possible de marquer les points des Combinaisons.

### 2 – Écart

Une fois le premier pli relevé, les cartes écartées à cause du Vol ou de la Prise doivent être annoncées par le partenaire du Donneur, de la même façon que pour le Talon. Elles sont alors posées avec le Talon, à la droite du Donneur.

### 3 – Remporter un pli

Autant que possible, il faut fournir à la couleur même en Atout. Si le joueur n'a plus de carte adéquate, il doit poser un Atout (il n'est toutefois pas obligatoire de monter à l'Atout).

Si une couleur est jouée pour la première fois et est coupée et si un des joueurs suivants en possède le Roi, il est obligé de le jouer, ce qui est une règle particulière du Minchiate. À partir du deuxième tour de cette couleur, il peut jouer une carte inférieure ou le Fou.

Comme dans beaucoup de jeux, celui qui a joué la carte la plus forte remporte le pli et ajoute ses cartes à celles déjà récupérées par son équipe. Il entame le tour suivant.

Chaque fois qu'une carte à points est prise par l'équipe adverse, celle-ci en marque immédiatement les points. On dit alors que 3, 5 ou 10 points meurent, en fonction de la valeur de la carte concernée.

La perte est en fait triple : sa valeur ne sera pas marquée par l'équipe en fin de manche, alors que les adversaires la marquent immédiatement et en fin de partie. En plus l'équipe qui l'a capturée marquera un bonus en fin de manche pour la mort de cette carte. Si une carte est capturée par le partenaire, on dit qu'elle 'meurt à la maison' et rien ne se passe, ni marque, ni bonus.

### 4 – La chute

Si un joueur n'a plus d'Atout, on dit qu'il 'tombe' : il peut révéler toutes ses cartes et ne joue plus (comme le Mort du Bridge) : c'est celui qui entame le pli qui choisit la carte qui sera posée par le joueur, tout en respectant les règles de base.

Il est facile de comprendre que tant que vous avez des cartes à points en main (Roi ou Fou), il vaut mieux ne pas prendre cette décision.

Il est important de noter que chaque équipe peut consulter à tout moment l'ensemble des cartes qu'elle a remportées.

## 11 - Le Décompte

À la fin de chacune des 3 manches d'un 'jeu', le décompte des points se fait comme suit :

- chaque équipe rassemble ses cartes et les dispose par tas de 3, contenant chacun une carte à point et deux cartes sans valeur propre ;
- à partir du quinzième paquet, toutes les cartes même celles sans valeur valent 1 point (par exemple, une équipe remporte 64 cartes, dont 17 cartes à points, elle marquera 64-42 [14×3], soit 22 points) ;
- après cela, l'équipe marque les points des combinaisons figurant dans les cartes remportées : ne pas oublier que l'équipe qui a remporté le Fou ajoute sa valeur (5 points) à toutes les Combinaisons ;
- l'équipe qui a remporté le dernier pli marque 10 points (le 'dix de der' comme à la belote) ;
- les équipes marquent les valeurs de toutes les cartes à points (en commençant d'habitude par le Fou et les Rois) ;
- sont alors rajoutés les points gagnés durant la partie (calculés au fur et à mesure, voir l'exemple en paragraphe - ).

Une différence de 60 points constitue une 'Part'. Toute Part est payée immédiatement, selon ce qui a été convenu au début du jeu. Un seul point peut ajouter une 'Part' supplémentaire : de 1 à 60, 1 'Part', de 61 à 120, 2 'Parts', de 121 à 180, 3 'Parts', etc.

Dans le cas très improbable d'un grand chelem, la perte est fixe : elle est de 360 points, soit 6 'Parts' (pour information, la valeur brute totale du jeu, sans aucun bonus est de 344 points, répartis en 142 points de cartes et 202 points de Combinaisons).

Il est possible mais très improbable de faire plus de 700 points dans une manche (soit 12 'Parts') en une seule manche. Par exemple, si à la fin de la manche, une équipe possède les 3 combinaisons comprenant le Petit (c'est-

à-dire, le Petit, le Fou et les Trompettes, le Petit, la Mort et le Capricorne, et les 5 Papes), il score 74 points (en ajoutant les valeurs propres des Papes), on dit que ces points sont les '74 du Petit'. (voici le calcul, le Petit, le Fou et les Trompettes, 20 points ; Petit, XIII et XXVIII avec le Fou, 20 points ; les quatre Minis, comptés 2 fois, 24 points ; enfin le Petit et le Fou pour un total de 10 points : on arrive à un total de 74 points).

S'il manque soit 'la Folle', soit la 'Treizaine', on a les '54 du Petit'. S'il manque seulement le V, on a les '68 du Petit', s'il manque le IV et le V, on a les '62 du Petit', s'il manque 'les Minis', on a les '40 du Petit'.

Si à la fin de la manche, chaque équipe a remporté 2 rois ou 2 Minis, sans réaliser aucune combinaison (on exclue le Petit), aucune équipe n'en marque les points et l'on dit 'sans Roi' ou 'sans Mini'. Si les deux équipes ont remporté chacune 2 Rois et 2 Minis, aucune ne marque leurs points et l'on dit 'sans ceux-ci, sans ceux-là'.

**Bien faire attention : les équipes ne marquent pas leur score propre ; seule la différence est notée et évolue au cours du jeu.**

Ainsi, si l'équipe A a 15 points et si l'équipe B marque 32 points, l'équipe B marque 17 points tandis que l'équipe A ne marque rien.

## **12 - Fautes et Pénalités**

Si le donneur commet une erreur lors de la distribution des cartes, l'erreur peut être corrigée tant que les vingt-et-unièmes cartes n'ont pas été distribuées. Autrement une pénalité de 10 points plus 10 points par carte est marquées par ses adversaires. Après cela, tout joueur à qui il manque des cartes, prend les cartes qui lui manquent dans le Talon, a contrario, un joueur qui en a ytop en défausse le nombre adéquat, sans, toutefois, se constituer de coupe franche.

Si des cartes avaient été égarées puis retrouvées, elles sont ajoutées au Talon et il n'y a pas de pénalité. Si le Talon comporte trop de cartes, les cartes excédentaires reviennent au donneur.

Si un joueur a trop ou trop peu de cartes et ne s'en rend compte qu'au cours du jeu, son équipe ne peut marquer que les points correspondant aux cartes déjà jouées, y compris la dernière du pli en cours.

Si un joueur commet une erreur de coupe, lorsque l'erreur est découvert, le joueur, doit payer immédiatement deux 'Parts' à chacun de ses adversaires et la manche continue. C'est le seul cas dans lequel le partenaire d'un joueur peut profiter de l'erreur de son coéquipier.

## II – Éléments de Stratégie

### 1 - Le jeu de la Carte

Tout d'abord, vous et votre partenaire essayez de vous débarrasser de vos cartes tout en économisant vos Atouts. Quand une enseigne est demandée dans laquelle le joueur a une coupe franche naturelle, il est d'usage de jouer la plus haute carte qui convient, et lors du deuxième tour pour cette enseigne, un gros Atout peut être un choix judicieux. Par ailleurs, seul un Pape ou le XXIX peut être joué si l'enseigne a été demandée par un adversaire ou si un grand nombre de cartes de cette enseigne figurent dans le Talon.

Si mon partenaire joue une enseigne ouverte par le joueur à ma gauche, je peux en toute tranquillité couper avec un petit Atout, car il connaît la répartition des cartes de l'enseigne et aussi celles que possède le joueur à ma droite. Cela montre l'importance de compter toutes les cartes, y compris celles se trouvant dans le Talon, de façon à ne pas induire son partenaire en erreur.

Évidemment, la façon la plus simple d'éviter de perdre des cartes à points est de jouer une enseigne sur que le partenaire coupe rapidement alors que les adversaires en possèdent encore. Si le joueur et son partenaire sont les seuls à avoir une enseigne en main, il est inutile d'en jouer encore. Mieux vaut un petit Atout pour faire comprendre au partenaire que cette enseigne n'est plus sûre.

Au cours du jeu, le plus important est de rester le dernier dans une enseigne pour éviter de perdre ses cartes à points et lorsque l'on n'en a plus de permettre à son partenaire d'en faire autant. Ainsi, il est pratique de garder de petits Atouts jusque vers la fin de la manche de petits Atouts y compris les Papes, voire le Petit et même le Fou, et des Atouts 'Au-delà du vingt' pour remporter le dernier pli.

Un Roi en vingy-et-unième carte, volé ou pris, doit être joué le plus tôt possible, dans l'espoir que les adversaires ne l'aient pas remarqué et n'aient fait une coupe franche. Une autre carte doit être posée pour ne pas faire erreur de défausse et elle doit être montrée aux adversaires s'il veulent la voir.

Si lors du 'vol' des cartes, le Donneur a découvert un Roi, il est intéressant d'écarter les cartes de cette enseigne afin de se créer une coupe et de pouvoir couper dès le premier tour de celle-ci et ainsi capturer ce Roi.

Écarter une carte de chaque enseigne s'appelle faire un écart des 'Trompettes' car il est probable que vous ayez des gros Atouts et que vous souhaitiez les garder le plus longtemps possible. Il est très improbable que vous soyez obligé d'écarter un Atout, et même en ce cas, encore plus une carte à points.

Si le Donneur a exposé malgré lui ('vol', vingy-et-unième carte), il est intéressant pour les adversaires de jouer immédiatement de jouer l'enseigne correspondante. Si le joueur a un Roi vu ou non par les autres joueurs, il faut ouvrir avec une petite carte de l'enseigne correspondante, comme nous le verrons au paragraphe - .

### 2 - La Coupe Franche

Avoir une 'coupe franche' est ne posséder aucune carte d'une enseigne. Il y a deux façons d'avoir une 'coupe franche' : soit lors de la donne (il s'agit d'une 'coupe franche naturelle'), soit en écartant des cartes pour ce faire.

Si un joueur ne possède une carte d'une enseigne et l'écarter, on dit qu'il fait une 'Simple', deux et les écarte toutes les deux, une 'Double', trois, une 'Triple'. Une 'Triple' est rarement judicieux, mais peut induire les adversaires en erreur. Faire une coupe franche dans une enseigne très présente dans le Talon, est rarement une bonne idée, car les adversaires vont s'en débarrasser et vous faire couper.

Si vous n'avez pas trop de cartes 'Désirées' et si vous avez une longue dans une enseigne (six ou sept cartes par exemple), mieux vaut en écarter quelques unes pour ne pas mettre votre partenaire dans l'embarras en lui faisant rapidement jouer ses Atouts.

Comme les coupes franches sont faites pour prendre les Rois, si vous en avez trois, il vaut mieux ne pas en faire. Même chose si vous avez peu d'Atouts (sauf s'il s'agit surtout de carte 'Désirées'), notamment si vous avez les Aériens les plus élevés (Le Monde et les Trompettes), qu'il vaut mieux garder en main le plus longtemps possible.

### 3 - Attendre

« Attendre », c'est avoir un Roi et jouer une carte de cette enseigne pour éviter sa capture (voir paragraphe - . On joue ainsi quand on a trouvé plusieurs cartes de l'enseigne dans le 'Talon'. Si vous n'avez 5 ou 6 carte de l'enseigne, ce n'est généralement pas la peine de jouer ainsi : il sera à peu près impossible de le sauver et l'adversaire recueille de précieuses informations sur la main de son détenteur. Pareil, si vous avez beaucoup d'Atouts, 'Attendre' risque de vider d'Atouts la main de votre partenaire, ce qui obligera de le jouer au plus mauvais moment : lorsqu'il n'en aura plus..

### 4 - Piéger

Piéger, c'est jouer une carte pour empêcher l'adversaire de sauver une de ses cartes 'Désirées'. Par exemple si le Petit n'a pas encore été joué, et l'on joue un petit Atout, on Piège le Petit. De même manière, on peut Piéger le XIII avec un Atout parmi 'Les 10', ou le XX avec un Atout parmi 'Les 20'. Par contre il est difficile de Piéger le XXX car cela demande un Atout parmi 'Les 30'. Il est même possible de Piéger le Soleil [XXXVIII] mais alors il faut soit avoir le Monde [XXXIX] et les Trompettes [XL], soit être sûr que son partenaire a la carte manquante.

Piéger des cartes du partenaire permet de sauver ses cartes à points. Piéger est une bonne idée quand un des adversaires est tombé : il faut prendre en 'tenailles' l'autre adversaire en jouant des Atouts juste assez élevés pour remporter les plis et ne pas lui permettre de sauver ses cartes à points.

Savoir Piéger au bon moment est fondamental pour maximiser son score final.

## 5 - Appel

L'appel est assez bien codifié dans le Minchiate. Les trois suivants sont typiques :

- l'Appel du Petit (ou d'une petite carte à points) : il demande au partenaire de prendre le pli avec son plus haut atout et de continuer tant qu'il le peut.
- l'Appel de l'Atout 'Au-delà du Vingt' : entamer un pli à l'Atout (si personne ne l'a déjà fait) avec un tel Atout indique que le joueur détient le plus haut Atout dont le détenteur n'est pas connu (par défaut, les Trompettes [XL])
- l'Appel déguisé : dès le premier pli, jouer un atout de X à XIX, même si l'on détient une meilleure carte à points ; cela indique la détention des Trompettes [XL]

Bien sûr faire un appel avec le XXIX doit être évité pour ne pas plonger le partenaire dans l'incertitude.

## 6 - Exemple de Manche

Voici un exemple de manche, pour ainsi dire historique, puisqu'il figure dans le livre Regeln des Minchiate Spiels, publié à Dresde en 1798.

Voici les conventions qui seront utilisées :

- les caractères gras indiquent les cartes à points.
b>
- → indique le joueur qui entame le pli (la case correspondante a d'ailleurs le fond rosé).

Les équipes sont identifiées Nord-Sud et Est-Ouest

Principe des tableaux de points lors de la préparation de la manche

Équipe	N-S	E-O
Report		
Variation (explication)		
Total à reporter		

**Donne :**

Sud est le donneur.

### 1 – le Vol

Ouest regarde la première carte et trouve le XXI, puis le XXXIII (une carte à points) : E-O marque 5 points. La carte suivante est le 4 d'Épées (4 s) ce qui arrête le Vol de Ouest.

	N-S	E-O
Report	0	0
Vol du XXXIII	0	5
Total à reporter	0	5

### 2 – Donne proprement dite

Donne des 10 premières cartes

ATTENTION, ne pas oublier l'ordre des basses cartes selon les enseignes :

**D, C, V, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10** pour Coupes et Deniers

**D, C, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1** pour Épées et Bâtons

	Deniers	Épées	Coupes	Bâtons	Atouts
Sud	R		2	10,9	<b>II, III, XVI, XXIV, [XXXVIII] le Soleil, [XXXIX] Le Monde</b>
Est		8,7,6,5,3,2,1	10	5	<b>[XL] les Trompettes</b>
Nord			8,9	8,7,3,2,1	XII, XIV, XV
Ouest	D,C,V		3,4,5		<b>XXIII, XXVI, XXXIV, [XXXVII] la Lune</b>

Donne des 11 cartes suivantes (la onzième carte, distribuée face visible, est soulignée)

	Deniers	Épées	Coupes	Bâtons	Atouts
Sud	1, 2, 9		6, 7	<u>C</u> , V	X, XXXV, [XXXVI] l'Étoile
Est		C, V	V		le Fou, XIII, XXVII, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, <u>XXXII</u>
Nord	<u>4</u>		D, C, 1		IV, V, VI, VII, VIII, IX, XI
Ouest	3, 5, 6, 7, 8	10,9	<u>R</u>	6,4	I

Score après la donne des cartes, d'après les cartes face visible

	N-S	E-O
Report	0	5
Vingt-et-unièmes cartes (N-S : 4 Épées et C Bâtons ; E-O : R Coupes et XXXII)	0	10
Total à reporter	0	15

### 3 – Prise

Maintenant, le donneur (Sud) regarde le Talon (11 cartes à cause du Vol de Ouest) : il révèle la première carte du Talon : XVII ; il ne marque donc aucun point. Il en prend ensuite les seules cartes à points qui s'y trouvent : le **Roi d'Épées**, le **Roi de Bâtons** et le **XX** et le passe à Nord.

Nord annonce la composition du Talon, après la prise :

1 en Deniers, Épées et Bâtons.

	N-S	E-O
Report	0	15
Aucune carte à points révélée	0	0
Total à reporter	0	15

### 4 – Les mains et le Talon avant les écarts

Voici maintenant la composition des mains ainsi que les 8 cartes du Talon

	Deniers	Épées	Coupes	Bâtons	Atouts
Sud	R, 1, 2, 9	R, D	2, 6, 7	R, C, V, 10, 9	II, III, X, XVI, XX, XXIV, XXXV, [XXXVI], [XXXVIII], [XXXIX]
Est		C, V, 8, 7, 6, 5, 3, 2, 1	V, 10	5	le Fou, XIII, XXVII, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, XXXII, [XL]
Nord	4		D, C, 1, 8, 9	8, 7, 3, 2, 1	IV, V, VI, VII, VIII, IX, XI, XII, XIV, XV
Ouest	D, C, V, 3, 5, 6, 7, 8	10,9	R, 3, 4, 5	6, 4	I, XXI, XXIII, XXVI, XXXIII, XXXIV, [XXXVII]
Talon	10	4		D	XVII, XVIII, XIX, XXII, XXV

Sud écarte alors 3 cartes ( ses 3 cartes de Coupes), Ouest en écarte 2 (ses 2 cartes d'Épées), pour se faire tous les 2 des coupes franches.

### 5 – Les mains et le Talon après les écarts

Voici maintenant la composition finale des mains et du Talon

	Deniers	Épées	Coupes	Bâtons	Atouts
Sud	R,	R, D		R, C, V,	II, III, X, XVI, XX, XXIV, XXXV,

	1,2,9		10, 9	[XXXVI], [XXXVIII], [XXXIX]
Est	C, V, 8, 7, 6, 5, 3, 2, 1	V, 10	5	<b>le Fou, XIII, XXVII, XXVIII, XXIX, XXX, XXXI, XXXII, [XL]</b>
Nord	4	D, C, 1, 8, 9	8, 7, 3, 2, 1	<b>IV, V, VI, VII, VIII, IX, XI, XII, XIV, XV</b>
Ouest	D, C, V, 3, 5, 6, 7, 8	<b>R,</b> 3, 4, 5	6, 4	<b>I, XXI, XXIII, XXVI, XXXIII, XXXIV, [XXXVII]</b>
Talon	10	10, 9, 4	2, 6, 7 D	<b>XVII, XVIII, XIX, XXII, XXV</b>

Nord annonce enfin la composition du Talon, après les écarts :  
3 en Épées et en Coupes, 1 en Bâtons et en Deniers.

Le nombre d'Atouts n'est pas annoncé, mais il est déduit logiquement : 13 cartes dont 8 ordinaires, reste 5.

## 6 – Entame et Déclarations

Est entame avec le 5 de Bâtons, cherchant à faire tomber le Roi de Sud qui était resté visible à côté du Talon.

Avant que les autres puissent répondre, les Combinaisons en main sont déclarées :

Est déclare 'les Trente' : **XXVIII, XXIX, XXX, XXXI** et **XXXII** avec **le Fou**, soit 30 points.

Nord et Ouest n'ont rien et Sud déclare 'Les Rois' (3 Rois) soit 15 points.

Score à ce moment-là :

	N- S	E- O
Report	0	15
Est : suite d'Atouts ; Sud : Trois Rois	15	30
Total à reporter	15	45

La différence de points (30 en faveur de Est-Ouest) sert de départ au compte des points au fil de l'eau.

## 7 – Jeu de la carte

Tour	Nord	Ouest	Sud	Est		N-S	E-O
1	8 Bâtons	6 Bâtons	<b>R Bâtons</b>	→ 5 Bâtons			30
Le <b>Roi de Bâtons</b> ne meurt pas car Ouest peut fournir							
2	4 Deniers	7 Deniers	→ <b>R Deniers</b>	<b>XXX</b>			+5→35
À l'inverse, le <b>Roi de Deniers</b> , joué par sud sans beaucoup d'indices, meurt.							
3	XIV	<b>XXXIII</b>	<b>R Épées</b>	→ 1 Épées			+5→40
Le <b>Roi d'Épées</b> meurt, Est ayant plus de chance qu'au premier pli.							
4	XV	→ 8 Deniers	2 Deniers	<b>XIII</b>		+5 →	-5→35
Ouest coupe avec le <b>XIII</b> , mais Nord surcoupe et le <b>XIII</b> meurt.							
5	→ 9 Coupes	5 Coupes	<b>XX</b>	10 Coupes			
Le Roi de Coupes ne meurt pas (pas d'Atout avant le jeu de sa carte).							
6	VIII	6 Deniers	→ 9 Deniers	XXIX			
Est sauve le XXIX, ayant déjà joué le <b>XXX</b> .							
7	XI	<b>XXXVII</b>	D Épées	→ 3 Épées			
8	VI	→ 5 Deniers	1 Deniers	<b>XXXII</b>			
9	D Coupes	4 Coupes	<b>XXXVI</b>	→ V Coupes			
10	1 Bâtons	4 Bâtons	→ 9 Bâtons	<b>XXVIII</b>			
Est sauve le <b>XXVIII</b>							
11	<b>IV</b>	XXVI	<b>XXXV</b>	→ 2 Épées			
Nord transmet le <b>IV</b>							
12	2 Bâtons	<b>I</b>	→ 10 Bâtons	XXVII			

Tour	Nord	Ouest	Sud	Est		N-S	E-O
Ouest détient le Petit. Est aurait mieux fait de jouer le <b>XXXI</b>							
13	V	XXIII	XVI	→ 5 Épées			+3→38
Sud préfère la mort du V au profit de E-O à la perte d'un Aérien							
14	VII	3 Deniers	XXIV	→ <b>XXXI</b>			
Est remporte son <b>XXXI</b>							
15	IX	XXI	II	→ 6 Épées			+3→41
Mort du II au profit de E-O							
16	XII	→ D Deniers	X	Le Fou			
Sud sauve le X.							
17	→ 8 Coupes	3 Coupes	III	XL			+3→44
Mort du III au profit de E-O							
18	1 Coupes	XXXIV	XXXVIII	→ 7 Épées		+5→	-5→39
Mort du XXXIV au profit de N-S							
19	3 Bâtons	V Deniers	→ V Bâtons	8 Épées			
20	7 Bâtons	C Deniers	→ C Bâtons	V Épées			
21	C Coupes	R Coupes	→ <b>XXXIX</b>	C Épées		+5 →	-5→ 34
Mort du <b>Roi de Coupes</b> au profit de N-S							

Le jeu se termine avec une différence de points de 34 en faveur de Est-Ouest.  
Procédons maintenant au décompte, nous analyserons le jeu de la carte ensuite.

	Nord-Sud	p.	Est-Ouest	p.
Dernier pli		10		
Donne, Déclarations et Jeu			Différence de point à la fin du jeu	34
Nombre de cartes	40 cartes	-	44 cartes (42+2)	2
Cartes à Points récupérées	Roi de Coupes et Roi de Bâtons	0	Roi d'Épées et Roi de Deniers	0
			Le Fou	5
Valeur :3 points	IV	3	II, III, V	9
Valeur : 5 points	X, XIII, XX, XXXIV, XXXV	25	I, XXVIII, XXX, XXXI, XXXII, XXXIII	30
Valeur : 10 points	[XXXVI], [XXXVIII], [XXXIX]	30	[XXXVII], [XL]	20
Combinaisons récupérées	Aériens ([XXXIV], [XXXV], [XXXVI])	20	La Folle	20
			Les Minis (I, II, III) + le Fou	16
			Les Atouts 'Au-delà du Trente' (du XXVIII, au XXXIII) + le Fou	35
<b>TOTAL</b>		<b>88</b>		<b>171</b>
Note pour les Rois : score de 0 pour les deux équipes comme expliqué paragraphe -			Soustraction des points de Nord-Sud	-88

Points de victoire	83
Nombre de Parts	2

## 8 – Conclusion

Est-Ouest bas Nord-Sud et cela lui rapporte 2 Parts. Dans les feuilles de score traditionnelles figurent en haut, tout au long de la partie les Parts déjà remportées lors des manches précédentes.

## 7 - Analyse de l'exemple

Analysons maintenant le déroulement de la manche : cela permettra de mieux comprendre le jeu de la carte.

Premier tour :

comme nous l'avons dit, Est entame Bâtons pour essayer de capturer le Roi de Bâtons que Sud avait trouvé dans le Talon, avec l'espoir que Ouest, son partenaire ait une coupe franche, ce qui aurait obligé Sud à le jouer. Effet sa main n'est pas équilibrée : il a 2 cartes à Coupes, 9 à Épées, 1 à Bâtons et aucune à Deniers et statistiquement, les doivent l'être aussi, bien que dans le Talon il n'y ait qu'une carte à Bâtons, il tente sa chance. Malheureusement, la main de Ouest contient 2 cartes à Bâtons et le coup est manqué. Par contre, il pourra facilement jouer ses 9 Atouts (en comptant le Fou), dont 7 sont des cartes à points.

Deuxième tour :

Sud a remporté le pli précédent et entame du Roi de Deniers. Vu que sa main est équilibrée et qu'il n'y a qu'une carte de Deniers au Talon, il espère que les 9 autres cartes sont réparties dans les autres mains. Malheureusement, ce n'est pas le cas et son Roi meurt, ce qui entraîne pour l'équipe une perte de 10 points (5 pour la mort plus 5 lors du décompte final). Par ailleurs il perd 'ses Rois' : il aurait mieux fait d'être plus prudent. En clair, il aurait dû jouer une petite carte à Deniers, il n'aurait alors pas été obligé de jouer son Roi sur le tour suivant à Bâtons et aurait peut-être pu le sauver. C'est une possibilité de jeu qu'il faut toujours garder en tête. Cette façon de jouer s'appelle 'la noyade' ou 'l'attente' et aurait considérablement changé la suite de la manche.

Troisième tour :

Est ayant repris la main, suite à sa coupe par le XXX, joue le 1 d'Épées. Deux informations lui dictent cette entame :

- il possède une longue de 9 cartes d'Épées ;
- le Talon contient 3 cartes d'Épées.

Il reste donc 2 cartes d'Épées en jeu. S'il avait joué Coupes, enseigne pour laquelle il a moins d'informations, il aurait fait courir un gros risque au Roi de Ouest.

Le Roi d'Épées de Sud meurt donc rapportant 5 points à Est-Ouest et ouvrant la possibilité de rassembler 'les Rois' pour Est-Ouest.

Les trois premiers tours ainsi que le cinquième constituent une chasse aux Rois, qui permet de récupérer ou de sauver des Rois, afin de rassembler 'les Rois'. Dans notre cas, cela n'aboutit qu'à une répartition 2/2 des Rois, mais une bonne répartition (3/1 ou 4/0) peut entraîner jusqu'à une différence de 40 points.

Une autre stratégie de jeu est le contrôle des 'Cartes Désirées'. Les plus importantes sont :

- le [XXXVIII] le Soleil, indispensable pour 'les Aériens', la plus haute ([XXXVIII], [XXXIX], [XL]) comme la plus basse ([XXXVI], [XXXVII], [XXXVIII]) ;
- le XXX, utilisé dans 'les Dizaines' et 'les Trente' ;
- le Petit, utilisé dans 3 Combinaisons, 'la Folle', 'les Minis' et 'la Treizaine' ;
- le III, indispensable pour 'les Minis'.

Toutes les autres cartes à points permettent de réaliser des Combinaisons et sont donc à suivre attentivement.

Il faut savoir quand les jouer en toute sécurité ou créer des pièges pour les capturer. Ainsi au 11<sup>e</sup> tour, Sud sauve le IV de Nord avec son XXXV et au 12<sup>e</sup> tour, Ouest joue en toute sécurité le Petit en dernière carte du pli.

Dans les appels, il existe certaines conventions. Ainsi pour l'Appel de l'Atout 'Au-delà du Vingt', jouer le XXV, le XXVI ou le XXVII indique vous possédez les 2 plus hautes cartes, alors que jouer le XXI, le XXII, le XXIII ou le XXIV indique que vous avez les 3 plus hautes.

Revenons à notre exemple.

Quatrième tour :

Est prend un risque, choisissant de jouer le XIII, carte à points, plutôt que le XXVII, qui n'est pas une carte à points, pas seulement dans le but de n'avoir que des cartes à points mais d'avoir 'la Treizaine', après capture du Petit, vu qu'il détient le XXVIII. Cela, malheureusement tourne mal et le XIII meurt (ironie, la Mort meurt ...)

Au cinquième tour, Ouest, n'étant pas obligé de jouer son roi (pas d'Atout posé avant le jeu de sa carte), il préfère ne pas prendre de risque et joue le 5. Sud en profite pour jouer son XX, de façon à ôter tout espoir d'obtenir 'les Dizaines' à Est-Ouest (ce qui avait d'ailleurs déjà été fait au deuxième tour par la pose du XXX).

Sixième tour :

Est préfère jouer le XXIX au XXVIII, de façon à assurer 'les 20', le XXVIII ne permettant plus d'obtenir 'la Treizaine', après la mort de celui-ci.

Sachant que Sud a encore une carte en Épées, Est joue cette enseigne afin de faire tomber les Atouts de Nord et de sauver une carte à points de Ouest (ici le XXXVII).

Nord semblant ne pas avoir de gros Atouts, Ouest fait de même en relançant à Deniers et Est sauve alors le XXXII (le XXXI aurait été plus judicieux, pour assurer 'les 30').

Dixième tour :

Est joue le XXVIII sans trop de risque, allongeant la combinaison précédente.

Onzième tour :

Nord joue le IV, obligeant Ouest à jouer un Atout élevé au risque de perdre le XXXIV, sachant qu'il ne peut pas remporter le pli, permettant à Sud de sauver et le IV et une de ses cartes à points. Est-Ouest n'aura plus besoin de jouer Épées.

Douzième tour :

Sud joue Bâtons ce qui fait couper Est et permet en l'absence de surcoupe de Nord, à Ouest de sauver le Petit. Est coupe avec le XXVII, il aurait mieux fait de prendre avec le XXXIV (que d'ailleurs il perdra) qui vaut 5 points et cela pour deux raisons :

- bloquer 'les Aériens' de Nord-Sud ;
- étendre 'les Trente'.

Treizième tour :

Sud se trouve dans la même situation que lors du onzième. Il préfère alors ne pas sauver le V de son partenaire pour garder des Aériens pour la fin de la manche.

Il n'y a pratiquement rien à dire sur les derniers tours qui s'enchaînent quasiment automatiquement. Seul le jeu du Roi de Coupes semble un peu étonnant : Ouest n'a pas pris le risque de le poser. Il est vrai que le jeu du XXVII par Est au douzième tour n'est pas très clair.

S'il l'avait joué au lieu qu'il meure au dernier tour, l'équipe aurait gagné 39 points : 5 pour le Roi lui-même, 10 de pour autant de points en moins avec Nord-Sud, 20 points pour 'les Rois' avec le Fou, 4 points pour le nombre de cartes (la fin de partie aurait été différente).

Cela, ajouté à la différence de point actuelle (83 points), aurait fait 122 point de différence, soit 3 Parts !

## III – Glossaire

### 1 - Cartes

Tarocchi	Atouts
Papi (I, II, III, IV, V)	Minis
Papetti (VI, VII, VIII, IX)	Petites
Sottoventi (XI, XII, XIII, XIV, XV, XVI, XVII, XVIII, XIX)	(Atouts) ‘Les 10’
Sopraventi (XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVI, XXVII, XXVIII, XXIX)	(Atouts) ‘Les 20’
Sopratrenta (XXXI, XXXII, XXXIII, XXXIV, XXXV, XXXVI, XXXVII, XXXVIII, XXXIX)	(Atouts) ‘Les 30’
Versicola	Combinaison
Aria	Aérien
Carte Gelose (‘geloso’ peut aussi être traduit jaloué)	Les Cartes Désirées

### 2 - La Donne et les Équipes

Fola	Talon
Fare da fola	Donner (Faire le Talon)
Mazziera (donneur en général, mais peut aussi être traduit ‘Marchand’)	Marchand
Robare	Voler
Pigliare	Prendre
Impiccare (se traduit par ‘Attendre’ en corse, proche du toscan florentin)	Attendre
La Fumata	Appel
La Tenuta	Piège
Resto	Part

### 3 - Combinaisons

J’ai cherché des noms de type français pour les Combinaisons.

Voici la correspondance :

Versicola dei Papi	Les Minis
Versicola di Sopratrenta	Les Trente
Versicola delle Arie	Les Aériens
Versicola del Matto	La Folle
Versicola del Tredici	La Treizaine
Versicola delle Diecine	Les Dizaines
Versicola di Re	Les Rois

## IV – Sources, Remerciements et Notes

### 1 - Les paquets de cartes de Minchiate

Éditions Lo Scarabeo, Turin : Antiche Minchiate Etruria réimpression, 1996 ;

Éditions El Prado, Espagne : Minchiate "Al Leone" (1790 ca) réimpression, 2004 ;

Éditions Del Solleone di Vito Arienti, Cartes Fiorentine Minchiate, Lissone (Milan), 1980 ;

Éditions Il Meneghella, Milan, Minchiate Fiorentine, 1990 ;

*Brian Williams*, The Minchiate Tarot

Les illustrations de cette page sont celles du jeu de Il Meneghella (Florence, début du XIX<sup>e</sup> siècle, sauf le Soleil et les Trompettes, provenant du jeu de Lo Scarabeo.

Faites-nous savoir si vous connaissez d'autres éditions.

### 2 - Bibliographie

Le texte de cette page est inspiré principalement de 2 opuscules :

- *Regeln des Minchiatta-Spiels*, Dresda, 1798, Waltherischen Hofbuchhandlung
- *Regole Generali del Nobilissimo Giuoco delle Minchiate*, Roma, 1773, Capponi e Bartolomicchi

Les auteurs de ces 2 textes sont inconnus.

Parmi les textes contemporains, voici des livres concernant particulièrement le Minchiate, le Tarot, et les jeux de cartes en général :

- Michael Dummett; *The game of Tarot: from Ferrara to Salt Lake City*; Duckworth; London; 1980
- Michael Dummett; *Il mondo e l'angelo: i tarocchi e la loro storia*; Bibliopolis; Napoli; 1993
- Michael Dummett, John McLeod; *A History of Games Played with the Tarot Pack: The Game of Triumphs*; Mellen Press; London; 2004

C'est de ce dernier livre qu'est extrait le diagramme à propos des Combinaisons.

Merci à John McLeod ([john@pagat.com](mailto:john@pagat.com)) pour nous avoir permis de le publier.

### 3 - Liens et ressources

- <http://www.tarock.info/Minchiatta.htm> : Cette page contient le texte complet du livret *Regeln des Minchiatta Spiels*;
- <http://www.tretr.it/menu/accademia-del-tre/storia-dei-giochi-di-carte> : Parmi un ensemble de texte à propos de l'histoire des jeux cartes, une grosse section sur le Minchiate
- <http://www.letarot.it> : C'est le site de l'Association 'Le Tarot' : il contient une grande collection d'images et une importante anthologie de textes littéraires relatifs au monde des tarots et du minchiate;
- <http://giocotarocchisiciliani.jimdo.com> : C'est le site de l'Association du jeu de tarot sicilien 'Michael Dummett' avec des informations non seulement sur le tarot sicilien mais aussi sur le Minchiate et d'autres jeux de tarot;
- <http://1-pollett.tripod.com/cards17i.htm> : Site comportant de nombreuses images de paquets cartes et quelques notes à caractère historique
- <http://www.tarothermit.com/florence.htm> : Comparaison entre trois formes différentes de Minchiate;
- <http://www.pagat.com> : Site de référence pour les jeux de cartes du monde entier ;
- <http://i-p-c-s.org/> : Site internet de l'International Playing-Card Society (IPCS).

### 4 - Remerciements

- Merci à Stephen Schreiber ([stephan@sschreiber.de](mailto:stephan@sschreiber.de)), pour avoir donné la traduction anglaise du texte allemand (*Regeln des Minchiatta-Spiels*)
- Merci à John McLeod ([john@pagat.com](mailto:john@pagat.com)) pour nous avoir permis de reproduire le diagramme des Combinaisons.

### 5 - Crédits

Ces pages et les manuels téléchargeables à partir d'ici ont été édités par Nazario Renzoni et Andrea Ricci de l'Accademia de Germini.

Fondée en septembre 2008 dans le but de faire connaître et surtout pratiquer le jeu de Florentine Minchiate, l'Académie organise depuis 2009 des tables de démonstration et des conférences à FirenzeGioca et ColleGioca, événements qui se tiennent (plus ou moins) annuellement à Florence et Colle Val d'Elsa. Un universitaire de Germini a publié un article dans le magazine historique Microstoria de juillet / septembre 2010 sur ce très noble jeu et a été interviewé en janvier 2009 lors de la diffusion de RadioRAI Giocando (interview à télécharger) et en février 2011 sur RadioTre Network. Lors des conventions annuelles 2010 et 2011 de la section italienne de l'International Playing Card Society, l'Accademia de Germini a organisé des conférences-leçons et des démonstrations du jeu.

### 6 - Contacts

Toute personne intéressée par le Germini peut contacter

- **Nazario:** *n.renzoni@gmail.com*
- **Andrea:** *alf\_rix@libero.it*

Toute critique, suggestion, proposition, etc. est la bienvenue et chaleureusement encouragée.

Et si jamais vous passez par Florence, faites-nous le savoir !

Nous ferons tout pour trouver du temps pour une partie de notre jeu préféré.

# Table des matières

I – Règle du jeu.....	1
1 - Le paquet de cartes.....	1
2 - Cartes à points.....	2
3 - Les Combinaisons.....	2
1 – Combinaisons Régulières.....	2
2 – Combinaisons Irrégulières.....	2
3 – Particularités diverses et valeurs.....	3
4 – Diagramme.....	3
4 - Les cartes ‘Désirées’.....	3
5 - À propos du XXIX.....	3
6 - À propos du Fou.....	3
7 - Les Équipes.....	4
8 - La Donne.....	4
1 – Le Vol.....	4
2 – La Donne proprement dite.....	4
3 – La Prise.....	4
9 - Le Talon (suite).....	4
10 - Le jeu lui-même.....	5
1 – Premier tour et déclaration des Combinaisons.....	5
2 – Écart.....	5
3 – Rempoter un pli.....	5
4 – La chute.....	5
11 - Le Décompte.....	5
12 - Fautes et Pénalités.....	6
II – Éléments de Stratégie.....	7
1 - Le jeu de la Carte.....	7
2 - La Coupe Franche.....	7
3 - Attendre.....	7
4 - Piéger.....	7
5 - Appel.....	8
6 - Exemple de Manche.....	8
1 – le Vol.....	8
2 – Donne proprement dite.....	8
3 – Prise.....	9
4 – Les mains et le Talon avant les écarts.....	9
5 – Les mains et le Talon après les écarts.....	9
6 – Entame et Déclarations.....	10
7 – Jeu de la carte.....	10
8 – Conclusion.....	12
7 - Analyse de l’exemple.....	12
III – Glossaire.....	14
1 - Cartes.....	14
2 - La Donne et les Équipes.....	14
3 - Combinaisons.....	14
IV – Sources, Remerciements et Notes.....	15
1 - Les paquets de cartes de Minchiate.....	15
2 - Bibliographie.....	15
3 - Liens et ressources.....	15
4 - Remerciements.....	15
5 - Crédits.....	15
6 - Contacts.....	15

