

Le Bizon

Guide complet

Table des matières

La création du Bizon.....	1
Règles.....	2
1) Les bases.....	2
2) La donne.....	2
3) Premier tour de discussion. Manger ou non?.....	2
4) Second tour de discussion: choisir l'atout librement.....	3
5) Si qui que ce soit mange l'herbe du Bizon au cours du premier tour de discussion.....	4
6) Si qui que ce soit mange l'herbe du Bizon au cours du second tour de discussion.....	4
7) Le coeur du jeu.....	5
8) La fin de partie.....	8
9) Quelques notes au passage.....	10

La création du Bizon

Premièrement, le Bizon n'est pas un bison. Un bison est un animal. Le Bizon est un jeu de cartes. Pas pareil.

En effet, le Bizon est un jeu de cartes belge populaire. Enfin c'est à dire que trois amis l'ont créé ensemble quelque part en Europe mais qu'ils ne se souviennent plus dans quel pays. Donc il est belge, comme eux. En droit on appelle ce principe *Ius Sanguinis*, et mis à part le fait que dire des trucs en latin donne l'air intelligent, ce principe est très utile quand on se rappelle plus dans quel pays son bébé est né mais qu'on sait à quel gouvernement on appartient. Aussi, il faut que je vous avoue que dans ces "ils" et ces "ons" impersonnels se trouve inclu votre serviteur mais que parler de soi à la troisième personne donne un air important.

D'autre part j'ai présenté ce jeu à plusieurs autres amis pas nécessairement belges et ils l'ont généralement apprécié. Du coup c'est indéniablement un jeu populaire !

En gros, le Bizon est un peu comme le Saint Empire Romain Germanique, sauf qu'il est tout ce qu'il prétend être. Enfin en tout cas c'est un jeu de cartes. Ça c'est indiscutable.

Bref, pendant que l'on était en train de traverser l'Europe à vélo, mes deux amis et moi, nous n'avions à portée de main aucun jeu de cartes pour trois joueurs à jouer le soir dans les campings, étant donné que selon nous, la plupart des bons jeux de cartes sont pensés pour quatre joueurs. C'est ainsi que le Bizon a été créé.

Nous nous sommes inspirés d'autres jeux de cartes à plis comme le Couillon et la Belote, donc si vous savez jouer à ces jeux, apprendre le Bizon sera très facile pour vous. La grosse différence c'est qu'on a adapté les règles pour rendre le concept de jeu à plis accessible pour trois joueurs. Il existe quantités d'autres versions de ces jeux qui ne sont pas aussi restrictives quant au nombre de joueurs, mais aucune ne correspondait à nos attentes, et d'autre part, le Bizon ne peut être joué qu'à trois, donc il y a bel et bien de la restriction ici.

Ceci dit, la Belote de comptoir, un dérivé de la Belote traditionnelle, est beaucoup plus libre en ce qui concerne le nombre de joueurs et est aussi très agréable à jouer, mais nous ne la connaissons pas encore à l'époque. Si vous n'en avez jamais entendu parler je la recommande. Il devrait y avoir des versions en ligne quelque part sur Internet.

Règles

1) Les bases

Le Bizon est un jeu de cartes à plis, similaire au Couillon, à la Belotte, au Whist, et bien d'autres, bien qu'il soit beaucoup plus simple que le Whist, par exemple.

Il se joue à trois. Dans cette version informatisée, vous jouerez contre deux IA dont les noms sont respectivement Chèvre et Mouton. Il s'agit de leurs noms. Vos adversaires ne sont pas réellement des chèvres et des moutons. Ce sont des IA. Pas des animaux. Les animaux de compagnie ne sont pas autorisés dans ce jeu.

Le Bizon se joue avec un deck de 24 cartes, du 9 jusqu'à l'as, l'as étant la carte la plus forte, suivie par le roi, etc, jusqu'au 9, la carte la plus faible. Il se joue avec les quatre couleurs classiques : coeurs, carreaux, trèfles, et piques. Si vous n'êtes pas habitués aux jeux de cartes, notez bien la définition du mot "couleur" aux cartes : il ne s'agit pas des couleurs habituelles, auquel cas il n'y aurait que le noir et le rouge, mais des symboles présents sur les cartes. Si votre deck contient des cartes avec des glands, des clochettes ou des épées et des morgensterns dessinés dessus, nous ne pouvons rien faire pour vous, à part espérer que vous avez un peu d'imagination. Vous n'en aurez pas besoin ici en tout cas, parce que les couleurs utilisées sont celles sus-mentionnées.

L'atout est une couleur qui sera choisie selon certaines conditions à chaque partie et qui prime en force sur toutes les autres cartes. Un 9 de l'atout est ainsi plus puissant qu'un as de n'importe quelle couleur.

2) La donne

Le dealer donne soit trois cartes et puis deux, soit deux cartes et puis trois à chaque joueurs, selon son envie, de façon à ce que chaque joueur se retrouve avec une main de cinq cartes. Ensuite il retourne la dernière carte du paquet et la place sur la table, à la vue de tous. Cette carte sera dès lors connue en tant que Brin d'Herbe et chaque joueur va avoir la possibilité, tour à tour, de l'inclure dans son deck, selon certaines conditions. Cette action est appelée "manger le Brin d'Herbe" et a des conséquences sur la façon dont la partie va se jouer en fonction de quand et comment elle a lieu.

Il est interdit, à quelque moment du jeu, de révéler votre main, en tout ou en partie, de même qu'il est interdit de parler de ce que vous pensez se trouver dans les mains de vos adversaires. En bref, il est interdit de discuter de toute information qui n'est pas publiquement disponible à un moment donné. La seule exception à cette interdiction concerne le dernier pli, auquel nous reviendrons plus tard, et qui est généralement face cachée, mais qui peut demandé à être retourné pour consultation publique.

3) Premier tour de discussion. Manger ou non?

Voici l'apparence d'une table de Bizon juste après la première donne :



Comme vous pouvez le voir, vous êtes en bas de l'écran.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, donc Chevre jouera toujours directement après vous, et ensuite Mouton.

Dans cette version informatisée, le statut de dealer est représenté par un jeton gris avec un D jaune au centre, de façon à ce qu'il soit visible d'un coup d'oeil. Le joueur à sa gauche est le premier à parler. Il peut choisir de soit manger le Brin d'Herbe, soit passer. Au moment du début du tour d'un joueur, son nom passe du jaune au blanc, et puis repasse au blanc à la fin de son tour, afin de savoir facilement à qui c'est le tour de jouer.

Quand c'est votre tour de parler, c'est-à-dire après que tous les autres joueurs ont passé (ou bien au tout début de la partie, si vous êtes à gauche du dealer), vous avez le choix entre manger et passer. Vous pouvez choisir l'une des deux possibilités soit en cliquant sur l'une des boites en bas à droite de l'écran, soit en cliquant sur le deck (ce qui équivaut à passer) ou le Brin d'Herbe, c'est à dire la carte face visible située à côté du deck (ce qui équivaut à l'accepter dans votre main).

Deux scénarios peuvent ensuite avoir lieu en fonction de votre décision :

- Si vous prenez la carte, passez directement au point (5).
- Si vous choisissez de passer, c'est alors au joueur suivant de prendre une décision (peut-être pour la deuxième fois). S'il n'a encore jamais eu l'occasion de parler, il se trouve devant le même choix que celui auquel vous avez été confronté juste avant. Par contre s'il a déjà parlé et passé une fois, ses choix sont légèrement différents cette fois-ci et vont être détaillés en (4).

4) Second tour de discussion: choisir l'atout librement

Si tout le monde a passé une fois, le premier joueur peut à nouveau s'exprimer, à la différence que cette fois il a la possibilité de choisir librement l'atout parmi les trois couleurs restantes, la couleur du Brin d'Herbe étant désormais interdite (si vous cliquez sur la boîte au texte gris, rien ne se passera).



- Si quelqu'un choisi un atout ici, sautez au point (6).

- Si tout le monde passe une seconde fois, la partie est finie automatiquement et toutes les cartes sont récupérées par le joueur à la gauche du dealer, qui devient lui même dealer à la place du dealer (et il n'y a même pas besoin de plan diabolique : ça se fait automatiquement). Le nouveau dealer mélange alors le deck, puis le distribue, et une nouvelle partie commence. Aussi, tout le monde gagne 0 SP dans la feuille des scores en haut à droite, parce que la partie a techniquement eu lieu mais que personne n'a gagné ni perdu. Plus de détails au sujet de ces SP seront donnés dans le point (8).

5) Si qui que ce soit mange l'herbe du Bizon au cours du premier tour de discussion

Si qui que ce soit mange le Brin d'Herbe pendant le premier tour, deux cartes supplémentaires lui sont alors distribuées depuis le sommet du deck, ainsi que trois autres à chacun des deux autres joueurs, suivant l'ordre habituel en commençant par le joueur à gauche du dealer. Maintenant que toutes les 24 cartes du paquet ont été distribuées, le jeu peut véritablement commencer.

Manger le Brin d'Herbe à ce stade fait automatiquement de sa couleur la couleur de l'atout. Par exemple sur les images situées plus haut, où le Brin d'Herbe est le roi de coeurs, coeurs deviendrait l'atout.

Vous pouvez maintenant passer au point (7).

6) Si qui que ce soit mange l'herbe du Bizon au cours du second tour de discussion

Si qui que ce soit mange le Brin d'Herbe pendant le deuxième tour, deux cartes supplémentaires lui sont alors distribuées depuis le sommet du deck, ainsi que trois autres à chacun des deux autres joueurs, suivant l'ordre habituel en commençant par le joueur à gauche du dealer.

Maintenant que toutes les 24 cartes du paquet ont été distribuées, le jeu peut véritablement commencer.

Si ce paragraphe vous semble être un copié-collé du premier paragraphe en (5) c'est normal, c'en est un. Il y a pourtant une différence entre les deux types de choix, et cette différence concerne l'atout. Étant donné que l'atout a été choisi librement, il n'a rien à voir avec la couleur du Brin d'Herbe dans ce cas.

Vous pouvez maintenant passer au point (7).

7) Le coeur du jeu

C'est maintenant que le fun démarre. Le joueur qui a mangé le Brin d'Herbe devient le Bison. Concrètement ça veut dire qu'il va essayer de gagner et que les deux autres vont devoir chercher par tous les moyens à le faire perdre. Les deux autres vont donc en quelque sorte jouer en équipe et seront connus ensemble sous le nom de Loutres, mais leurs plis seront récoltés séparément et ne pourront pas être mélangés.

Étant donné que les plis de chacune des deux Loutres ne peuvent être mélangés, il est dans leur intérêt de jauger la force de leur main en début de partie et de décider si elles vont essayer de gagner le maximum de points ou si elles vont au contraire faire confiance à leur alliée et tenter de lui donner autant de points que possible si elles pensent qu'elle a plus de chance de gagner qu'elle même.

L'esprit d'équipe et la stratégie sont d'une importance primordiale pour les deux Loutres si elles comptent battre le Bison, mais souvenez-vous : il est interdit de communiquer à propos d'informations privées. Vous devez vous faire votre propre opinion quant à la meilleure stratégie sans communiquer de quelque façon que ce soit !

The screenshot shows a game interface with a dark green background. On the left, there are three red maze cards labeled 'Chèvre', 'Mouton', and 'Vous'. The 'Mouton' card has a 'D' in a yellow circle. In the center, there is a Queen of Clubs card. On the right, there is a 'Feuille des scores' table, a 'Dernier pli' section showing three cards (Queen of Clubs, Jack of Spades, 9 of Diamonds), and a 'Communication et interaction' section with text.

	->						
Vous	0 SP						
Chèvre	0 SP						
Mouton	0 SP						

Dernier pli

Q♣, J♠, 9♦

Communication et interaction

Atout trèfles
 Le brin d'herbe est le roi de coeurs
 Vous êtes le Bison

Si vous avez oublié quelle carte était le Brin d'Herbe, c'est écrit dans les communications en bas à droite de l'écran. D'autres informations importantes telles que l'identité du Bison et la couleur de l'atout figurent aussi au même endroit.

Le premier à jouer est une fois de plus le joueur à gauche du dealer, même s'il n'est pas Bizon. Il est libre de jouer n'importe quelle carte de sa main, ce qui constitue un avantage non-négligeable que nous allons détailler plus bas.

Quelle que soit la carte qu'ils ont choisie, les deux autres doivent "servir", c'est à dire qu'ils doivent jouer la même couleur (coeurs, carreaux, trèfles ou piques) que la première carte posée. S'ils ne possèdent pas cette couleur on dit alors qu'ils sont à "renon" (ou qu'ils ont un renon), ce qui leur confère le droit de jouer n'importe quelle carte selon leur envie.

En résumé vous avez trois possibilités :

- Si vous êtes le premier à jouer, vous pouvez jouer librement la carte de votre choix.
- Si une ou plusieurs cartes ont déjà été jouées, vous devez servir conformément à la couleur de la première carte.
- Si une ou plusieurs cartes ont déjà été jouées et que vous êtes à renon, vous pouvez alors jouer librement la carte de votre choix.

L'action de poser un atout sur la table si la première couleur jouée n'était pas dans l'atout s'appelle "couper" et elle n'est possible qu'en cas de renon dans la couleur initiale.

Une fois que tous les joueurs ont placé une carte sur la table, la plus forte gagne, le pli est empêché par le vainqueur, qui gagne le droit de poser la première carte du pli suivant sur la table, sans restriction de couleur vu qu'il est premier à jouer.

Voici comment mesurer la puissance des cartes:

- Toute carte de l'atout est toujours plus forte que toutes les autres cartes de toutes les autres couleurs, quelle que soit sa force relative au sein de sa propre couleur.
- Toute carte qui n'est ni de l'atout ni de la couleur du service est toujours inférieure à toutes les autres cartes de la table et a en fait une valeur nulle, ce qui fait qu'elle peut tout simplement être ignorée pour le moment : elle ne pourra jamais remporter un pli sous quelque condition que ce soit.
- S'il y a plusieurs atouts sur la table, ou si au moins une personne a pu servir et qu'aucun atout n'a été joué, il est alors nécessaire de regarder la force relative des cartes au sein de leur couleur. En voici un tableau détaillé par ordre de force de la plus forte à la plus faible :

- * As
- * Roi
- * Reine
- * Valet
- * 10
- * 9

Le joueur dont la carte est la plus forte gagne le pli. Tous les plis sont en dehors du jeu en tant que tel : ils ne sont pas rajoutés à la main du joueur qui les a gagnés. Au lieu de ça ils sont placés, face cachée, quelque part à proximité de leur propriétaire. Dans cette version informatisée vos plis apparaissent face cachée à droite de votre main. Ceux de Mouton apparaissent aussi à droite de sa main, et ceux de Chèvre en bas de la sienne.

Étant donné que les joueurs sont uniquement autorisés à couper quand ils ne peuvent pas suivre, cela peut être une bonne stratégie d'essayer de vous débarrasser rapidement des couleurs où vous avez peu de cartes, de façon à pouvoir couper si vous en avez l'envie et que l'occasion se présente.

Le dernier pli peut être consulté à tout moment par n'importe qui, comme le montre l'image ci-dessous, où vous avez gagné le dernier pli (la carte face cachée en bas à droite de l'écran) et dont le contenu est visible au milieu à droite de l'écran :

The screenshot shows a digital card game interface. On the left, there are three player hands: 'Chèvre' (Goat) with two red maze cards, 'Mouton' (Sheep) with one red maze card and one Queen of Clubs, and 'Vous' (You) with the Jack of Spades and King of Clubs. On the right, there is a 'Feuille des scores' (Score Sheet) table, a 'Dernier pli' (Last Trick) section showing the Queen of Clubs, Jack of Spades, and 9 of Diamonds, and a 'Communication et interaction' section with text: 'Atout trèfles', 'Le brin d'herbe est le roi de coeurs', and 'Vous êtes le Bizon'.

Joueur	SP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP	GP
Vous	0								
Chèvre	0								
Mouton	0								

Dernier pli

Q♣, J♠, 9♦

Communication et interaction

Atout trèfles
Le brin d'herbe est le roi de coeurs
Vous êtes le Bizon

Dans cette version informatisée, pour des raisons de simplicité, le dernier pli est toujours visible. Au cours d'une partie dans le monde réel, par contre, il est généralement placé face cachée à côté de son propriétaire et n'importe qui peut demander à tout moment la permission d'y jeter un oeil.

8) La fin de partie

Il y a deux systèmes de points, dans le Bizon. Les points de partie (Game Points, ou GP) et les points de set (Set Points, ou SP).

Après 8 plis, quand tout le monde a joué toutes ses cartes et que tous les plis ont été donnés à leur gagnant, il est temps de compter les GP. Pour ce faire, tous les plis vont être retournés et les GP vont être comptés de cette façon, quelle que soit la couleur des cartes ou la façon dont elles ont été jouées :

- * As → 4 GP
- * Roi → 3 GP
- * Reine → 2 GP
- * Valet → 1 GP

* 10 → 0 GP

* 9 → 0 GP

Dans cette version informatisée, l'ordinateur compte les points automatiquement mais vous pouvez les vérifier vous-même en regardant les plis, qui sont désormais tous face visible

Il doit toujours y avoir 40 GP au total ($4*4+4*3+4*2+4*1=40$), et le joueur avec le plus de GP est déclaré gagnant de la partie. Pour rappel, tous les plis sont comptés séparément et les deux Loutres ne peuvent pas mélanger leurs GP ensemble.

Un second système de points fait alors son apparition, en fonction de si le Bizon a gagné ou perdu :

- Si le Bizon a gagné, il gagne +3 SP et les Loutres -0.
- Si le Bizon a gagné avec 40 GP, alors il gagne +10 SP.
- Si le Bizon a perdu il perd -5 SP et les loutres gagnent +3.
- Si le Bizon a perdu sans gagner un seul GP, même s'il est parvenu à obtenir un ou plusieurs plis vides de GP, il perd -10 SP et les Loutres gagnent +10.
- Si les deux vainqueurs ont le même nombre de GP et que l'un d'eux est le Bizon, tout le monde gagne +1 SP, même le troisième joueur, et ce même s'il n'a eu aucun GP personnel. Si le Bizon ne fait pas partie des deux vainqueurs ex-aequo cela veut dire qu'il a perdu et que le cas du Bizon perdant s'applique.
- Si tout le monde a passé deux fois pendant les phases de décision de l'atout, tout le monde gagne +0 SP en gage du fait que la partie a été jouée et n'a débouché sur aucun gagnant ni perdant.

En résumé:

	Bizon	Loutres
Le Bizon a gagné	+3	-0
Le Bizon a 40 GP	+10	-0
Le Bizon a perdu	-5	+3
Le Bizon a 0 GP	-10	+10
Le Bizon gagne ex-aequo	+1	+1
Tout le monde a passé	+0	+0

Comme vous pouvez le voir dans ce tableau, les Loutres n'ayant aucun pouvoir de décision quant à leur statut de Loutres, ne peuvent jamais perdre de SP quoi qu'il arrive. Seul le Bizon, qui a pris volontairement le risque d'être Bizon, peut éventuellement perdre des SP en cas de mauvaise décision.

Chèvre

D Mouton

Vous

Feuille des scores

Vous	→	-5							
-5 SP									
Chèvre	→	3							
3 SP									
Mouton	→	3							
3 SP									

Dernier pli

Communication et interaction

Vous avez 8 GP
Chèvre a 0 GP
Mouton a 32 GP
Vous avez perdu en tant que Bizon

Les SP de chaque partie restent en mémoire dans la feuille des scores dans le coin en haut à droite. Après un set (15 parties), le gagnant du set est décidé sur base du total de ces SP, renseigné en dessous du nom de chaque joueur.

Par contre les GP sont oubliés après la fin de chaque partie, quasi immédiatement après qu'ils ont été calculés. Les système ne s'en souvient pas plus longtemps, contrairement aux SP.

9) Quelques notes au passage

Au cours des jeux à plis, le dealer tente généralement dans la mesure du possible de ne pas trop mélanger, afin de ne pas trop casser les plis. Cela permet de garder plus de cohérence dans les différentes mains pendant la partie.

C'est tout. Bon amusement !