


ANNEXE AU REGLEMENT INTERIEUR : DEFINITION DES CONTRATS

NOM DU JEU	SYMBOLE	DEFINITION
Emballage	E	= Réaliser à 2 le nombre annoncé de plis (de 8 à 13). Il y a un atout.
Seul	S	= Réaliser seul le nombre annoncé de plis (de 6 à 8). Il y a un atout. S'annonce dans n'importe quelle couleur pour autant que l'on ait proposé au premier tour et que l'on ne puisse plus être emballé. « Seul 8 plis » ne s'annonce que pour surenchérir la « petite misère » ; jamais comme proposition. Toutefois, le joueur qui obtient un seul peut annoncer directement « 8 plis seul » ; ce qui lui rapportera 21 points plutôt que 18.
Abondance	A	= Réaliser seul le nombre annoncé de plis (de 9 à 11). Il y a un atout. S'annonce au premier tour. Le joueur qui a annoncé l'abondance a la main.
Chelem	CH	= Réaliser seul le nombre annoncé de plis : 12 pour le petit, tous les 13 pour le grand. Il y a ou non un atout pour le petit et pas d'atout pour le grand. S'annonce au premier tour ou en surenchère après un petit chelem. Le joueur qui a annoncé le chelem a la main.
Grande misère	GM	= Ne prendre aucun pli. Il n'y a pas d'atout. Peut être annoncée à tout moment des enchères.
Petite misère	PM	= Ne prendre aucun pli (en écartant une carte). Il n'y a pas d'atout. Chaque joueur commence par écarter secrètement une carte. Peut être annoncée à tout moment des enchères.
Grande misère étalée	GME	= Ne prendre aucun pli. Il n'y a pas d'atout. Après la rentrée du 2 ^{ème} tour de carte, le jeu du ou des joueurs de la grande misère étalée est posé sur la table. Peut être annoncée à tout moment des enchères.  Toute parlotte est une influence.
Petite misère étalée	PME	= Ne prendre aucun pli (en écartant une carte). Il n'y a pas d'atout. Chaque joueur commence par écarter secrètement une carte. Après la rentrée du 2 ^{ème} tour de carte, le jeu du ou des joueurs de la petite misère étalée est posé sur la table. Peut être annoncée à tout moment des enchères.
Piccolo	P	= Faire un et un seul pli. Il n'y a pas d'atout. S'annonce à tout moment des enchères.
Trou	TR	= Réaliser 9 plis à deux avec l'atout choisi par le joueur ayant le 4 ^{ème} as. Se déclare avant toute annonce.
Les Dames	D	= Ne prendre aucune Dame. Se jouent lorsque les 4 joueurs passent. Le joueur en renom est obligé de jeter une Dame s'il en possède une. Les Dames ramassées sont retournées, face visible, sur la table.