



# Le Piquet



Le **Piquet**, est le jeu de cartes dont la longévité est la plus grande. Codifié en 1631, il est supposé exister depuis l'époque de Charles VI. Avant d'être appelé *Piquet*, il a porté le nom de *Cent* en relation probablement avec le total de points nécessaire pour gagner une partie. Bien qu'en forte régression aujourd'hui, sa pratique a toujours été soutenue jusqu'au milieu du XXe siècle. Il a, jusque vers le milieu du XIXe siècle, fait partie avec les Échecs et le Trictrac du trio de jeux considérés alors comme les plus beaux. Un traité de [Trictrac](#) paru en 1816 – Nicolas Guiton, *Traité complet du jeu de trictrac* – fait une comparaison des mérites et des désavantages de ces trois jeux en donnant bien entendu la préférence au Trictrac, objet premier du livre.

Durant le XVIIe siècle, le Piquet – souvent orthographié *Picquet* – était joué avec un jeu de 36 cartes, et c'est ce jeu qui est décrit dans la comédie-ballet, [Les Fâcheux](#), de Molière, présentée en 1661. Ce n'est que dans les deux dernières décennies du Grand Siècle que le Piquet est joué avec un jeu réduit à 32 cartes après le retrait des six. Pendant un temps les deux jeux coexistent, le nouveau étant alors qualifié de *petit Piquet*. Celui-ci à partir du début du XVIIIe siècle subsiste seul et c'est toujours le même qui se joue aujourd'hui sous la simple appellation de Piquet. La popularité du jeu est telle que le paquet de 32 cartes est appelé lui-même piquet. Les jeux de 32 cartes commercialisés de nos jours portent encore souvent l'inscription *Piquet* sur la tranche de leur emballage.

La règle présentée ci-après est conforme à celle originale du petit Piquet. À la suite, sont présentées les différences minimales avec l'ancien Piquet, et enfin les quelques simplifications apportées au Piquet durant le XIXe siècle et qui demeurent en vigueur, le plus souvent, aujourd'hui.

<a href="#">II. Les écarts</a>	<a href="#">Remarques</a>
<a href="#">III. Les annonces</a>	<a href="#">Ancien Picquet (36 cartes)</a>
<a href="#">IV. Comptabilité des points d'annonce</a>	<a href="#">Piquet moderne</a>
<a href="#">V. Jeu de la carte</a>	<a href="#">Rubicon</a>

## I. Mise en place

### 1. Nombre de joueurs et jeu de cartes

Le Piquet se joue à deux, avec un jeu de 32 cartes.

### 2. Ordre des cartes

Dans chacune des quatre couleurs les cartes suivent l'ordre décroissant suivant :

As, Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8, 7

Au Piquet, il n'y a pas d'atout.

### 3. Donne et premier en carte

Pour désigner le joueur qui distribuera le premier les cartes – fera la première donne – chacun des deux joueurs tire une carte du jeu, et celui qui obtient la plus petite est le premier donneur. La donne est faite par la suite alternativement.

Le premier *donneur* ainsi désigné ramasse l'ensemble des cartes, les mélange, les donne à couper à son adversaire puis distribue à chaque joueur douze cartes, trois par trois ou deux par deux, en commençant par son adversaire. Cette distribution faite, le donneur pose les huit cartes restantes en une pile, faces cachées, entre les deux joueurs. Ces huit cartes constituent le talon.

L'adversaire du donneur est le *premier en cartes* ; il sera le premier à *écarter*, puis à parler lors des *annonces* et enfin posera la première carte du *jeu de la carte*.



---

## II. Les écarts

### 4. La manière ordinaire d'écarter

Après la donne, chacun des deux joueurs a 12 cartes en main, le talon est constitué des 8 cartes restantes. La phase des écarts se déroule de la manière suivante :

Après avoir consulté ses cartes, le premier en cartes peut en écarter jusqu'à 5, mais il est tenu d'en écarter au moins une – même si c'est à son désavantage. Il annonce le nombre de cartes qu'il écarte de sa main, les pose en tas faces cachées à sa droite, et prend du dessus du talon le même nombre de cartes afin d'en avoir à nouveau 12 dans sa main.

Si le premier en cartes a écarté moins de 5 cartes, après avoir complété sa main il regarde secrètement les cartes du dessus du talon qu'il aurait pu prendre, et les remet sur celui-ci sans en changer l'ordre – par exemple, s'il n'écarte que 3 cartes, après avoir pris les 3 premières du talon, il regarde les 2 suivantes et les remet dans leur ordre initial sur le talon.

Le donneur procède alors à son écart. Il doit obligatoirement écarter une carte de sa main, mais il peut en écarter un nombre pouvant aller jusqu'à la totalité de celles restant au talon – le premier ne pouvant pas prendre plus de 5 cartes, il en reste un minimum de 3 à la disposition du donneur. Il complète ensuite sa main à 12 cartes avec les premières du talon, ou toutes s'il décide d'en écarter autant qu'il en restait. Ainsi, si le premier n'a pas écarté 5 cartes, le donneur devra prendre une ou plusieurs cartes déjà vues par le premier, avant de pouvoir toucher aux 3 dernières qui lui sont réservées.

Si , après avoir écarté, le donneur a laissé au talon une ou plusieurs cartes, il peut les regarder sans les montrer au premier. Le premier peut demander à les voir, mais à la condition préalable d'annoncer en quelle couleur il jouera pour la première levée du jeu de la carte.

## **5. Les cartes blanches et la manière adaptée d'écarter**

Lorsqu'après la donne, un joueur possède 12 cartes blanches – c'est-à-dire sans roi, ni dame, ni valet –, il peut l'annoncer mais uniquement avant d'écarter.

Si c'est le donneur qui possède les cartes blanches, après que le premier a fait son écart et reconstitué sa main avec les cartes du talon comme à l'ordinaire, il en fait l'annonce en disant « cartes blanches », puis il montre sa main au premier pour prouver sa bonne foi. Ceci étant fait, le donneur écarte comme à l'ordinaire.

Dans le cas où c'est le premier en cartes qui a les cartes blanches, la procédure est différente. Afin que le donneur ne puisse pas faire son écart après avoir vu les cartes du premier, celui-ci commence par déclarer qu'il a ses cartes blanches en disant « cartes blanches », puis il annonce le nombre de cartes qu'il veut écarter ou combien il en laissera au donneur, mais pour le moment il garde ses 12 cartes blanches dans

sa main. C'est alors au donneur de faire son écart, dont le maximum correspond au reste annoncé par le premier, cependant il ne prend pas encore de carte au talon. Le premier montre ses 12 cartes pour que le donneur constate bien qu'elles sont blanches, puis il les reprend en main et écarte le nombre de cartes qu'il avait annoncé, procédant comme à l'ordinaire avec le talon. Le donneur maintenant peut compléter sa main avec le talon, et les deux joueurs peuvent consulter les éventuelles cartes restantes comme à l'ordinaire.

Comme il n'y a que 20 cartes blanches dans un jeu de 32 cartes, un seul des joueurs peut être amené à déclarer ses cartes blanches.

Les cartes blanches rapportent 10 points à celui qui les déclare, dès qu'il les a montrées.

Quand la phase des écarts est terminée, avec ou sans les cartes blanches, on passe à celle des annonces.



### III. Annonces

#### 6. Le point

Les joueurs regardent dans leur main la couleur dont les cartes totalisent le plus grand nombre de points. Le premier annonce ce maximum qui est appelé *le point* – en annonçant par exemple 46 au point – et le donneur lui répond « c'est bon » s'il a moins, « égal » s'il a le même, ou « mieux » s'il a un point plus élevé.

Pour calculer le point, chaque type de carte à sa valeur.

Type de carte	As	Roi	Dame	Valet	Dix	Neuf	Huit	Sept
Valeur	11	10	10	10	10	9	8	7

Ainsi, par exemple : as, dame, neuf et sept, d'une même couleur, forment un point de  $11 + 10 + 9 + 7 = 37$

Si les deux joueurs ont un point égal, ils ne comptent rien.

Le joueur qui a le point le plus fort n'en compte que la dizaine. Par exemple un point de 30, 31, 32, 33, ou 34 ne vaut que 3 points, tandis qu'un point de 35, 36, 37, 38, ou 39 vaut 4 points.

Jusque vers la fin de la première moitié du XVIIe siècle, le point était appelé *ronfle* – Molière dans *Les Facheux* utilise le terme *point*.

## 7. La séquence

Une fois le point annoncé, les joueurs regardent dans leur main qu'elle est leur meilleure séquence.

Une séquence est une suite de cartes de la même couleur, dont le nombre ne peut être inférieur à 3 cartes. La séquence porte un nom et a une valeur en relation avec le nombre de cartes qui la compose :

Nom de la séquence	Autre appellation	Nombre de cartes	Valeur en points
Tierce	Tierce	3	3
Quatrième	Quarte	4	4
Quinte	Quinte	5	15
Seizième	Sixième	6	16
Dix-septième	Septième	7	17
Dix-huitième	Huitième	8	18

Pour un même type de séquence, c'est celle qui contient la carte la plus haute qui l'emporte. Par exemple, une tierce constituée d'un huit, d'un neuf et d'un dix, est inférieure à une autre constituée d'un neuf, d'un dix et d'un valet.

Pour donner la hauteur d'une séquence, il suffit donc de donner le nom de sa plus haute carte. Ainsi, en reprenant l'exemple précédent, on dira que la tierce au valet l'emporte sur celle au dix.

Ceci étant posé, les annonces se font de la manière suivante : le premier annonce sa plus forte séquence par son nom et sa hauteur – par exemple « quinte à la dame » –, le donneur répond comme pour le point, « c'est bon » s'il n'a pas de séquence au moins égale, « égal » si il a une séquence égale, ou « mieux » s'il en a une plus haute.

Il est théoriquement possible que le premier en cartes n'ait pas de séquence dans sa main ; il annonce alors « pas de séquence ». Le donneur répond « mieux » s'il en a au moins une, ou « égal » s'il n'en a pas.

Si les deux joueurs ont une séquence égale, ils ne comptent rien.

Le joueur qui a la meilleure séquence en compte le nombre de points correspondant, et peut faire valoir aussi pour bonnes toutes ses séquences inférieures ou égales à celle gagnante. Par exemple, un joueur qui gagne par une quinte pourra compter une éventuelle tierce, et le nombre de points gagné se montera à  $15 + 3 = 18$ .

## 8. Les trois cartes et les quatre cartes

Une fois la séquence annoncée, les joueurs regardent dans leur main s'ils ont quatre cartes semblables, ou à défaut seulement trois.



Annonce	Nombre de cartes	Valeur en points
Trois cartes	3	3
Quatorze	4	14
Seules les cartes du dix à l'as sont prises en compte.  Les sept, les huit, et les neuf, ne comptent aucuns points et ne s'annoncent pas.		

La réunion de quatre cartes semblables – annoncée « quatorze » – l'emportent sur celle de trois, et pour un même type d'annonce, c'est celle qui est de la carte la plus haute qui l'emporte. Par exemple, trois rois sont plus forts que trois dames, mais ils sont inférieurs à un quatorze de valet.

Le premier en cartes annonce d'abord s'il a trois cartes ou un quatorze en précisant la hauteur, et le donneur lui répond « c'est bon » s'il n'a pas une combinaison plus haute, ou « mieux » s'il en a une – l'égalité est impossible dans ce type d'annonce.

Il est possible que le premier en cartes n'ait ni quatorze, ni trois cartes semblables dans sa main, et alors il n'annonce rien. Le donneur dans ce cas ne déclare rien, et le premier passe immédiatement au compte des points qu'il vient de gagner depuis la donne.

Le joueur qui a la meilleure combinaison en compte le nombre de points correspondant, et peut faire valoir aussi pour bonnes toutes ses combinaisons de cartes semblables inférieures à celle gagnante. Par exemple, un joueur qui gagne par un quatorze de valet pourra compter un éventuel quatorze de dix ou trois rois, et le nombre de points gagnés se montera à  $14 + 14 = 28$  ou  $14 + 3 = 17$ .



## IV. Comptabilité des points des annonces

### 9. Comptabilité du premier en cartes

Une fois que le premier en cartes a terminé ses annonces, il fait à voix haute le compte des points de celles que le donneur lui a validées en répondant « c'est bon », en commençant par les cartes blanches, et en suivant dans l'ordre par le point, les séquences, et enfin les trois cartes et les quatorze.

Pour pouvoir marquer le point et les séquences, il doit impérativement les montrer au donneur lors de la comptabilité.

Par contre, il est admis qu'il n'est pas nécessaire de montrer les trois cartes et les quatorze, en donner la hauteur suffisant de manière générale à l'autre joueur pour lui faire connaître le détail des cartes qui

composent l'annonce. Cependant, concernant l'annonce de trois cartes, si le bénéficiaire a écarté la quatrième carte semblable, il n'est pas possible à l'autre joueur de savoir quelles sont les trois cartes de l'annonce ; dans ce cas, l'annonceur doit dire à l'autre joueur, s'il le lui demande, quelle carte il a écarté ou lui montrer ses trois cartes.

## 10. Premier point éventuel du jeu de la carte

Le premier en cartes ayant terminé la comptabilité de ses points d'annonces, pose sur la table la première carte du jeu de la carte et ajoute immédiatement 1 point à son compte si elle est marquante – si la carte jouée n'est pas marquante, il ne compte pas ce point. La comptabilité se fait toujours à haute voix et clairement. S'il avait atteint 16 points d'annonces, alors, en posant une première carte marquante, il déclarerait simplement « 17 ».

Il est important de se rappeler que le premier en carte ne peut voir les éventuelles cartes restantes du talon, que si au préalable il déclare de quelle couleur sera la première carte qu'il jouera. Le cas échéant, donc, le donneur devra s'assurer que le premier respecte bien son contrat.

La première carte ainsi jouée, c'est au tour du donneur de compter ses points d'annonces.

## 11. Comptabilité du donneur

Le premier en cartes ayant joué la première carte, le donneur fait de la même manière le compte des points des annonces qu'il a déclarées meilleures.

Comme le premier, le donneur est tenu de montrer son point est ses séquences pour pouvoir les compter.

D'autre part, si le donneur a annulé des annonces du premier en s'en trouvant d'égales, il doit prouver sa bonne foi durant la comptabilité en les montrant, bien qu'elles ne comptent pas – et le premier doit en faire de même.

## 12. Repic

Le repic, est un bonus de 60 points accordé au joueur qui, au cours de la comptabilité de ses points d'annonces, atteint ou dépasse 30 points. Alors, au lieu de compter 30, 31, ou 32... il compte 90, 91, ou 92...

Cependant, pour qu'un joueur puisse compter le repic, il ne faut pas que l'autre joueur ait fait valoir durant la phase d'annonces la moindre annonce avant celle qui lui a permis d'atteindre les 30 points nécessaires au repic. Ainsi, par exemple, si le donneur a déclaré ses cartes blanches,

comme cette annonce vient en premier, elle interdit au premier en cartes de faire le repic.



## V. Jeu de la carte

### 13. Principe

Le jeu de la carte repose sur le principe des levées. Seul le nombre de levées faites a de l'importance. La valeur en points des cartes n'est pas comptabilisée – elle est réservée exclusivement à déterminer la hauteur du point lors de son annonce et en déduire sa valeur.

La seule règle est que le deuxième à jouer doit impérativement poser une carte de la couleur de celle jouée par le premier – cette couleur est appelée *couleur demandée*. Il n'y a pas d'atout, et si l'on ne possède pas de la couleur demandée par le premier, on joue la carte de son choix, selon son propre intérêt.

Celui qui joue la plus haute carte de la couleur demandée fait la levée qu'il plie devant lui, faces cachées.

### 14. Ordre de jeu

Comme il a été dit auparavant, le premier en cartes joue pour la première levée dès qu'il a terminé de compter ses points d'annonces.

Dès que le donneur a fini à son tour sa propre comptabilité, il joue une carte sur celle du premier en cartes, et celui des deux joueurs qui fait la levée – selon les règles de l'article 13 –, joue à son tour pour la levée suivante. On continue ainsi jusqu'à la douzième levée qui est la dernière du coup.

### 15. Points de levée, point de dernière

Chaque fois qu'un joueur pose la première carte d'une levée, il ajoute 1 point à son compte en annonçant simplement, à haute et intelligible voix, son nouveau compte.

De même, chaque fois que le deuxième à poser la carte d'une levée fait celle-ci, il ajoute 1 point à son compte. Si c'est le premier joueur qui fait la levée, il n'ajoute pas ce point. Ce qui signifie que pour une même levée, il n'est pas possible de marquer plus d'un point.



Cependant le joueur qui fait la dernière levée ajoute à son compte 1 point supplémentaire, qu'il soit le premier ou le deuxième à avoir joué pour cette levée. Donc, exceptionnellement, pour la douzième levée, celui qui la fait marque au total 2 points au lieu d'un seul.

### 15.1 Exception aux points de levée : cartes non marquantes

Si le premier pose une carte plus petite que le dix, au lieu de marquer 1 point comme il est dit à l'article 15, il n'en marque aucun.

De même, chaque fois que le deuxième à poser la carte d'une levée l'emporte avec une carte inférieure à un dix, il n'ajoute aucun point à son compte. Ainsi, pour le jeu de la carte, les sept, les huit, et les neuf, sont dites des cartes non marquantes.

Si la dernière levée est gagnée avec une carte non marquante, le point de dernière est tout de même acquis à celui qui la fait.

### 16. Bonus des cartes

Lorsque les 12 levées ont été faites, chacun compte le nombre de plis qu'il a devant lui, et celui qui en a le plus – donc plus de 6 – ajoute à son compte 10 points. Ce bonus est appelé le *10 des cartes*.

Dans le cas où les deux joueurs ont fait 6 levées, les 10 points des cartes ne sont pas attribués.

### 17. Bonus de capot

Si un joueur fait toutes les levées, il ne touche pas les 10 points des cartes mais en compte 40. Au Piquet comme aujourd'hui à la Belote, faire toutes les levées se dit mettre capot son adversaire ou bien gagner par capot. Le bonus est ainsi appelé le *40 de capot*.

### 18. Pic

Le pic est un bonus de 30 points accordé au joueur qui atteint un compte de 30 points au cours du jeu de la carte, alors que l'autre joueur n'a encore marqué aucuns points que ce soit d'annonces ou durant le jeu de la carte. Alors, au lieu de compter 30 il compte 60. Les 30 points doivent être atteints impérativement au cours des levées y compris le point de dernière – les 10 points pour les cartes et les 40 points de capot ne peuvent en aucun cas servir à faire le pic.

On comprend que si le premier en cartes n'a rien pu compter comme points d'annonces mais qu'il joue une première carte marquante, il interdit, par ce point ainsi gagné, au donneur de pouvoir faire le pic –

dans la pratique on peut en déduire que seul le premier en cartes peut faire le pic. Il faut cependant prendre en compte que ce premier point dans le jeu de la carte ne compte pas pour interdire un éventuel repic du donneur. De même, la moindre annonce valable du donneur interdit le pic au premier en cartes.



---

## VI. Durée de la partie

### 19. Marque

La comptabilité des points marqués pendant un coup se fait à haute voix mais ne s'inscrit pas.

C'est uniquement à la fin d'un coup que la marque de chaque joueur est consignée par divers moyens possibles. On peut, par exemple, utiliser une feuille de papier et un crayon, ou des jetons ronds valant 1 point et des fiches rectangulaires valant 10 points.

Après chaque coup, on totalise les points gagnés par chaque joueur à ceux du ou des coups précédents, et la partie se termine quand un des joueurs a atteint le total de points convenu qui est généralement égal à 100, mais peut aussi se monter à 150 ou 200 points – le plus souvent la partie se joue en 100 points et alors les joueurs sont dit jouer *un cent de piquet*.

Lorsqu'à la fin d'un coup, l'un ou l'autre des deux joueurs est près du total à atteindre, le coup suivant s'arrête dès que l'un des deux joueurs atteint cet objectif. Pour cela, les points des cartes blanches comptent en premier, suivis de ceux du point, puis de ceux de la séquence et enfin des trois cartes ou du quatorze. Si au cours des annonces aucun des deux joueurs n'atteint l'objectif, le jeu de la carte est joué complètement, et si les deux joueurs venaient à le dépasser, c'est celui ayant le plus de points qui l'emporterait.

### 20. Partie en trois manches

Une partie se joue le plus souvent en deux manches de 100 points. Celui qui gagne les deux manches gagne la partie, mais et si les deux joueurs en ont gagné chacun une, ils se départagent en en jouant une troisième appelée *belle*.



# Remarques

## 21. Annonces

Bien que le plus souvent il soit préférable de déclarer ses plus fortes combinaisons, rien n'oblige un joueur à le faire. Il peut en déclarer une plus faible, ou ne pas en déclarer du tout.

Dans le cas où un joueur choisit de ne pas déclarer sa plus forte combinaison, il ne pourra pas la faire valoir, même s'il l'emporte avec une plus faible.

Cette tactique est utilisée au [Rubicon](#) par un joueur qui pensant qu'il n'atteindra pas les 100 points, cherche à en donner le moins possible à son adversaire. Cependant, il doit prendre garde à ce que celui-ci ne marque pas davantage de son propre jeu. Il y a un équilibre difficile à trouver.

## 22. Arrangement des cartes en main

Avant et après les écarts, les joueurs rangent généralement leurs cartes par couleur et en ordre croissant, ou décroissant, de la gauche vers la droite.

Cette manière de faire facilite la lecture du jeu pour toutes les étapes d'un coup : lecture du point, des séquences, et même des trois et quatorze qui n'impliquent pas les cartes basses – sept, huit et neuf – ; et jeu de la carte.

Le deuxième avantage de ce classement des cartes se trouve dans le fait que lorsque l'on doit montrer une combinaison annoncée, les cartes ne sont pas dispersées hormis les trois et les quatorze.

La règle n'oblige pas à montrer ses trois et ses quatorze valables, afin justement de ne pas perdre de temps inutilement en déranger les cartes en main et en les réorganisant.

## 23. Trois et quatorze

Un *quatorze* qui est la réunion de quatre cartes semblables – à d'autres jeux on dit *carré* – ne demande ni d'en donner la hauteur, ni de le montrer. À la lecture de son propre jeu, l'adversaire en déduit aisément la hauteur – souvent il dira simplement « je vois » ou en donnera lui-même la hauteur.

La réunion de trois cartes semblables – appelé couramment *brelan* de nos jours – nécessite d'en donner la hauteur mais pas de les montrer, la quatrième carte manquante étant soit dans le jeu de l'adversaire, soit

dans son écart. Cependant, si c'est l'annonceur lui-même qui a écarté la quatrième carte, l'adversaire ne pourra pas savoir laquelle c'est. Dans ce cas, il en demandera la couleur au donneur. Le cas peut aussi se produire si la carte manquante se trouve encore au talon.

## 24. Talon et écarts

Le talon sera placé après la donne entre les deux joueurs, puis s'il reste des cartes après les écarts à la droite du donneur.

Les écarts seront tous placés à la droite du premier en cartes.

Aucune des cartes écartées, ou restant au talon, ne pourra être consultée au cours du jeu.

## 25. Levées

Les levées une fois pliées seront empilées en partie croisées, afin d'en faciliter la comptage pour déterminer l'attribution du 10 des cartes.

Il est interdit de consulter les levées réalisées par les deux joueurs à l'exception de la dernière.

## 26. Utilisation de deux jeux de cartes

Dans le double but de fluidifier le jeu, et de ne pas se tromper dans l'alternance des donneurs, on privilégiera l'utilisation de deux jeux de 32 cartes, chacun ayant un dos de couleur différente.

Les joueurs donneront à leur tour avec leur propre jeu.



---

## Le Piquet du temps de Molière (1661)

Cette ancienne forme du Piquet se joue avec un jeu de 36 cartes au lieu de 32 – les six sont les plus basses cartes.

Comme les joueurs reçoivent 12 cartes, le talon en compte aussi 12.

Le premier en cartes peut échanger un maximum de 8 cartes avec le talon. Aussi, dans le cas où il échange 8 cartes, le donneur n'en a plus que 4 à sa disposition.

Le fait qu'il y ait 9 cartes dans chaque couleur, au lieu de seulement 8, implique qu'il est théoriquement possible d'obtenir une *neuvième, ou dix-neuvième* – séquence de 9 cartes valant 19 points.

Contrairement au petit Piquet, il est possible pour les deux joueurs d'avoir *cartes blanches*. Dans ce cas extrêmement rare, les deux joueurs marquent les 10 points de *blanches*, de sorte qu'aucun des deux ne pourra faire ni le repic, ni le pic.

Dans [Les Fâcheux](#) de Molière, Saint Bouvain, premier en cartes, après avoir fait son écart trouve son jeu trop faible et propose à Alcippe, le donneur, l'abandon du coup. Celui-ci refuse, le coup se joue, et il perd la partie. Cette possibilité pour le premier en cartes de demander l'annulation du coup n'est décrite dans aucune règle du Piquet, mais on trouve en partie ce principe dans le jeu de la [Triomphe](#).



---

## Le Piquet moderne

Deux simplifications sont apportées qui concernent d'une part l'annonce du point, et d'autre part le jeu de la carte.

Le *point* est maintenant égal au plus grand nombre de cartes de la même couleur. En cas d'égalité chacun calcule le total de points contenus dans son *point*, et c'est celui qui annonce le plus grand qui l'emporte. La valeur donnée aux cartes ne sert donc plus qu'à départager les joueurs en cas d'égalité.

Concernant le jeu de la carte, toutes les cartes sont désormais marquantes – ce qui favorise la réalisation du *pic*.

Certaines règles, spécifient que le point de dernière levée n'est pas compté en cas de capot.



---

## Le Rubicon

Le Rubicon n'est pas à proprement parler une variante du Piquet, mais une autre manière de déterminer lequel des deux joueurs est le gagnant



de la partie et combien il gagne.

Dans la manière classique, celui qui atteint le nombre de points convenu au départ, généralement fixé à 100, gagne la partie et l'éventuel enjeu.

Le Rubicon se joue en six coups pour lesquels chacun est alternativement donneur. Pour déterminer le premier donneur de la partie, chaque joueur tire une carte du paquet est celui qui obtient la plus haute peut, à sa guise, donner, ou commander à son adversaire de le faire – l'expérience montre qu'il est préférable de laisser la donne à son adversaire.

À la fin de chaque coup, le nombre de points acquis par chaque joueur est consigné dans un tableau, sur une fiche de papier, le total étant effectué de suite. Quand les six coups ont été jouées, le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, on joue deux coups supplémentaires.

Le gain dépend du nombre de points atteint par le perdant :

- s'il est inférieur à 100 : le gain de la partie est égal à la somme des points des deux joueurs, augmentée d'un bonus de 100 points
- s'il est égal ou supérieur à 100 : le gain de la partie est égal à la différence des points des deux joueurs, augmentée d'un bonus de 100 points.

C'est ce seuil de 100 points, que le perdant a tout intérêt à atteindre, qui est appelé *Rubicon*. Dans le deuxième cas, le perdant a atteint, ou passé, le Rubicon et il minimise ses pertes en marquant le plus de points possibles ; dans le premier cas, il ne l'a pas atteint et, s'il ne pense pas pouvoir l'atteindre, il a tout intérêt à faire le moins de points possibles tout en évitant que son adversaire en fasse un nombre important.

Le Rubicon est une manière de pratiquer le Piquet, moins aléatoire qui permet de jouer sur le montant des pertes ou des gains.



---

## Références

*Le Jeu du Picquet, plaisant et récréatif*, XVIIe siècle

*Académie universelle des jeux*, Legras, Paris, 1730

Molière, *Les Fâcheux*, 1661 (comédie-ballet)

## Informations sur la page

Mise en ligne le 18 mars 2009

Relecture et mise en forme le 20 décembre 2021

Auteur : Philippe LALANNE

[Le Salon des jeux - Académie des jeux oubliés](#)

