



LE CHIBRE

Préambule.

Pour simplifier le document tout est au masculin, désolé Mesdames.

Remerciements à Rose-Marie Zbinben et Dominique Reber pour l'aide apportée à la rédaction du document et aux corrections.

Généralités, but du jeu.

Le but du jeu est de faire un maximum de points à chaque tour et essayer de faire les neufs plis (ou levées) et obtenir, le cas échéant, le bonus lié au match.

Déroulement de la partie.

Les 36 cartes sont distribuées dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit 9 cartes.

Le joueur assis à la droite de la personne qui distribue le jeu doit faire atout ou chibrer.

Il choisit l'atout entre coeur, carreau, trèfle ou pique.

La première phase du jeu consiste à faire tomber les neuf atouts en jeu.

En principe il faut tout de suite jouer un atout. (il y a quelques exceptions)

La deuxième phase consiste à jouer ses bocks (cartes maîtresses).

Si l'on cherche une série, il faut toujours jouer en premier la couleur de la série recherchée.

Si le joueur possède deux as, l'un accompagné de la dame, il entre en premier l'as où il possède la dame, son partenaire déjette le roi de la même couleur.

Il pourra ensuite jouer la dame qui devient un bock et peut-être le reste de la série, valet, dix, etc.

La troisième phase consiste à entrer dans la couleur désirée par son partenaire.

Raison pour laquelle le partenaire joue dès que possible la défourche pour montrer où se trouvent ses bocks.

Choisir l'atout ou chibrer ?

Ne faites atout que si vous avez un très bon jeu.

Il est possible de faire atout en première main avec:

4 atouts au bour (bour 4e sans nell, sans as)

Il faut tirer le bour,

s'il tombe 4 atouts, alors il faut tirer une 2e fois, sinon s'abstenir.

4 atouts au nell, as avec le dix

Tirer le nell, dès que possible, tirer une 2e fois.

5 atouts au nell (nell, as plus trois atouts)

Il faut tirer le nell, éventuellement tirer une 2e fois.

5 atouts à l'as avec le dix.

Tirer la carte la plus haute en atout.

Vous pouvez choisir de faire atout avec 3 atouts au bour, alors que votre partenaire aurait eu un meilleur jeu, mais ce dernier peut aussi ne rien avoir.

3 atouts au bour, nell et as

Tirer le nell, s'il tombe 3 atouts, alors tirer l'as.

3 atouts bour, nell, un atout et en plus un as d'une autre couleur.

Tirer le nell, s'il tombe 3 atouts, alors tirer le bour.

Les deux derniers cas ne doivent pas être suivis à la lettre. Suivant quelles sont vos cartes accompagnatrices, il vaut mieux chibrer.

Avec trois couleurs dans son jeu on peut chibrer car il y a de grandes probabilités pour que votre partenaire choisisse l'atout dans l'une de vos trois couleurs.

Conseils

Comptez les atouts pour savoir combien il en reste, soyez attentif aux cartes jouées, et essayez de deviner les cartes des autres joueurs.

Lorsque vous avez chibré et que votre partenaire a choisi l'atout, entrez toujours en atout, avec votre carte la plus haute.

Quand votre partenaire entre avec le bour et que vous avez deux atouts, dont l'as, mettez l'as en premier, vous serez sûr de l'empocher, sinon vous devrez le mettre sur le pli suivant (en admettant que votre partenaire rejoue atout), sans savoir qui mettra alors le nell.

Si le partenaire essaie de faire tomber le nell avec le six, ne pas mettre l'as.

On prend le nell en 2e main avec le bour lorsqu'on a 3 atouts au bour.

Quelle carte jouer après avoir chibré ?

Ne jamais jouer le dix, l'as ou le bour sec.

Lorsqu'on chibre, il faut entrer la plus haute carte en atout.

La défourche

La défourche c'est montrer la couleur désirée à son partenaire.

Dès que vous ne pouvez plus servir en atout ou une couleur, jouer la défourche pour montrer à votre partenaire où sont vos bocks.

Si c'est possible, il faut toujours montrer la défourche.

La défourche se montre une seule fois.

Il s'agit de déjeter l'inverse de la couleur désirée.

Vous voulez du coeur, alors déjetez du carreau.

Vous voulez du pique, alors déjetez du trèfle.

La couleur noire indique l'autre couleur noire et bien sûr la couleur rouge indique l'autre couleur rouge. C'est la défourche indirecte.

Il y a une exception:

On ne joue jamais un atout pour faire une indication.

Lorsqu'on déjette la couleur inverse de l'atout, cela signifie que l'on désire la couleur déjetée.

Ne charger un dix qu'après avoir montré la couleur désirée.

Il arrive parfois que l'on puisse faire les deux choses en même temps, si le Dix est de la même couleur que la carte à déjeter.

La défourche est un principe qui peut sembler un peu compliqué aux premiers abords mais qui permet aux joueurs de communiquer entre eux par le biais des cartes.

Et qui devient instinctif une fois qu'il est souvent pratiqué.

Il est courant de voir un joueur qui a tous les derniers atouts, mais qui n'a pas un seul bock, de jouer un atout pour demander à son partenaire de lui montrer la défourche.

Les bocks.

Quand il n'y a plus d'atout (chez l'adversaire), une carte qui gagne n'importe quel pli, quand elle est jouée en premier, est appelée un "bock".

Les as sont tous bocks, un roi devient bock quand l'as de sa couleur a été joué, une dame devient bock quand l'as et le roi de sa couleur ont été joués et ainsi de suite.

La stratégie revient donc à faire tomber les atouts de l'équipe adverse, et ensuite à jouer ses bocks.

Conseils en vrac

Il faut toujours mettre une carte plus haute que celle jouée par l'adversaire (surmonter).

Ne pas chinder les as.

Sauver les dix dès que possible sur un bock de votre partenaire.

Lors d'un retard aux points conséquent, prendre des risques, jouer le match.

Parfois il faut jouer en dessous mais si possible en dessus du dix soit un valet ou une dame.

Voir annexe I: Définitions, le jargon du Jass en page 4

ANNEXE I

Définitions, le jargon du jass.

<i>Annonce:</i>	Suite de cartes dans la même couleur ou famille de cartes identiques.
<i>Atout:</i>	Couleur choisie par un joueur. La couleur atout prime sur les trois autres couleurs.
<i>Attaquer</i>	Chercher à se rendre maître dans une couleur.
<i>Bour</i>	Valet d'atout, il vaut 20 points, (de l'allemand Bauer).
<i>Bock</i>	Carte qui ne peut être prise par une autre carte. Les as sont de bocks. Une fois les as joués se sont les rois qui deviennent bocks.
<i>Charger</i>	Mettre des points sur une levée (un dix par exemple) afin de sauver une carte ou obliger l'adversaire à prendre ou couper.
<i>Chibrer</i>	Demander à son partenaire de choisir la couleur atout.
<i>Chinder</i>	Ne pas mettre une carte supérieure à celle déjà jouée, alors que c'est possible ?.
<i>Couper</i>	Séparer en deux parties le jeu de cartes après la brasse. Jouer un atout sur une autre couleur pour tenter de gagner le pli.
<i>Défourche</i>	Montrer à son partenaire la couleur souhaitée, en déjetant la couleur inverse.
<i>Déjeter</i>	Jouer une carte d'une autre couleur que celle jouée.
<i>Donner</i>	Distribuer les cartes.
<i>Fausse carte</i>	Une carte qui n'est pas un bock est une fausse carte.
<i>Fausse donne</i>	Erreur dans la distribution des cartes.
<i>Levée</i>	Lorsque chaque joueur a joué une carte, l'ensemble s'appelle levée. Correspond au pli.
<i>Maître</i>	Carte supérieure d'une couleur.
<i>Match</i>	Faire la totalité des levées, sans laisser de cartes à son adversaire.
<i>Match à rebours</i>	Ce sont les adversaires qui ont réalisé le match.
<i>Nell</i>	Neuf d'atout, vaut 14 points.
<i>Pli</i>	Synonyme de levée.
<i>Rentrer</i>	Revenir dans une couleur déjà jouée.
<i>Sous-couper</i>	Jouer en dessous d'un atout joué.
<i>Surcouper</i>	Jouer en dessus d'un atout joué.
<i>Tenir</i>	Jouer la carte la plus haute (bock) pour prendre une levée.