

A vos cartes... : le chibre à six joueurs

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse**

Band (Jahr): **22 (1992)**

Heft 11

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Le chibre à six joueurs

A vos cartes...

Georges Aubert

Souvent on se retrouve entre amis pour jouer aux cartes, mais malheureusement le multiple de quatre n'est pas toujours possible, car il y a plus d'amateurs que de places de jeu. Alors que faire s'il y a six personnes qui désirent jouer?

Deux tables de trois ou une table de six? La première solution est la plus souvent adoptée, car peu de gens connaissent la seconde. Pourtant cette dernière est passionnante. En voici la règle:

Variante 1 avec 2 jeux de cartes

On retire les huit, les sept et les six de chaque couleur, de façon à obtenir un jeu de 48 cartes.

Un tirage au sort préliminaire désigne deux équipes de trois joueurs. On prend bien soin de s'asseoir autour de la table de manière à ce que chaque joueur ait un adversaire à sa gauche et à sa droite. Il n'est pas possible que deux partenaires se trouvent côte à côte. Le joueur qui a tiré la plus petite carte donne. Il distribue huit cartes à chaque joueur (deux par deux ou quatre par quatre). Le joueur se trouvant à droite du donneur pourra choisir l'atout, ou chibrer à son deuxième partenaire qui à son tour pourra choisir l'atout ou chibrer au troisième et dernier partenaire. Celui-ci aura l'obligation de choisir la couleur atout et de l'annoncer. Mais seul le premier joueur (celui qui a chibré en premier) devra commencer la partie.

Comme toutes les cartes sont doublées (deux as de coeur - deux rois de coeur - deux dames de coeur - etc.) et c'est ce qui rend le jeu intéressant, la deuxième prime sur la première. Exemple: Le premier joueur joue l'as de coeur, les quatre joueurs suivants fournissent la couleur, mais le sixième et dernier joueur pose aussi un as de coeur. C'est lui qui gagne le pli, car le deuxième as prime sur le premier.

Les annonces sont comme celles du chibre normal, mais c'est la deuxième annonce qui prime sur la première si celles-ci sont identiques. Il n'est pas possible bien sûr d'annoncer 100 les as et d'avoir en main: deux as de pique, un as de carreau et un as



de trèfle. Par contre, il est possible d'annoncer deux fois le Stöck à condition d'avoir les quatre cartes correspondantes.

Chaque donne totalise 314 points et le match 414. Comme les points sont doublés, la dernière levée gagne 10 points (2 fois 5 de der). La première équipe qui atteint 2000 points a gagné la partie.

La technique de jeu

Le choix de l'atout est primordial et très délicat. Car même si vous avez un Bauer 4^e, vous ne ferez peut-être aucun point. En effet, il suffit qu'un adversaire possède un jeu équivalent dans la même couleur pour neutraliser vos atouts. Il est absolument nécessaire, pour faire atout, d'avoir au minimum: deux Bauer de la même couleur avec (si possible) deux Nell ou deux as ou alors deux Bauer et Nell, as, roi, roi. Avec un peu d'expérience, vous verrez que ce jeu est plein de rebondissements comiques et inattendus. La qualité première du bon joueur de chibre à six, est la mémoire, car il y a plus de cartes dans le jeu.

Variante 2 avec 1 jeu de cartes

Le tirage au sort désigne deux équipes de trois joueurs. La plus petite carte distribuée deux fois trois cartes à chaque joueur. Celui ou celle qui possède le sept de carreau choisit l'atout ou chibre à son deuxième partenaire, qui à son tour pourra choisir l'atout ou chibrer au troisième et dernier partenaire. Il aura l'obligation d'annoncer la couleur atout, et seul le premier joueur devra commencer la partie. La première équipe qui atteint 1000 points a gagné la partie.

La technique de jeu

Avec seulement six cartes en main, le minimum change par rapport au chibre classique. On doit faire atout avec:

- le Bauer troisième, ou
- le Bauer et Nell, ou
- le Nell quatrième, ou
- le Nell, as et roi.

Pour les joueurs qui ne trouvent plus un grand intérêt dans cette variante, qu'il se reportent à la première...

Le mois prochain, je vous indiquerai comment faire savoir à votre partenaire le nombre d'atouts que vous possédez au jeu du chibre classique.