Chibre

Le chibre est la variante la plus répandue du Jass, jeu national suisse.
Il ressemble beaucoup à la belote française et au klaverjas hollandais.

Généralités
36 cartes
4 joueurs

Le jeu se joue à 4 joueurs, en 2 équipes de 2, avec un jeu de 36 cartes, allant de l'as au 6. Il existe aussi une variante à 2 joueurs : la pomme.

L'ordre des cartes est le suivant :
• Dans la couleur d'atout : Valet - 9 - As - Roi - Dame -10-8-7-6. Le valet d'atout se nomme le bourg, le 9 d'atout se nomme le nel.

• Dans toutes les autres couleurs c'est l'ordre habituel, soit As - Roi etc...

Distribution
Un joueur brasse et donne les cartes. Pour le premier tour, le donneur est déterminé au hasard. Ensuite, c'est la personne qui a fait atout la première au tour précédent qui donne.
Le donneur donne 9 cartes à chacun, en 3 fois 3 cartes.

Détermination de l'atout

Au premier tour, le joueur ayant le 7 de carreau fait atout. Aux tours suivants, c'est la personne située après le donneur.

"Faire atout" signifie "choisir la couleur d'atout". Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas choisir, il dit "je chibre" et son partenaire doit obligatoirement choisir une couleur d'atout.

C'est le joueur qui fait atout le premier qui entame (même si c'est son partenaire qui a choisi l'atout).

Annonces
Lorsqu'il pose sa première carte, chaque joueur peut faire une ou plusieurs annonces.

Seules les annonces de l'équipe ayant fait l'annonce la plus forte sont comptabilisées. L'autre camp peut demander à voir les cartes qui forment les annonces.

Les annonces possibles sont les suivantes :

Trois cartes:
Trois cartes se suivant dans une même couleur (pique, coeur etc..) 20 points.

Le"schtöckr":
C'est le roi et la reine d'atout. On l'annonce soit si on a pas d'autres annonce en posant la seconde de ces deux cartes, soit s'il est dans une annonce (par exemple : trois cartes et schtötckr as-roi-dame d'atout). 20 points.

4 cartes:
Il faut quatre cartes se suivant dans la même couleur (exemple : as-roi-dame-valet) 50 points.

Carré:
4 cartes de même rang (exemples : les 4 as, rois, dames, ou tes 4 dix) 100 points.

5 cartes:
5 cartes se suivant dans la même couleur (par exemple 10-9-8-7-6) 100 points.

4 Nels:
Ce sont les 4 neufs 150 points.

4 Bourgs:
Ce sont les 4 valets 200 points.

Si une personne a 100 en cinq cartes, elle est plus forte qu'une personne ayant 100 en 4 cartes, c'est-à-dire que son annonce sera valable et non celle de son adversaire. Dans le même ordre d'idée, une personne ayant 100 des as sera plus forte qu'une autre ayant 100 des rois.

Jeu
Il est obligatoire soit de suivre à la couleur, soit de jouer un atout (exemple : lorsqu'une personne joue du cœur, tout le monde doit jouer coeur ou atout). Si un joueur n'a pas de la couleur demandée, il peut mettre n'importe quel carte, atout ou non.
Si quelqu'un joue atout, tout le monde doit jouer atout.

Seule exception à ces règles : le bourg (valet d’atout), qui peut être joué à tout moment.
Le joueur ayant posé la plus forte carte remporte le pli et entame pour le pli suivant.

Décompte des points
L’équipe ayant remporté les annonces marque immédiatement les points de ses annonces.

A la fin du tour, chaque équipe marque les points des cartes qu'elle a ramassées. L'as vaut 11 points, le roi vaut 4 points, la dame vaut 3 points, le valet vaut 2 points, le 10 vaut 10 points. Le valet d'atout en vaut 20, le 9 d'atout en vaut 14. les autres cartes ne valent aucun point.
le dernier pli vaut 5 points. Le jeu compte donc157 points. Si une équipe remporte tous les plis elle a fait un match, et marque 157 points du jeu plus 100 points pour le match.

La première équipe à atteindre 1000 points remporte la partie. On peut aussi décider de faire une partie en jouant à ”Pique double" , dans ce cas, la partie se joue en 1500 points.