

RÈGLES DU JEU DE CRIBBAGE

Deux à quatre joueurs. Dix ans et plus.



***Remarque :** Ce texte couvre les règles de base du cribbage. Pour comprendre toutes les subtilités du jeu, nous vous recommandons de jouer en compagnie d'une personne expérimentée.*

But

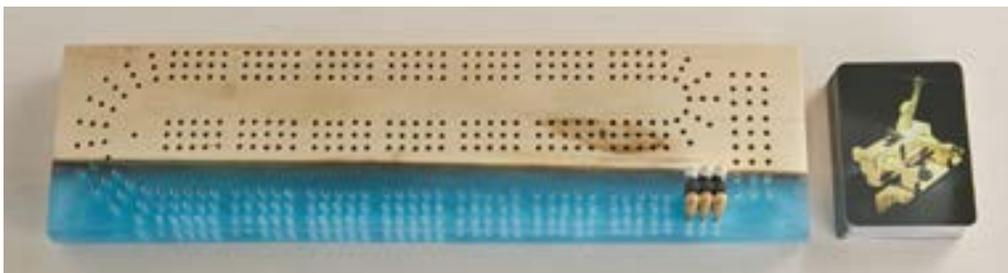
Le but du jeu consiste à être le premier joueur à obtenir 121 points.

Mise en place

Vous avez besoin d'un jeu de 52 cartes, d'une planche de cribbage et de chevilles.

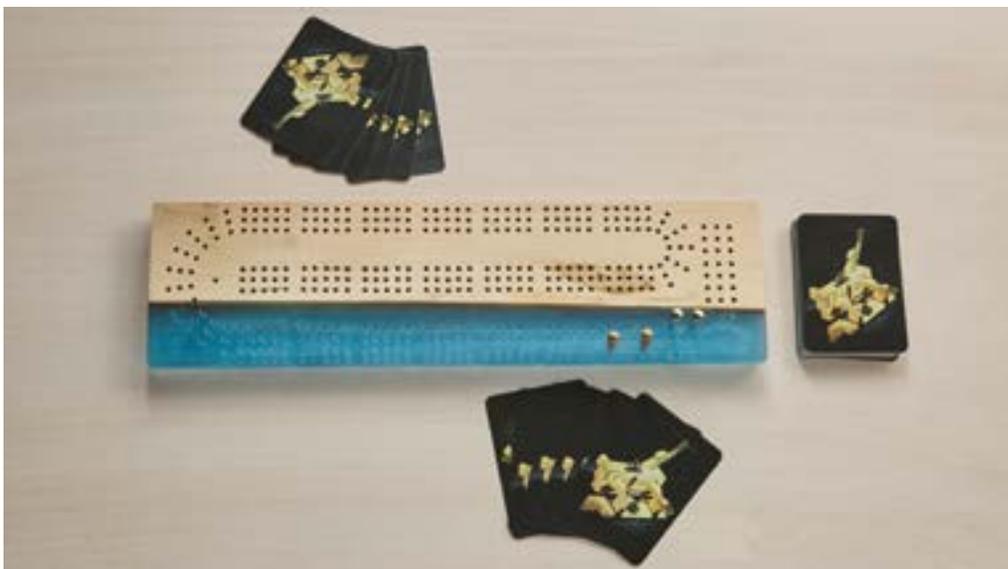
Les cartes de 2 à 10 conservent leur valeur nominale. Les as valent 1. Les figures (valet, dame et roi) valent 10.

Placez la planche de cribbage au centre des joueurs.



Les chevilles servent à marquer les points sur la planche de cribbage. Chaque joueur utilise deux chevilles de la même couleur pour marquer son pointage dans sa piste.

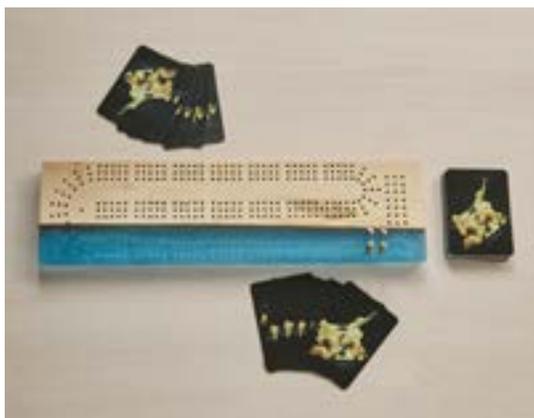
Pour marquer le premier pointage, il faut planter une première cheville en comptant un trou par point à partir du début de la piste. Pour marquer le deuxième pointage, il suffit de planter une deuxième cheville à la suite de la première en calculant le nombre de trous nécessaires, et ainsi de suite. Cette façon de faire (comme à saute-mouton) réduit les erreurs de calcul.



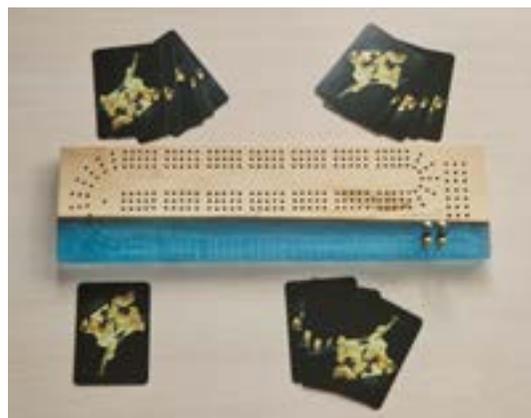
La donne

Brassez les cartes. Déposez le jeu de cartes sur la table, face cachée. Chaque joueur coupe une carte du paquet. Le joueur qui coupe la carte la plus basse devient le donneur. Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur sera le prochain à distribuer les cartes.

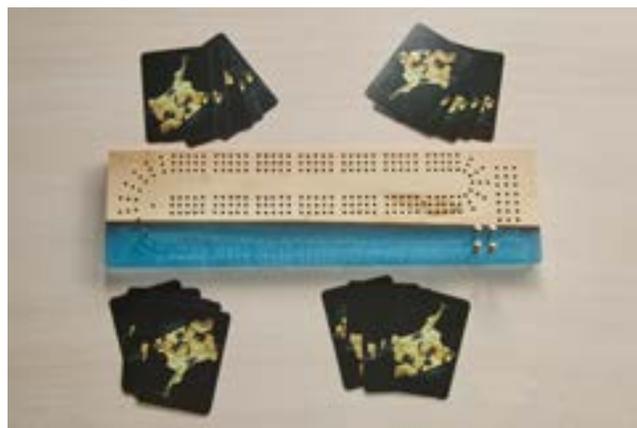
- Partie à deux joueurs : le donneur distribue six cartes (face cachée) à chaque joueur.
- Partie à trois joueurs : le donneur distribue cinq cartes (face cachée) à chaque joueur, puis met une carte de côté.
- Partie à quatre joueurs : le donneur distribue cinq cartes (face cachée) à chaque joueur.



Partie à deux joueurs



Partie à trois joueurs



Partie à quatre joueurs

Le crib

Chaque joueur examine ses cartes et choisit les quatre qu'il conserve. Si sa main compte six cartes, il se défausse de deux cartes (face cachée); si elle en compte cinq, il ne se défausse que d'une carte (face cachée).

Conseil : *Le joueur devrait conserver les cartes dont la combinaison lui donne le plus de points. Par exemple, si sa main se compose de deux 4, d'un 5, d'un 6, d'un 9 et d'une reine, c'est en défaussant le 9 et la reine qu'il conservera le plus de points.*



Rassemblez les cartes défaussées (face cachée) en une pile devant le donneur. Cette pile se nomme le *crib*. Le donneur s'en servira pour gagner des points supplémentaires à la fin de la manche.



La carte coupée

Le joueur à gauche du donneur coupe le reste du paquet. Le donneur retourne la carte sur le dessus du paquet. Cette carte, nommée *carte coupée*, entrera en ligne de compte dans la deuxième partie de la manche (le décompte). Tous les joueurs l'utiliseront dans le calcul de leur pointage, comme s'il s'agissait de leur cinquième carte.



Si la carte coupée est un valet, le donneur marque immédiatement deux points.

Première partie de la manche : le jeu

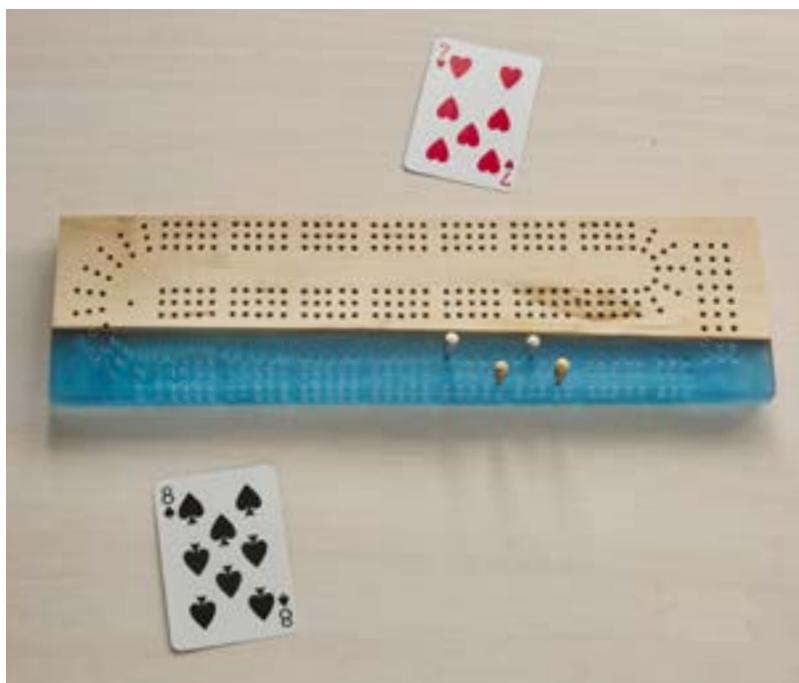
Le joueur à gauche du donneur joue une carte (face visible) sur la table en annonçant sa valeur.

Conseil : Généralement, un joueur commence par jouer sa carte la plus élevée.

Le joueur à gauche du premier joueur joue une carte (face visible) sur la table en annonçant la valeur totale des deux cartes.

Chaque joueur garde ses cartes jouées devant lui. Tour à tour, les joueurs jouent une carte en annonçant le compte jusqu'à ce que le total atteigne 31, sans le dépasser, ou jusqu'à ce que plus personne ne puisse jouer.

Pendant cette partie de la manche, tout joueur qui joue une carte portant le compte à 15 marque deux points.



Un joueur qui forme une paire avec la carte du joueur précédent (en jouant un 7 après un 7 ou une dame après une dame, par exemple) marque deux points. Une dame et un roi ne forment pas une paire, même si leur valeur est la même (10).



Si un premier joueur joue un 7, le deuxième, un 6, et le troisième, un 8, ce dernier annonce le compte en disant « 21 pour 3 », puis marque trois points pour la suite en avançant sa cheville sur la planche.



Le go

Le jeu s'interrompt lorsqu'un joueur ne peut pas jouer une autre carte sans dépasser 31.

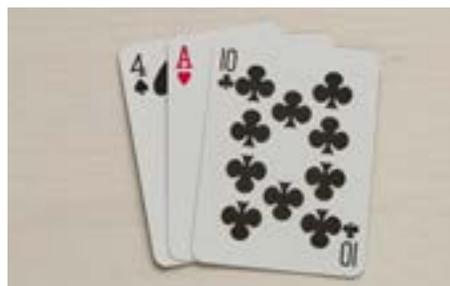


Lorsqu'un joueur est incapable de jouer une carte sans dépasser 31, il passe en disant « go ». L'autre joueur doit alors jouer toutes les cartes qu'il peut, sans toutefois dépasser 31, puis marque un point. S'il atteint exactement 31, il marque un point de plus, pour un total de deux points. Dans une partie à trois ou quatre joueurs, lorsque tous les joueurs ont dit « go » sauf un, ce dernier joue toutes les cartes qu'il peut sans dépasser 31. Il marque alors un point pour le go, et deux s'il atteint 31.

Le jeu reprend pour un nouveau compte de 31 avec le joueur qui se trouve à la gauche du dernier joueur à avoir déposé une carte.

Calcul des points

Un total de 15 vaut deux points.



Une paire (deux cartes de même rang) vaut deux points.



Un brelan (équivalent à trois paires) vaut six points.



Une suite de trois (c'est-à-dire trois cartes qui se suivent, sans être nécessairement jouées dans l'ordre) vaut trois points. Une suite de quatre vaut quatre points, et ainsi de suite.

Par exemple, si le premier joueur joue un 4, le deuxième, un 6, et le troisième, un 5, ce dernier marque 3 points pour la suite de trois (et deux de plus pour le compte de 15, le cas échéant). Si le quatrième joueur joue un 3 ou un 7, il marque 4 points pour la suite de quatre.



Quatre cartes ou plus de la même couleur valent quatre points.

Remarque : *Quatre cartes ou plus de la même couleur pendant la première partie de la manche ne valent pas de points. Elles comptent seulement pendant le décompte de la main et du crib.*



Deuxième partie de la manche : le décompte

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été jouées. La deuxième partie de la manche consiste à compter ses points.

Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur est le premier à compter sa main.

Il commence par calculer toutes les combinaisons de cartes qui totalisent 15. À la première combinaison, il annonce « 15 pour 2 ». À mesure qu'il compte d'autres combinaisons de 15, il poursuit en annonçant « 15 pour 4 », « 15 pour 6 » et ainsi de suite.

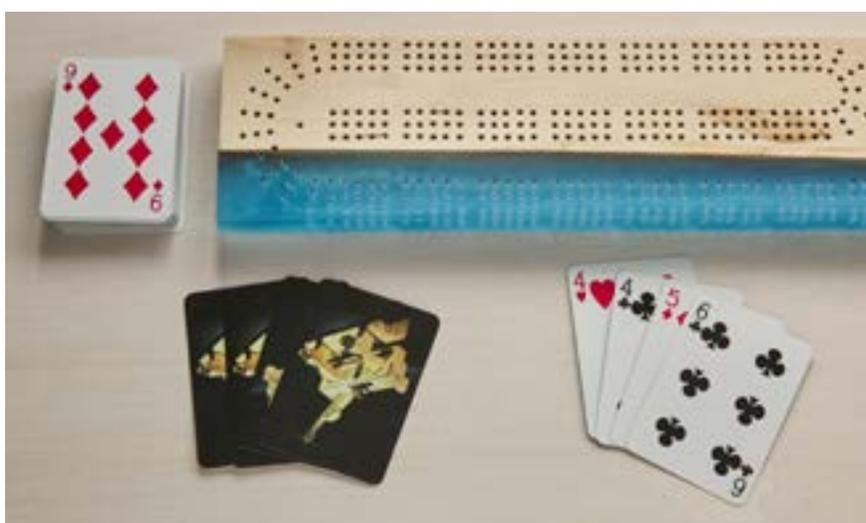
Il compte ensuite ses autres points, comme les paires, les brelans et les suites.

Par exemple, pour compter la valeur d'une main composée de deux 4, d'un 5 et d'un 6, avec 9 comme carte coupée, le joueur annonce d'abord « 15 pour 2 » (puisque $6 + 5 + 4 = 15$), « 15 pour 4 » (puisque $6 + 5 + \text{autre } 4 = 15$), « 15 pour 6 » (puisque $9 + 6 = 15$), deux suites de trois et une paire, pour un total de 14 points. Le joueur fait donc un bond de 14 points sur la planche.



La carte coupée permet aux joueurs d'ajouter des points à leur main.

Après avoir compté les points de sa main, le donneur compte les points de son *crib* (la pile de cartes défaussées au début de la manche), puis marque ces points supplémentaires sur la planche.



Par exemple, si le *crib* comprend deux rois, une reine et un 2, le donneur obtient deux points pour la paire de rois.



Fin de manche

Le joueur qui se trouve à la gauche du donneur est le prochain à brasser et à distribuer les cartes.

Fin de partie

Le premier joueur à atteindre 121 points remporte la partie.

