

RÈGLEMENTS DU CRIBBLE

BUT DU JEU

Le jeu consiste à être le premier à atteindre 121 points ou plus (en faisant le tour 2 fois de la planche de crible) accumulés après plusieurs donnes. Les points sont comptés surtout par la combinaison de cartes se produisant durant le jeu, dans une main, ou dans les cartes écartées avant le jeu (qui forment le crib).

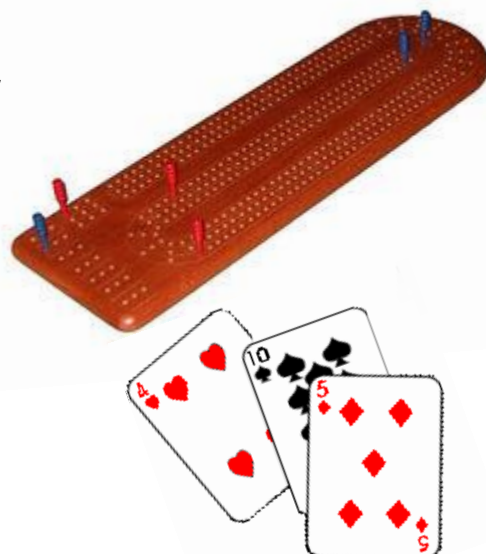
RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

Quand un joueur coupe un valet, celui qui a le cribble avance de 2 points.

Lorsque les joueurs comptent leurs points, s'ils ont un valet de la même couleur que la carte coupée, cela leur donne 1 point de plus. Cette règle est valide pour leur jeu ainsi que dans le cribble. Après avoir compté son jeu et après avoir inscrit ses points sur la planche, si le joueur a oublié des points, il ne peut les inscrire de même que son adversaire.

Le joueur qui n'a pas le cribble compte ses points et les marque en premier.

Lorsqu'un joueur est arrivé à six « pines » de la fin de la partie, il compte les « Go ».



DÉROULEMENT

La formule du cribble se joue soit en équipe de deux ou individuellement.

Les parties sont d'une durée approximative de 30 minutes.

Il se joue de la même façon en équipe, sauf que les joueurs ne reçoivent que cinq cartes pour faire leur jeu.

Chaque joueur dispute trois parties pour déterminer le classement.

Pour décider qui commence la partie, chaque joueur tire une carte et la plus basse (l'as) débute la partie.

Au début d'une manche, cinq ou six cartes sont distribuées à chaque joueur. En choisissant parmi leurs cartes, chaque joueur défausse deux cartes pour former le crib (face cachée). Celui-ci ne servira qu'au décompte des points à la fin de la manche. Le joueur à la droite du donneur coupe ensuite le reste du paquet et le donneur retourne la première carte (carte de démarrage).

DÉCOMPTE DES POINTS

L'as est toujours considéré comme valant un (1).

Les cartes avec un personnage valent 10 points et les autres leur valeur inscrite.

Si vous avez dans votre main un valet qui est de la même couleur que la carte de début, vous obtenez 1 point.

Vous avez une paire donc deux rois par exemple (deux points), un brelan (six points) et un carré (12 points).

Pour les suites au jeu de cribble, il faut au moins trois cartes qui se suivent, mais pas forcément de la même couleur. Une suite rapporte 1 point.

Avec vos cartes et la carte de début, essayez de voir si la somme de leur valeur ne vous permet pas de faire un total de quinze. Si vous y arrivez, vous remportez 2 points.

Si vous avez quatre cartes de même couleur, elles vous rapporteront 4 points.

Vous ne pouvez pas avoir une « couleur » en comptant la carte de début. Il est possible d'avoir 4 points pour une main qui a une « couleur » et un cinquième point si la carte de début est de la même couleur. Avec une carte de trèfle comme carte de début, une main qui comprend trois cartes de trèfle et une carte de carreau, il n'est pas possible de faire une « couleur ».

Notez qu'il n'est pas possible d'avoir une « couleur » dans le crib, si la carte de début n'est pas elle aussi de même couleur. Par contre, si les quatre cartes du cribble et la carte de début sont de même couleur, ça rapporte 5 points.

- Une victoire donne 2 points.
- Une victoire avec « skunk » donne 4 points.
- Les quatre joueurs ayant le plus de points s'affronteront en demi-finale (une partie).
- Les gagnants des demi-finales se disputeront la finale (une partie).

EN CAS D'ÉGALITÉ

Advenant une égalité, pour déterminer les quatre demi-finalistes, il y aura une mini partie de 61 points entre les joueurs qui seront égaux.