



CRIBBLE

1. PRINCIPE DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 121 points ou plus. C'est-à-dire, de terminer le trajet indiqué sur la planche de jeu.

2. MATÉRIEL

- 1 planche du jeu Crib
- 1 jeu de cartes régulier sans les «jokers» (52 cartes)
- 4 pions (2 pions de la même couleur par équipe)

3. ÉQUIPE

- Chaque équipe est composée de deux joueurs.
- Le capitaine est l'unique porte-parole de l'équipe.

4. DÉROULEMENT

- Les joueurs de la même équipe se placent l'un en face de l'autre.
- Pour déterminer le donneur, chaque joueur pige une carte. Celui qui a pigé la plus basse carte devient le donneur. (L'As vaut 1).
- Le donneur mélange les cartes et il en distribue 5 par joueurs.
- Chacun d'eux défusse la carte qui leur est le moins utile. Ces cartes vont créer le Crib, qui est un jeu supplémentaire pour le donneur.
- Le donneur fait couper le paquet au joueur assis à sa droite qui pige alors une carte. Cette carte se nomme la carte du départ. Elle devient la 5^e carte des joueurs et du Crib.
- Le joueur assis, à la gauche du donneur commence la partie en jouant une carte devant lui. Les autres participants jouent une carte à tour de rôle, et ce, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au fur et à mesure que les cartes sont jouées, les participants doivent compter les points. Si la somme est 15 ou 31, le dernier à avoir joué une carte avance son pion de 2 points. Le total ne doit jamais dépasser 31 points. Si un joueur ne peut jouer sans dépasser le nombre maximum, il dit «go» et le joueur suivant joue une carte. Quand plus personne ne peut jouer, le dernier à avoir déposé une carte avance son pion de 1.
- Si une suite de carte est créée, par exemple un joueur joue un 2, le joueur suivant un 3 et l'autre joueur un 4, le joueur qui a déposé la dernière carte de cette suite obtient donc 3 points pour avoir complété une suite de 3 cartes, 4 points pour une suite de 4, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le total ne dépasse pas 31. Ensuite, la personne suivante recommence un nouveau tour de table.
- Quand toutes les cartes sont jouées, chaque joueur reprend son jeu.
- À tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du donneur, les joueurs montrent leur jeu en disant le nombre de points qu'ils font et en les expliquant (exemple : 15 - 2, 15 - 4, suite de 3 -7). Ensuite, ils avancent à tour de rôle leur dernier jeton du nombre de points qu'ils ont faits. Si un joueur lâche son pion et qu'il a mal compté ses points, l'équipe adverse peut alors ajouter ces points oubliés en faisant avancer leur pion. Par contre, ils doivent le dire avant le décompte du joueur suivant.

- Le donneur joue en dernier et après avoir joué son jeu il joue le Crib.
- Par la suite, le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur et le jeu continu.

6. COMMENT COMPTER LES POINTS

Valeur des cartes :

- As à 9 = 1 à 9
- 10, valet, dame et roi = 10

Les points sont comptés :

- Chaque total de 15 (8 ♥ + 7 ♣) = 2 points
- Une paire : 2 points
- Un brelan (triple) = 6 points
- Un Carré (quadruple) = 12 points
- Une suite (pas obligatoirement de la même sorte n'y en ordre) = 1 point par carte de la suite.
- 4 cartes de la même couleur dans la main (exemple : 4 pique) = 4 points (Si la carte du départ est de la même couleur que les 4 cartes de la main, 5 points iront au joueur.)

Si un valet est coupé = 1 point au donneur

Si un joueur a le valet de la même sorte que la carte du départ = 1 point au joueur.