

Le Cribbage (Cribbe), Jeu de carte

Nombre de joueurs : idéalement deux. Toutefois, on peut jouer aussi à trois ou à quatre. On trouvera plus loin les règles à suivre dans ces cas-là.

Les cartes : un paquet conventionnel.

De plus, comme on est sans cesse en situation de marquer des points, il est conseillé de se procurer une planchette de cribbage. En général, elle se présente sous la forme d'une petite planche de bois rectangulaire d'environ 38 cm sur 10 cm. Il existe toutes sortes de planches de Cribbage et en toutes sortes de format



Sur cette planche est dessinée une spirale composée de trois bandes de couleur différente : en général, celle de gauche est rouge, celle du centre, verte et celle de droite, bleue. Chaque bande de couleur est creusée d'une rangée de petits trous destinés à recevoir des fiches en plastique.

Les rangées comptent soit 60 soit 120 trous, qui sont gradués par cinq. Si on joue une partie de 121 points avec une planche dont les rangées comprennent 60 trous, on fait deux fois le parcours. Un jeu de deux fiches par joueur est également nécessaire : chaque jeu de fiches a la même couleur qu'une des rangées de la planche.

Ordre :

L'ordre décroissant suivant : le R est la carte la plus forte, suivie de D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, As.

Valeur :

Chaque figure vaut 10, l'As vaut 1 et les autres cartes gardent leur valeur nominale.

Le jeu:

Type : individuel, à deux ou trois joueurs. D'équipe, à quatre.

But :

Être le premier à cumuler 61 ou 121 points en formant des cumulatifs de 15 ou 31 et des combinaisons.

Les combinaisons permises sont la Paire, le Brellan, le Carré, la Séquence à trois cartes ou plus. On ne tient pas compte de la Couleur dans la Séquence.

Règles :

La distribution :

Le premier donneur est désigné par tirage au sort. Celui qui tire la carte la plus basse donne le premier coup.

Si des joueurs tirent des cartes de même valeur, on procède à un autre tirage. Les deux joueurs ont le droit de mêler les cartes, le donneur a le privilège d'être le dernier à les battre. Il fait couper le paquet par son adversaire. Ce dernier ne doit pas couper de manière à laisser moins de cinq cartes dans un des tas de la coupe.

Le donneur distribue six cartes couvertes à chaque joueur en alternance. La donne passe ensuite à l'autre joueur, puis revient au premier donneur pour le troisième coup.

Quand on joue plus d'une partie, le perdant est le premier à donner pour la partie suivante. Dès que la donne est terminée, le donneur pose les cartes qui restent sur la table entre son adversaire et lui.

Au Cribbage, contrairement à la plupart des jeux de cartes, ce paquet ne forme pas le talon même s'il doit encore remplir une fonction. On verra plus loin laquelle.

Le déroulement :

Formation de la huche (crib) :

Chaque joueur analyse sa main et en écarte deux cartes couvertes. Les quatre cartes ainsi écartées sont placées à la droite du donneur. Elles forment la huche et appartiennent au donneur. Il ne s'en servira qu'à la fin du coup pour tenter d'en tirer des points.

La carte de départ:

Quand on a formé la huche, l'adversaire du donneur coupe le paquet de cartes qui restent et le donneur ouvre la carte placée sur le dessus du tas resté sur la table.

Le joueur qui a coupé reforme le paquet en remettant le tas qu'il a en main sur celui qui est resté sur la table.

Le donneur dépose alors la carte retournée sur le paquet ainsi reformé. Ce paquet n'est pas un véritable talon car aucun des joueurs ne peut désormais y piger de cartes.

La carte posée retournée sur le paquet s'appelle la carte de départ. Si c'est un Valet, le donneur marque deux points sur-le-champ. La carte de départ ne sert à rien pendant le jeu proprement dit, mais, on le verra plus loin, elle peut aider les deux joueurs à marquer des points.

Le jeu proprement dit :

C'est l'adversaire du donneur qui commence le premier cumulatif. Il joue une carte de sa main en l'ouvrant devant lui et en annonce la valeur.

À son tour, le donneur fait de même : il ouvre une carte devant lui et annonce le cumulatif atteint en additionnant la valeur de sa carte et celle de la carte ouverte par son adversaire.

Soient les joueurs Pierre et Jean. Pierre ouvre le jeu avec un 3 et annonce : «Trois». Jean ouvre un 7 et annonce le cumulatif «Dix» ($3 + 7 = 10$).

Dès qu'un joueur en ouvrant une carte atteint un cumulatif de quinze, il marque deux points. Si Pierre, par exemple, ouvre un 5 après le 10 de Jean, il annonce : «Quinze» et marque deux points.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que le cumulatif atteigne trente et un. Le cumulatif des cartes ouvertes ne doit jamais dépasser ce chiffre.

Si, lorsque vient son tour d'ouvrir une carte, un joueur ne peut le faire sans dépasser trente et un, il dit : «Go», ce qui signifie qu'il ne peut pas jouer.

Son adversaire se retrouve devant l'alternative suivante : ou bien il peut ouvrir une ou plusieurs autres cartes sans que le cumulatif dépasse trente et un; ou bien il ne peut pas ouvrir de nouvelle carte sans défoncer trente et un.

Dans le premier cas, il ouvre autant de cartes qu'il peut jusqu'au cumulatif maximum de trente et un. S'il finit avec un trente et un, il marque deux points; s'il finit avec moins de trente et un, il marque un point.

Dans le deuxième cas, s'il ne peut ajouter aucune autre carte au cumulatif sans dépasser trente et un, il marque aussitôt un point.

Le joueur qui a dit «Go» ayant encore des cartes, il entame un nouveau cumulatif : il ouvre une première carte et en annonce la valeur.

Si c'est un 5, il annonce : «Cinq», et non «Trente-six». Autrement dit, quand un cumulatif a atteint son maximum (trente et un ou Go), on recommence à zéro. Le joueur qui joue la dernière carte de la manche marque un point, peu importe le cumulatif.

Façon d'ouvrir les cartes :

Chaque joueur ouvre les cartes de son jeu en les étalant devant lui. Un joueur ne doit jamais mêler ses cartes avec celles de son adversaire, sinon il deviendrait impossible de calculer les points de chacun à la fin de la manche.

Décompte des points :

On marque les points aussitôt qu'on les réalise, sinon il devient impossible de se rappeler tous les points qu'on a faits pendant le coup.

Pour marquer les points, on avance une de ses fiches d'autant de trous sur la planchette qu'on a fait de points.

Si on fait deux points, on avance une fiche de deux trous. On se sert des deux fiches pour marquer les points : l'une indique l'ancien pointage pendant que l'autre indique le nouveau.

Ainsi, on peut avoir une fiche à 25 et une autre à 27, ce qui veut dire qu'on a accumulé jusqu'ici 27 points.

Si on fait deux points, on prend la fiche qui marque 25 et on la plante dans le deuxième trou après celle qui marque 27 : elle indique qu'on a désormais 29 points.

Il existe plusieurs façons de faire des points pendant qu'on joue.

- a) Un joueur qui forme une Paire, en ouvrant une carte de même valeur que celle qui vient d'être étalée par son adversaire, marque deux (2) points.
- b) Un joueur qui forme un Brelan, en ouvrant une carte de même valeur que les deux cartes précédemment ouvertes, marque six (6) points.
- c) Un joueur qui forme un Carré, en ouvrant une carte de même valeur que les trois cartes précédemment ouvertes, marque douze (12) points.
- d) Un joueur qui forme ou continue une Séquence en ouvrant une carte qui crée une suite numérique avec les deux cartes précédemment ouvertes, marque un point par carte.

Si la Séquence est composée de trois cartes, il inscrit trois points, et quatre points si elle est formée de quatre cartes. On ne tient pas compte de la Couleur et il n'est pas nécessaire que la Séquence suive l'ordre numérique des cartes.

Ainsi, une Séquence 2-3-4 peut avoir les formes suivantes : 2-3-4 ou 2-4-3 ou 3-2-4 ou 3-4-2 ou 4-3-2 ou 4-2-3.

Elles donnent toutes droit à la prime de trois points.

Il est interdit de faire tourner le coin à une Séquence, c'est-à-dire de créer cette dernière en utilisant une carte faible avec deux fortes ou deux cartes faibles avec une forte. En d'autres termes, les Séquences A-R-D ou 2-A-R sont défendues.

De plus, aucune carte ne doit briser la Séquence. Par exemple, si l'adversaire ouvre d'abord un 7, puis le donneur un 6, puis l'adversaire un 6 et enfin le donneur un 5, ce dernier ne bénéficie pas des points de la Séquence pour la bonne raison que le deuxième 6 brise la Séquence. Bien sûr, l'adversaire marque deux points pour la paire de 6, mais c'est tout.

- e) Si un joueur atteint un cumulatif de quinze en ouvrant une carte, il marque deux (2) points.

Fin du coup :

Le coup prend fin lorsque les deux joueurs ont ouvert toutes leurs cartes. On compte alors les points contenus dans chaque main. C'est l'adversaire du donneur qui commence, ensuite le donneur compte sa main, puis il compte sa huche. Cet ordre est important : à la fin de la partie, il peut faire en sorte que l'adversaire soit le premier à cumuler 61 ou 121 points. Autrement dit, il gagne la partie. Dès lors, le donneur n'est pas autorisé à compter sa main ni sa huche, puisque, de toute façon, il a perdu.

Décompte des points :

Pour faire le décompte des points, on ajoute la carte de départ à chacune des trois mains. Ainsi, l'adversaire en tiendra compte pour le calcul de ses points, comme le donneur en tiendra compte pour le calcul des 110 points de sa main et de sa huche.

Voici la valeur de chacune des combinaisons qu'on peut retrouver dans une main :

combinaisons	points
Paire (2-2)	2
Brelan (2-2-2)	6
Carré (2-2-2-2)	12
Séquence à trois cartes ou plus (2-3-4)	1 par carte
deux Séquences à trois cartes (2-2-3-4)	8
deux Séquences à quatre cartes (2-2-3-4-5)	10
trois Séquences à trois cartes (2-2-2-3-4)	15
deux Paires et deux Séquences (2-2-3-4-4)	16
quatre cartes de la même Couleur	4
cinq cartes de la même Couleur	5
Valet de la même Couleur que la carte de départ	1

Au Cribbage, les combinaisons sont si nombreuses et certaines sont si difficiles à reconnaître qu'il est fort possible qu'un débutant passe à côté de quelques points.

Il est important de se rappeler que dès qu'une seule carte change dans une combinaison, celle-ci doit être considérée comme étant une nouvelle combinaison.

Si elle a une valeur pour le pointage, on inscrit les points qu'elle rapporte.

Prenons par exemple la main D-D-5-5.

Pour le besoin de la démonstration, nous désignerons les cartes comme suit : D1 - D2- 51- 52. Nous ne tiendrons pas compte de la carte de départ. Il est possible de former quatre combinaisons différentes dont le total donne quinze : (D1+51), (D1-^2), (D2+51), (D2+52).

Ainsi, la main D-D-5-5 vaut douze points, soit huit points pour les quatre totaux de quinze et quatre points pour les deux Paires.

Donc, quand vous comptez vos points, essayez de penser à toutes les combinaisons qui peuvent totaliser quinze, sans oublier les Paires et autres combinaisons.

Le score le plus élevé qu'une main ou une huche (quatre cartes + la carte de départ) peut donner est 29 points.

Une seule combinaison permet de marquer 29 points :

La main V^c-5-5-5 plus, comme carte de départ, le 5 de la même Couleur que le Valet de la main. Les quatre 5 valent 12 points et les huit manières de totaliser quinze donnent seize points. On ajoute un point pour le «Nobs», c'est-à-dire le Valet de la même Couleur que la carte de départ.

Il est à peu près impossible de répertorier toutes les combinaisons possibles au Cribbage. Toutefois, pour aider le débutant, nous proposons un exemple de chaque type de combinaisons totalisant entre douze et vingt-neuf points.

Pointage d'une main avec la carte de départ

main à cinq cartes	points	main à cinq cartes	points
5-5-5-5-V ^c	29	7-7-7-7-8-8	20
5-5-5-5-10	28	3-3-4-4-5	20
6-7-7-8-8	24	6-6-7-7-8	20
4-4-4-4-7	24	6-6-9-9-9	20
3-3-3-3-9	24	5-5-V-D-R	18
7-7-8-8-9	24	3-3-3-6-6	18
4-5-5-6-6	24	3-4-4-4-5	17
4-4-5-6-6	24	2-3-3-3-4	17
3-6-6-6-6	24	2-3-4-4-4	17
4-5-5-5-6	23	6-7-8-9-9	16
5-5-5-V-V ^c	23	2-6-7-7-8	16
5-5-5-R-R	22	2-2-3-3-4	16
3-3-3-4-5	21	A-A-2-3-3	16
5-5-V-V-V ^c	21	V-D-D-D-R	15
7-7-7-8-9	21	1-2-2-2-3	15
4-5-6-6-6	21	4-4-7-7-7	14
3-4-4-4-4	20	3-3-6-6-9	14
A-A-7-7-7	20	A-4-4-4-V ^c	13
3-3-4-5-5	20	A-A-6-7-8	13
4-4-4-7-7	20	2-6-6-7-7	12
3-3-6-6-6	20	2-2-4-9-9	12
7-8-8-9-9	20	1-4-4-4-10	12
7-8-8-8-8	20	A-A-7-7-8	12
6-9-9-9-9	20	A-A-6-7-7	12

V^c renvoie au Valet de la même Couleur que la carte de départ. À noter que les scores de 19, 25, 26 et 27 points n'existent pas. Si jamais un joueur réclame l'un de ces pointages, c'est qu'il a mal calculé ses points.

On peut arriver au total de quinze de plusieurs façons : avec deux, trois, quatre ou cinq cartes. Toutes les combinaisons sont permises.

En voici quelques exemples :

(9+6), (8+7), (10+5), (V+5), (8+6+A), (7+6+A+A), (2+3+3+7), (2+3+3+3+4), (A+A+4+4+5).

Le décompte des points d'une main ou de la huche se fait à voix haute. Il peut arriver qu'un joueur, débutant ou non, oublie de compter un ou des points. Dans ce cas, son adversaire peut dire : «Muggins» et inscrire à son compte les points oubliés par l'autre. La règle du «Muggins» est facultative, et les joueurs doivent s'entendre sur son emploi avant la partie.

Quand on a terminé d'inscrire les points du premier coup, un nouveau coup commence. C'est alors au tour de l'adversaire du premier donneur à battre les cartes et à les distribuer. La huche lui reviendra de droit puisqu'il est le donneur du coup.

Fin de la partie :

La partie prend fin dès qu'un des joueurs cumule 61 ou 121 points. Les joueurs doivent avoir fixé, avant de commencer la partie, l'enjeu final.

Rappelons que si l'adversaire du donneur, après avoir compté ses points pour le coup, gagne la partie, le donneur n'a pas le droit de compter les points ni de sa main ni de sa huche. S'il est dans le pétrin, il y reste.

Chaque partie rapporte un point au gagnant. Toutefois, si le perdant a moins de la moitié des points du gagnant (soit 30 points ou moins pour la partie à 61 points et 60 points ou moins pour la partie à 121 points), il est dans le pétrin {skunked}. Le gagnant inscrit alors deux points pour la partie.

Variantes :

Certains joueurs conviennent que le perdant est dans le pétrin si son pointage est inférieur aux trois quarts des points du gagnant.

Dans la partie à 61 points, il est dans le pétrin s'il a 45 points ou moins. Dans la partie à 121 points, il est dans le pétrin s'il a 90 points ou moins. Dès lors, le gagnant inscrit deux points. Mais si le score du perdant est inférieur à la moitié des points du gagnant (30 points ou moins ou bien 60 points ou moins), on crédite trois points au gagnant pour la partie.

Irrégularités :

Maldonne : il y a maldonne dans les cas suivants :

- a) le donneur n'a pas distribué les cartes une à une; b) un joueur ne reçoit pas six cartes;
- c) il y a une carte retournée dans le paquet;
- d) une carte est retournée pendant la donne;
- e) le paquet est imparfait. Dans chacun de ces cas, le donneur doit recommencer sa donne.

Main déséquilibrée : une main est déséquilibrée quand un joueur n'a pas le nombre réglementaire de cartes, soit qu'il en ait plus soit qu'il en ait moins.

Si on s'aperçoit que l'adversaire du donneur a une main déséquilibrée après la formation de la huche et si la main du donneur et la huche comportent chacune quatre cartes, l'adversaire peut soit exiger une nouvelle distribution soit marquer deux points et corriger sa main.

S'il a trop de cartes, il écarte le nombre de cartes requis pour ramener sa main à quatre.

S'il n'en a pas assez, il pige du paquet le nombre de cartes requis pour en avoir quatre. Si c'est la huche qui est déséquilibrée et si les deux joueurs ont chacun une main équilibrée, on crédite deux points à l'adversaire du donneur et on corrige la huche.

Si les deux mains sont déséquilibrées, on passe à une nouvelle donne. Si la main d'un des joueurs et la huche sont déséquilibrées, on passe à une nouvelle donne, mais le joueur qui avait le nombre de cartes réglementaire inscrit deux points.

Erreur d'annonce :

Un joueur qui se trompe en annonçant le cumulatif ou en comptant ses points n'est pas pénalisé. On corrige tout simplement l'erreur sur demande.

Si on annonce un cumulatif inexact et qu'on s'aperçoit de l'erreur après que la carte suivante a été ouverte, on ne corrige pas l'erreur.

Si l'adversaire du donneur se trompe en comptant ses points pour le coup et si on s'en aperçoit après que le donneur a commencé à compter les siens, on ne corrige pas l'erreur.

Si c'est le donneur qui se trompe, on peut corriger l'erreur seulement si les cartes n'ont pas encore été coupées pour la donne suivante. Après, c'est trop tard. Recevoir une aide quelconque pour compter ses points est interdit.

Les cartes mortes :

Si un joueur annonce : «Go» alors qu'il pourrait ouvrir une carte sans dépasser 31, il ne peut plus corriger son erreur dès que l'autre joueur a ouvert une carte. Le joueur qui bénéficie d'un «Go» et qui n'ouvre pas d'autre carte alors qu'il pourrait le faire, ne peut plus corriger son erreur dès que l'autre joueur a entamé un nouveau cumulatif.

Dans les deux cas, les cartes qui auraient pu être jouées mais qui ne l'ont pas été deviennent des cartes mortes. Il est interdit au joueur pris en défaut de les jouer, c'est-à-dire de les ouvrir pour un cumulatif. Toutefois, le joueur se sert des cartes mortes pour compter les points de sa main à la fin du coup.

Erreur de pointage : si un joueur se trompe en oubliant de marquer des points avec une fiche, il doit corriger son erreur avant déjouer sa carte suivante. S'il a marqué plus de points que ceux annoncés, il doit corriger son erreur sur demande. Son adversaire doit faire cette demande avant que les cartes ne soient coupées pour la donne suivante. S'il le fait, il inscrit deux points.

Le Cribbage à trois

On désigne le premier donneur par tirage au sort : celui qui pige la carte la plus forte distribue les cartes.

Pour les donnes suivantes, on suit le sens des aiguilles d'une montre. On distribue, selon la méthode conventionnelle, cinq cartes couvertes à chaque joueur.

À la fin de la distribution, le donneur met une carte dans la huche. Après analyse de sa main, chaque joueur met une carte dans la huche.

C'est l'aîné qui coupe le paquet pour désigner la carte de départ.

Quand un joueur dit : «Go», le joueur assis à sa gauche continue de jouer s'il peut ouvrir une carte sans défoncer trente et un. Le troisième joueur a aussi le droit déjouer, sauf si le joueur précédent a mis un terme au cumulatif en annonçant : «Trente et un».

Si le premier joueur à bénéficier du «Go» ne peut jouer, le troisième joueur ne peut jouer, lui non plus. Alors c'est le joueur qui a joué la dernière carte qui marque le point du «Go».

Pour toutes les autres règles et pour la façon de compter les points, on suit les règlements du Cribbage à deux. À la fin d'un coup, c'est l'aîné qui a la priorité pour le décompte des points, ensuite c'est au tour du troisième joueur. Le donneur est le dernier à compter ses points, et il termine en comptant les points de la huche, qui lui reviennent, évidemment.

Le Cribbage à quatre

Le Cribbage à quatre est un jeu d'équipe. On tire au sort la composition des équipes et la première donne.

Le donneur distribue, selon la méthode conventionnelle, cinq cartes couvertes à chaque joueur. Chacun, après analyse de sa main, met une carte dans la huche.

Dès lors, on suit les règles du Cribbage à trois pour le «Go» et pour la rotation de la donne et du décompte des points.

Pour le reste, on suit les règles du Cribbage à deux. On compte les points par équipe. Chaque équipe désigne un joueur pour marquer les points pendant le jeu et à la fin de chaque coup.