

CRIBLE

1. PRINCIPE DE LA DISCIPLINE

L'objectif est d'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).

Il se joue à 2 joueurs en simple ou encore à 4, en équipes de deux. Pour le tournoi régional de la FADOQ – Région Rive-Sud-Suroît, le tournoi se jouera individuellement et en double.

2. MATÉRIEL

Il se joue avec un jeu de 52 cartes normales où les cartes de 2 à 10 valent leur valeur nominale, les as valent 1 et les valets, dames et rois valent 10.

3. DÉROULEMENT

Distribution des cartes

Au début d'une manche, 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).

Déroulement de la manche

Une partie se déroule en une succession de manches où les joueurs distribuent les cartes à tour de rôle. La manche se déroule en deux temps :

- chaque joueur dévoile une carte à tour de rôle;
- chaque joueur reprend ses cartes et les combine pour obtenir plus de points.
- Il est important de laisser aux autres joueurs le temps nécessaire pour faire le décompte de leurs points.
- Par respect pour les équipes qui n'ont pas terminé, il est demandé de ne pas attendre à proximité de la table suivante tant que la partie est en cours.

Le jeu

Les joueurs dévoilent à tour de rôle devant eux une carte dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du donneur et tente de faire des points sans que la valeur totale des cartes dépasse 31. Pour faire des points, les joueurs tenteront d'obtenir une valeur de 15 (deux points), faire une paire (deux points), un triple (qui équivaut à trois

paires, donc 6 points) faire une suite d'au moins trois cartes (un point par carte de la suite).

Les cartes n'ont pas à être dans l'ordre ou de la même couleur pour faire une suite, par exemple, un joueur joue le 7♥, le suivant joue le 8♠ (pour un total de 15 marquant deux points), le suivant joue le 6♦ pour une suite de trois points, si le joueur suivant joue un 5 ou un 9 pour compléter la suite, il fera 4 points et ainsi de suite.

Si un joueur atteint exactement 31, il marque deux points, si un joueur est incapable de jouer une carte sans dépasser 31, il passe en disant « go », le joueur suivant doit alors jouer une carte s'il le peut. Un joueur peut jouer ainsi plusieurs cartes sans que l'autre ne puisse jouer. Si personne ne peut plus jouer sans dépasser 31, le dernier joueur à avoir posé une carte gagne un point. Les joueurs retournent alors leur carte jouée et le joueur à la gauche du dernier joueur à avoir déposé une carte joue pour un nouveau compte de 31, et ceci jusqu'à épuisement des cartes en main.

Par courtoisie envers son adversaire, le joueur annonce à voix haute la somme cumulée des cartes lorsqu'il dépose une carte. Par exemple, si le compte était de 12 avant son tour, le joueur en déposant un sept dit : « 19 ».

Décompte

Lorsque toutes leurs cartes ont été jouées, les joueurs reprennent leurs cartes et tentent de les combiner pour faire plus de points. Les joueurs dans le sens horaire en commençant par le joueur à gauche du donneur comptent leur main, lorsqu'arrive son tour le donneur compte le Crib en plus de sa main.

À cette deuxième étape, les joueurs utilisent en plus de leurs quatre cartes la carte coupée du paquet (carte de démarrage) qui sert à tous les joueurs et au Crib. Si la carte coupée est un valet, le donneur gagne deux points et si un joueur possède le valet de la même couleur que la carte coupée, il marque un point. Les combinaisons qui font des points sont les mêmes que pour la première partie de la manche, c'est-à-dire les 15, les paires et les suites de trois cartes ou plus.

En plus si toutes les cartes en main sont de la même couleur cela vaut quatre points et on compte cinq points si la carte coupée est aussi de la même couleur. Remarquez que d'avoir un brelan vous permet de combiner vos cartes en trois paires différentes et de marquer six points, alors que d'avoir un carré vous permet de faire 6 paires différentes pour 12 points.

Par exemple : une main composée d'un 6♣, d'un 7♠, d'un 8♦, d'un 8♥ et d'un 9♠, vaut un total de 16 points. Le 6 et le 9 = 15 pour deux points, le 7 et un 8 = 15 pour deux points, le 7 et l'autre 8 = 15 pour deux points, la suite 6-7-8♦-9 pour quatre points, l'autre suite 6-7-8♥-9 pour quatre points et finalement la paire de 8 pour deux points.

Fin de manche

Après le décompte des mains, le joueur à la gauche du donneur devient le donneur de la prochaine manche et il recevra les points du Crib.

Fin de partie

Une partie se termine dès qu'un joueur atteint 121 points ou plus.

4. POINTAGE

Dans le cadre du tournoi régional de la FADOQ – Rive-Sud-Suroît, 15 parties seront jouées. Cependant, pour des raisons de temps, le responsable de plateau pourra réduire le nombre de parties à jouer.

Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de points. Si égalité : un deux de trois sera joué pour déterminer les médaillés.

5. PARTICULARITÉS FADOQ

- À partir de 116, on ne peut plus avancer d'un (1) point à la fois ou « faire Go ».
- La meilleure main, qui permet de faire 29 points d'un seul coup (le maximum), est constituée d'un 5 comme carte coupée et d'une main composée des trois autres 5 et du valet de la couleur de la carte coupée. On compte :
 - 12 points pour le carré de 5;
 - 8 points pour les 15 constitués du valet et de chacun des 5;
 - 8 points pour les 15 constitués par trois 5;
 - 1 point pour le valet de la même couleur que la carte coupée.
- Il est impossible d'obtenir une combinaison de carte donnant un pointage exact de 19 avec sa main. C'est pourquoi certains joueurs ont pris l'habitude pour plaisanter d'annoncer 19 points, ce qui signifie donc une main de 0 point.
 - Il en est de même pour les scores de 25, 26 et 27.
- Tout joueur est tenu d'être bon sportif pendant toute la durée de la compétition. Des écarts de conduite, gestes ou paroles déplacés visant à nuire à un autre joueur résulteraient en l'interruption et la perte du match pour le joueur fautif ou l'exclusion du tournoi.
- Seuls les capitaines sont autorisés à s'adresser aux officiels

RETARD DE L'ÉQUIPE

Les participants doivent être sur le site de compétition et prêts à participer au moins 15 minutes avant l'heure de début de la compétition.

Une équipe qui arrive en retard lors de sa compétition aura comme conséquence de perdre la première partie par défaut cumulant ainsi « 0 » point.