Zeitschrift: Aînés : mensuel pour une retraite plus heureuse

Herausgeber: Aînés

Band: 24 (1994)

Heft: 1

Rubrik: A vos cartes... : la technique de jeu du chibre

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

A VOS CARTES...

par Georges AUBERT

LA TECHNIQUE DE JEU DU CHIBRE

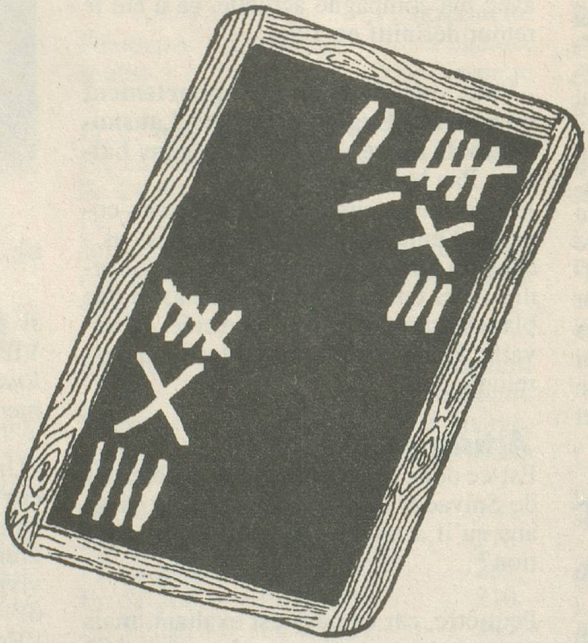
Une fois n'est pas coutume. Parlons aussi de la statégie du jeu du chibre. Elle n'est pas forcément connue par tous. Composé de 36 cartes, le jeu permet plusieurs milliards de possibilités différentes. Ainsi les donnes se suivent et ne se ressemblent pas. Vous pouvez jouer toute une vie, sans jamais avoir deux fois la même donne. C'est pourquoi il existe néanmoins des règles de base qu'il faut connaître.

L'ON DOIT FAIRE ATOUT EN PREMIERE MAIN AVEC :

- Quatre atouts au Bauer (soit quatre cartes de la même couleur, dont le valet). Cela s'appelle le Bauer 4e.
- Cinq atouts au Nell (cinq cartes de la même couleur, dont le neuf = Nell 5e).
- Bauer, Nell et as ou Bauer, Nell at autre si l'on a un bon jeu pour l'accompagner.
- Avec deux couleurs en main, l'on choisit la plus longue, soit celle qui a le plus de cartes.

L'ON DOIT CHIBRER :

- Lorsqu'on a pas le minimum ci-dessus.
- Lorsqu'on a trois couleurs dans sa main. Certains affirment qu'il ne faut jamais chibrer dans ce cas, car il y a de fortes chances que le partenaire choisisse la quatrième couleur manquante. **C'est faux !** Cela arrive régulièrement bien sûr dans le 33 % des cas, mais il est nécessaire de prendre ce risque, car il y a trois chances sur quatre pour que votre partenaire tombe sur l'une de vos couleurs.
- Lorsqu'on a quatre couleurs. Cela vous permet de connaître la force de votre partenaire.



REGLES IMPORTANTES :

- Le partenaire de celui qui fait atout, *ne peut lever ses cartes* tant que ce dernier ne s'est pas déterminé.
- Pour le joueur qui a chibré, il doit toujours commencer par jouer sa plus forte carte en atout. Exception faite des trois cas suivants :

a) Le Bauer "sec", c'est-à-dire que le valet est tout seul. Dans ce cas, il jouera un six ou à défaut un dix d'une autre couleur, pour indiquer à son partenaire qu'il le possède. Si vous avez deux six, jouez celui où vous voulez attaquer la couleur.
Par contre, ne jouez *jamais* un six ou un dix, si vous n'avez pas d'atout, car vous induiriez en erreur votre partenaire.

b) Vous avez le Bauer deuxième, commencez par l'autre atout que le Bauer.
c) Vous avez l'as troisième, commencez par le second atout.
Même si vous n'avez qu'un atout, *il faut toujours le jouer d'entrée* pour aider votre partenaire.

LE JOUEUR N'A PAS CHIBRE ET JOUE ATOUT :

- Il jouera *toujours* le Bauer d'entrée, si celui-ci est quatrième, pour indiquer à son partenaire qu'il a au minimum quatre atouts.
- Il jouera *toujours* le Nell d'entrée, puis le Bauer s'il possède Bauer, Nell, as ou Bauer, Nell et autre pour indiquer à son partenaire qu'il a seulement trois atouts.
- Il jouera toujours le Nell d'entrée pour indiquer à son partenaire que ce dernier est cinquième.

AUTRES REGLES IMPORTANTES :

- Jouez *toujours* comme si le Bauer est chez votre partenaire. Si celui-ci ne le possède pas, n'ayez aucun regret, car celui qui détient la valet d'atout ne coupe jamais sur zéro ou quelques points.
Les adversaires du Bauer doivent faire en sorte qu'il tombe au plus vite, tandis que le joueur qui le possède, doit le garder le plus longtemps possible.
- Losqu'on déjette une couleur, toujours le faire avec de grosses cartes. Par contre, lorsqu'on cherche une couleur, c'est-à-dire " attaquer " une couleur, toujours jouer de petites cartes. Cela s'appelle plus communément *sous-jouer*

AUTRE FINESSE DE JEU : L'IMPASSE

Une dernière technique de jeu qu'il faut connaître si l'on veut parfois réussir un match difficile. Comme vous le savez maintenant, votre partenaire attaque avec son plus grand atout. Or imaginons le cas suivant : Votre partenaire a chibré et vous avez choisi une couleur où vous avez le Bauer. Votre partenaire pour vous aider joue sa plus haute, soit l'as d'atout (qu'il a deuxième) Votre premier adversaire joue un petit atout et c'est votre tour a jouer. Que faire ? Mettre la Bauer sur l'as pour l'assurer ou *faire l'impasse* en espérant que le Nell se trouve dans la main du deuxième joueur et dans ce cas, vous laissez tenir votre partenaire ? Si l'impasse réussit, votre partenaire va rejouer atout et le Nell de votre adversaire sera pris.
Bien sûr, si le Nell se trouve chez le joueur No. 4 l'impasse échoue. Mais il faut oser tenter de temps en temps des impasses pour réussir un maximum de matchs. Vous avez une chance sur deux de réussir ou d'échouer selon que vous êtes optimiste ou défaitiste !