



Les règles du jass

Le Jass, également appelé Chibre, est un jeu de cartes qui se joue généralement à quatre joueurs, répartis en deux équipes de deux, mais il existe aussi des variantes à deux ou trois joueurs. Le but du jeu est de faire un maximum de points en remportant des plis (les cartes jouées à chaque tour). Les points s'obtiennent grâce aux cartes de valeur contenues dans les plis remportés.

Les valeurs des cartes varient selon qu'elles appartiennent ou non à la couleur d'atout. Avant le début de la partie, un joueur choisit cette couleur d'atout, qui bat toutes les autres. Exemple : si l'atout est cœur, le valet de cœur (l'atout) bat n'importe quelle autre carte, même un As d'une autre couleur.

Les valeurs des cartes

Quand la couleur n'est pas à l'atout :

→ As	11 points
→ Roi	4 points
→ Dame	3 points
→ Valet	2 points
→ Dix	10 points
→ Neuf, Huit, Sept, Six	0 point

Quand la couleur est à l'atout :

→ Valet	20 points
→ Neuf	14 points
→ As	11 points
→ Dix	10 points
→ Roi	4 points
→ Dame	3 points
→ Huit, Sept, Six	0 point

Déroulement d'un pli

1. Le joueur à gauche du donneur choisit la couleur d'atout et commence en jouant une carte.
2. Les autres joueurs doivent, si possible, suivre la même couleur.
3. S'ils ne peuvent pas, ils peuvent jouer un atout ou se défausser d'une autre couleur.
4. Le pli est remporté par la carte la plus forte de la couleur demandée ou par le plus fort atout joué.
5. Le joueur qui remporte le pli commence le suivant.

Une fois toutes les cartes jouées, chaque équipe compte les points obtenus dans ses plis. Un bonus de 5 points est ajouté pour le dernier pli, appelé le dernier.

La première équipe à atteindre le score fixé (souvent 1'000 points ou un autre total convenu à l'avance) remporte la partie.

Il existe de très nombreuses variantes du Jass – à vous de les découvrir !

Jass