

# Klabberjass

2 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

Marquer plus de points que votre adversaire grâce aux plis et aux déclarations.

## MISE EN PLACE

- 2 joueurs, 32 cartes.
- Distribuez 6 cartes chacun, retournez une carte candidate pour l'atout.
- Enchérissez pour l'atout, puis distribuez 3 cartes supplémentaires chacun.

## SCORE

- Jass (Valet d'atout) = 20, Menel (9 d'atout) = 14.
- Dernier pli = 10 points bonus. Le preneur doit dépasser le score de l'adversaire.

Conseil: Ne choisissez l'atout qu'avec de bonnes cartes d'atout en main, notamment le Jass ou le Menel.

## À VOTRE TOUR

- Vous devez fournir la couleur demandée et battre la carte gagnante si possible.
- Déclarez vos séquences avant la phase de plis pour obtenir des bonus.
- La carte d'atout la plus forte ou la carte la plus forte de la couleur entamée remporte le pli.

Le Klabberjass (aussi appelé Clob ou Klob) est un jeu de plis classique pour deux joueurs utilisant 32 cartes, où le Valet et le 9 d'atout sont les deux cartes les plus puissantes. Les joueurs enchérissent, échangent des cartes et déclarent des combinaisons avant la phase de plis.

## Objectif

Marquer plus de points que votre adversaire grâce aux plis, à la valeur des cartes et aux déclarations bonus.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 joueurs.
2. **Jeu** : 32 cartes (du 7 à l'As de chaque couleur).
3. **Distribution** : Distribuez 6 cartes à chaque joueur par paquets de 3. Retournez la carte suivante pour proposer une couleur d'atout.

## Déroulement

1. **Étape 1** : Le non-donneur peut accepter la couleur retournée comme atout, passer ou « schmeiss » (proposer une redistribution). Si les deux passent, un second tour permet de nommer une autre couleur.
2. **Étape 2** : Distribuez 3 cartes supplémentaires à chaque joueur (9 au total). Les joueurs peuvent déclarer des séquences de 3 cartes consécutives ou plus de la même couleur pour des points bonus.
3. **Étape 3** : Le non-donneur entame le premier pli. Les joueurs doivent fournir la couleur demandée et doivent battre la carte gagnante en cours si possible.
4. **Étape 4** : Le Valet d'atout (Jass) = 20 points, le 9 d'atout (Menel) = 14. Les autres atouts et cartes hors atout suivent les valeurs standard de la Belote.

## Décompte des points

- Valeur des cartes : Jass (Valet d'atout) = 20, Menel (9 d'atout) = 14, As = 11, 10 = 10, K = 4, Q = 3, J = 2 (hors atout).
- Bonus de dernier pli = 10 points. Le joueur ayant choisi l'atout doit dépasser le score de l'adversaire, sinon l'adversaire remporte tous les points.

## Variantes

---

- **Variante Belote** : Déclarez le Roi-Dame d'atout pour 20 points bonus.
- **Jo-Jotte** : Une variante avec des règles de déclaration plus élaborées.

## Conseils et stratégies

---

- N'acceptez l'atout qu'avec de bonnes cartes d'atout en main, notamment le Jass ou le Menel.
- Les déclarations peuvent faire basculer le score de manière significative, comptez donc vos séquences avec soin.
- Si vous avez choisi l'atout, jouez agressivement pour éviter de perdre tous les points.

## Conseils et stratégie

---

Le Jass et le Menel valent 34 points à eux deux. N'acceptez l'atout que si vous possédez au moins l'un d'entre eux ainsi que des atouts de soutien.

Choisir l'atout est un engagement. Si vous ne parvenez pas à dépasser le score de votre adversaire, celui-ci remporte tous les points. Évaluez donc soigneusement votre main avant d'accepter.