

Chimera – Règle du jeu

But du jeu

Chimera est un jeu de cartes pour 3 joueurs qui se joue à 2 contre 1. Il est similaire à des jeux de plis et de défausse comme Tichu, le Grand Dalmuti, etc. A chaque manche, un joueur est désigné comme la Chimère et les 2 autres joueurs font équipe en tant que chasseurs de Chimère et tentent de battre la Chimère. Les joueurs cherchent à remporter des points au cours des différentes manches successives. Le vainqueur est le joueur ayant remporté le plus de points après que la limite de score choisie ait été atteinte par un ou plusieurs joueurs. Traditionnellement Chimera se joue en 400 points, mais on peut convenir d'une limite plus basse ou plus haute.

Matériel

Chimera se joue avec un paquet de 54 cartes.

- Des cartes de 1 à 12 dans 4 couleurs différentes. 8 de ces cartes sont des cartes trésors et attribuent des points au joueur qui remporte le pli :
 - 4 cartes de rang 2 (« les crapauds de la chance ») qui valent 10 points chacun.
 - 4 cartes de rang 11 (« les chats de la prospérité ») qui valent 5 points chacun.
- 4 cartes héros (H) qui sont plus fortes que les cartes de 1 à 12 mais qui n'ont pas de valeur numérique et ne peuvent donc pas être utilisées dans des suites ou des séquences classées (à part comme carte attachée)
- 1 carte Pi Ya (P) qui est plus forte que toutes les cartes seules à part la Chimère et peut être aussi utilisée pour remplacer n'importe quelle carte de 1 à 12 pour faire partie d'une suite. Par exemple 8-9-10-P-12.
- 1 carte Chimère qui est plus forte que toutes les cartes seules.

Préparation

N'importe quel joueur peut distribuer les cartes. Celui qui distribue mélange les cartes, présente la pile à un autre joueur qui coupe. Le joueur qui distribue place alors la première carte de la pile inférieure **face visible** sur la pile supérieure. Il place ensuite la pile inférieure sur la pile supérieure. Il distribue alors les cartes en commençant par placer 3 cartes face cachée au centre de la table. C'est le terrier de la chimère. Il distribue ensuite le reste des cartes (17 cartes par joueur).

Les enchères

Le joueur qui a reçu la carte face visible démarre les enchères qui se déroulent comme suit :

- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut passer ou enchérir.
- Les enchères possibles sont : Passe, 20, 30 ou 40. Les enchères peuvent débuter par n'importe laquelle de ces possibilités.
- Chaque enchère doit être supérieure à la précédente.
- Il est possible d'enchérir même si on a déjà passé précédemment.
- Les enchères prennent fin soit lorsqu'un joueur a enchéri, soit lorsque 3 joueurs ont passé après une enchère.
- Si tous les joueurs passent, la manche est annulée et les cartes redistribuées. Si lors de cette nouvelle manche les 3 joueurs passent, le joueur ayant reçu la carte face visible doit miser 20 et les autres joueurs sont libres d'enchérir normalement ou de passer.

Combinaisons possibles (voir description détaillées plus bas)

- Carte seule
- Paire
- Suite de 3 paires (ou plus)
- Brelan
- Suite de 2 brelans (ou plus)
- Brelan et carte attachée
- Full
- Suite de 2 brelans avec 1 carte attachée chacun
- Suite de Fulls (les valeurs des brelans doivent être consécutives).
- Suite de 5 cartes ou plus
- Carré avec 2 cartes seules attachées
- Carré avec 2 paires attachées
- Bombe (Carré)
- Vol de la Chimère (Chimère+Pi Ya)

Préparation de la manche

Le gagnant de l'enchère est désigné Chimère. La Chimère récupère les 3 cartes restées sur la table et les ajoute à sa main qui comporte maintenant les 20 cartes qu'elle utilisera pour la manche (pas d'échange ou de défausse). Les 2 chasseurs jouent en équipe et, en fonction de l'enchère finale de la Chimère, doivent échanger secrètement et simultanément des cartes :

- Enchère de 20 : Pas d'échange de cartes.
- Enchère de 30 : Échange de 1 carte.
- Enchère de 40 : Échange de 2 cartes.

Le jeu de la carte

- Le but est de se débarrasser en premier de toutes ses cartes.
- La Chimère commence en jouant une ou plusieurs cartes, correspondant à une des 14 combinaisons possibles.
- Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, tous les joueurs jouent ou passent.
- Pour jouer, il faut respecter la combinaison et la jouer à un rang supérieur (Si le tour est encarté avec un 3, la seule possibilité est de jouer une carte seule de valeur supérieure. S'il est encarté avec une paire, seule une paire supérieure pourra être jouée ensuite, etc.)
- A la place de la combinaison demandé, il est aussi autorisé de jouer (à son tour uniquement) une Bombe ou un Vol de Chimère.
- Si une Bombe est jouée, elle peut-être battue par une bombe de valeur supérieure ou un Vol de Chimère.
- On peut décider de passer même si on a en main un combinaison valide.
- On peut rejouer après avoir passé (sauf si le pli est remporté avant que le tour ne revienne)
- Le dernier joueur a avoir posé des cartes avant que les 2 autres ne passent remporte le pli. Ils rassemble les cartes devant lui, face cachée, et encarte le tour suivant.
- La manche se termine dès lors qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Celui-ci récupère toutes les cartes du dernier pli et on procède au comptage (les cartes que les autres joueurs ont encore en main ne sont pas prises en compte)

Comptage de fin de manche

Le score de chaque joueur est compté séparément.

Si la Chimère a défaussé en premier de toutes ses cartes

- La Chimère gagne le double de son enchère (soit 40, 60 ou 80).
- La Chimère gagne également 25 points pour chaque bonus éventuel :
 - Chaque bombe jouée (les carrés joués avec des cartes attachées ne comptent pas pour des bombes)
 - Un vol de Chimère
 - Si un chasseur au moins n'a pas posé une seule carte de toute la manche.

Si un des deux chasseurs a défaussé en premier toutes ses cartes

- La Chimère perd le montant de sa mise (-20, -30 ou -40). Les totaux négatifs sont possibles.
- La Chimère ne gagne aucun bonus.
- Chaque chasseur marque 20 points.

Chaque joueur marque les points des Trésors dans les plis qu'il a remportés (ceux qui restent en main ne valent rien)

- 10 points pour chaque « crapaud de la chance »
- 5 points pour chaque « chat de la prospérité »

Fin de la partie et victoire

La partie s'arrête quand un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé la limite de 400 points. Le joueur ayant le plus grand score emporte la partie. En cas d'égalité, on rejoue autant de manche que nécessaire pour qu'un seul joueur ait le plus grand score (ce qui veut dire que le 3ème joueur, qui ne prend pas part à l'égalité initiale, peut encore gagner la partie !)

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent décider d'une autre limite. Il est alors recommandé de jouer la partie en 300, 500 ou 750 point.

Combinaisons valides

- Les couleurs ne sont pas prises en compte dans les combinaisons. Elles servent juste à varier les visuels et à faciliter la mémorisation des cartes déjà jouées.
- Les héros (H) sont plus forts que les cartes de 1 à 12 mais n'ont pas de valeur numérique et ne peuvent donc pas être utilisés dans des suites ou des séquences classées.
- Le Py Ya et la Chimère joués ensemble forment le vol de Chimère qui peut être joué pour gagner un pli. Ils ne peuvent être joués ensemble qu'à cet effet.
- Contrairement aux bombes dans le jeu Tichu, les bombes et le vol de Chimère ne peuvent pas être joués hors de son tour.

Détails des combinaisons

- Carte seule :
Dans l'ordre croissant : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, H, P
- Paire :
2 cartes de même valeur. Dans l'ordre croissant de 1-1 à 12-12, puis H-H.
- Suite de 3 paires (ou plus) :
3 paires ou plus de valeurs *consécutives*, entre 1-1 et 12-12. Les Héros, Pi Ya et la Chimère ne peuvent pas être utilisés.

- **Brelan :**
3 cartes de même valeur. Dans l'ordre croissant 1-1-1 à 12-12-12 puis H-H-H
- **Suite de 2 brelans (ou plus) :**
2 brelans ou plus de valeurs *consécutives*, entre 1-1-1 et 12-12-12. Les Héros, Pi Ya et la Chimère ne peuvent pas être utilisés.
- **Brelan et carte attachée :**
Un brelan avec une cartes supplémentaire. Par exemple 1-1-1-6. La hauteur de la combinaison est déterminée par la valeur du brelan. Par exemple 7-7-7-5 bat 5-5-5-12.
- **Full :**
Un brelan et une paire. Par exemple 8-8-8-H-H. La hauteur de la combinaison est déterminée par la valeur du brelan. 9-9-9-11-11 bat 5-5-5-12-12. Py Ya et la Chimère ne peuvent pas être utilisés comme paire.
- **Suite de 2 brelans avec 1 carte attachée chacun :**
A chaque brelan est associée une carte seule, par exemple 1-1-1-6 et 2-2-2-12. Les cartes simples doivent avoir des hauteurs différentes de celles des brelans et doivent être différentes l'une de l'autre. Les Héros ne peuvent pas être utilisés en brelan. Un Héros, Pi-Ya ou la Chimère peuvent être utilisés en carte seule (mais pas Pi-Ya et la Chimère ensemble)
- **Suite de Fulls :**
Les valeurs des brelans doivent être consécutives). Par exemple 6-6-6-10-10 et 7-7-7-H-H. Seuls les brelans doivent se suivre. Les paires doivent être différentes l'une de l'autre. Les Héros peuvent être utilisés comme paire mais pas comme brelan. Pi-Ya et la Chimère ne peuvent pas être utilisés.
- **Suite de 5 cartes ou plus :**
Minimum 5 cartes (maximum 12 cartes) de valeurs consécutives entre 1 et 12. Les Héros et la Chimère ne peuvent pas être utilisés. Pi-Ya peut remplacer une carte de valeur quelconque entre 1 et 12. Par exemple 8-9-10-Pi Ya-12.
- **Carré avec 2 cartes seules attachées :**
Un carré (4 cartes de même valeur) et 2 cartes attachées de valeurs différentes, par exemple 7-7-7-2-10. Le rang de la combinaison est déterminé par la hauteur du carré. Les Héros peuvent être utilisés pour constituer le carré. Un Héros, Pi-Ya ou la Chimère peuvent être utilisés en carte seule (mais pas Pi-Ya et la Chimère ensemble, c'est-à-dire attachés au même carré)
- **Carré avec 2 paires attachées :**
Un carré (4 cartes de même valeur) avec 2 paires de valeur différentes, par exemple 7-7-7-7-H-H-9-9. La valeur du carré détermine le rang de la combinaison. Les Héros peuvent être utilisés pour constitués le carré ou une paire.
Attention : un carré avec 2 cartes seules ou avec une paire n'est pas une bombe et peut être battu par une Bombe ou un vol de Chimère.
- **Bombe (Carré) :**
4 cartes de même valeur. Une Bombe peut être jouée sur n'importe quelle combinaison, sauf un vol de Chimère ou une bombe de valeur supérieurs. Les 4 Héros joués ensemble constituent la plus forte des Bombes
- **Vol de la Chimère (Chimère+Pi Ya) :**
La Chimère et le Pi-Ya joués ensemble. Un vol de Chimère peut être joué sur n'importe quelle combinaison et bat tout le reste.