

E E P H (XERI)

L'équivalent grec de la belote en terme de popularité, la « xeri » se joue individuellement (deux joueurs) ou par équipe (4 joueurs) avec un jeu de cinquante deux cartes.

La donne

Le donneur donne 6 cartes à chaque joueur en les distribuant deux par deux et en commençant par le joueur situé à sa gauche, puis forme un talon ouvert de quatre cartes -côté figure vers le dessus- au centre de la table. Ensuite il retourne la carte suivante et la place sur le talon de cartes non encore distribuées



talon ouvert



cartes du joueur

Le but du jeu et le décompte des points

L'objectif est triple : ramasser plus de cartes que son ou ses adversaire(s), ramasser des cartes qui donnent des points et faire des « xeri » combinaisons qui rapportent 10 points .

L'équipe qui, à la fin de la partie possède 27 cartes ou plus gagne 3 points (en cas d'égalité personne ne marque).

Ensuite, on compte un point par carte « habillée » (dix, valets, dames, rois et as). Exception : le dix de carreau qui vaut deux points et le deux de trèfle qui vaut un point (les autres cartes n'ont pas de valeur), ce qui fait un total de 25 points à se partager entre les deux équipes, plus les « xeri » éventuelles que chaque équipe a pu réaliser. Les parties se jouent en 101 points.

Le jeu et la "xéri"

Pour ramasser le talon des cartes qui se trouve au centre il faut posséder et jouer, soit un valet, soit la même carte que celle qui se trouve sur le dessus du talon, sinon on jette une de nos cartes et la main passe au joueur placé à notre gauche. Dans l'exemple du dessin ci-dessus, le joueur peut ramasser le talon ouvert soit avec son valet soit avec son cinq. Quand un joueur ramasse le talon, il doit le poser à côté de lui -faces cachées- et le joueur suivant doit jeter une carte, qui du fait se trouve seule sur la table. Seule et vulnérable car si le joueur suivant ramasse avec le même type de carte (un six de trèfle avec un six de cœur par exemple) c'est une « xeri » qui rapporte 10 points (ramasser une carte seule avec un valet est possible mais ne donne pas lieu à une « xeri » sauf évidemment si cette dernière est aussi un valet ce qui rapporte 20 points !). En ramassant une "xéri", on prendra soin de laisser une de deux cartes face visible à côté de notre talon pour éviter les erreurs au moment du décompte en fin de partie. Dès que les six cartes sont jouées le donneur redistribue six autres et ainsi de suite jusqu'à la fin du talon : il se peut qu'en fonction du nombre de joueurs au dernier tour il n'y ait que quatre cartes par joueur. Si, à la fin de la partie, il reste des cartes sur la table, elles sont récupérées par l'équipe qui a réalisé le dernier pli.