

LET'S PLAY!

NL HANDLEIDING

Voor dit spel heb je het volgende nodig:

- het Cribbage spelbord
- een standaard kaartspel van 52 kaarten (zonder jokers)
- 2 blauwe pionnen
- 2 rode pionnen

DOEL VAN HET SPEL

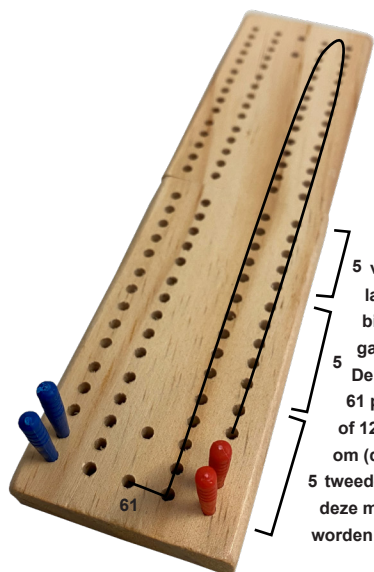
Om 121 punten te halen voor het traditionele of lange spel; 61 punten voor het korte spel. Punten worden gescoord door specifieke combinaties van kaarten te vormen.

AANTAL SPELERS

Ideaal voor twee spelers, hoewel er ook drie- en vierhandige varianten bestaan.

DE KAARTEN

Standaard kaartspel van 52 kaarten (zonder jokers). Kaarten hebben een waarde die gelijk is het cijfer. Azen zijn 1 punt waard, kaarten met plaatje 10 punten.



HET CRIBBAGE BORD

Een reglementair bord heeft vier rijen van 30 gaatjes, afgezet in groepen van vijf en georganiseerd in twee rijen van twee (twee voor elke speler). De rode en blauwe pionnetjes die bij het bord geleverd worden zijn bedoeld om de spelers te identificeren. Elke speler heeft twee pionnen. Voordat het spel begint, worden de vier pionnen aan het begin van het bord geplaatst. De pionnen bewegen langs de buitenste rij naar boven en langs de binnenste rij terug naar het begin om de voortgang van het spel van elke speler aan te geven. De volledige ronde van de pionnen is gelijk aan 61 punten. Het traditionele spel is twee rondes, of 121 punten. Gebruik de twee pionnen om en om (de eerste pion geeft de vorige score aan, de 5 tweede pion geeft de meest recente score aan); op deze manier kunnen de scores op nauwkeurigheid worden gecontroleerd.

Bekijk het hoofdstuk over de puntentelling voor een volledige uitleg over hoe je punten kunt scoren en de pionnen moet verplaatsen.

KAARTEN DELEN

De speler die de laagste kaart pakt zal als eerste dealer zijn. Als dat resulteert in een gelijkspel, wordt er opnieuw gepakt. Degene die geen dealer is krijgt onmiddellijk 3 punten ter compensatie, wat slechts één keer gebeurt. Vanaf dat moment zijn de spelers om de beurt dealer, en ook om beurten tijdens een spel. Elke speler krijgt zes kaarten gedeeld, één voor één. Beide spelers kiezen twee kaarten uit hun hand en leggen deze open neer om de "crib" te vormen, die aan de dealer toebehoort. De crib wordt niet getoond of gebruikt tot het einde van het spel. De crib is in wezen een extra hand die de dealer krijgt. Beslissen welke kaarten je in de crib legt, of je nu de dealer bent of niet, is een groot deel van de Cribbage strategie.

Welke kaarten je kiest voor de crib hangt af van wiens crib het is. Als de crib van je tegenstander is, leg je de 8 en 9 in de crib omdat je de 4 kunt gebruiken om het spel te beginnen en later 12 punten kunt scoren met twee straights met drie kaarten, twee 15-en en een paar. Als de crib van jou is, leg dan de 8 en 9 in de crib, waar je hoopt dat je tegenstander hoge kaarten weggooit om je een straight te geven. Als je tegenstander toevallig twee 6-en in je crib legt, heb je $9+6=15$ (2 punten), $9+6=15$ (2 punten) en een paar 6-en (2 punten) wat je in totaal 6 punten oplevert.



Jouw hand



Wegleggen in jouw crib

+ 6-6 uit de hand van je tegenstander

DE STARTKAART

Na het delen en na het vormen van de crib, geeft degene die niet de dealer is, de startkaart aan. Als de startkaart een boer is (de zogenaamde "twee voor zijn hie-len"), gaat de pion van de dealer automatisch 2 stapjes vooruit (scoort 2 punten). De startkaart wordt niet gebruikt totdat het spel is voltooid.

VERDER SPELEN

Degene die niet de dealer is mag nu een kaart uit zijn of haar hand spelen. Dit wordt gedaan door een kaart open te draaien en de waarde ervan te noemen - de kaarten met plaatjes tellen als 10, de aas telt als 1, en de rest van de kaarten telt als hun weergegeven cijfer. De dealer doet vervolgens hetzelfde en zegt hardop de somwaarde van de twee gespeelde kaarten. Bijvoorbeeld, als degene die niet de dealer is een 3 neerlegt en de dealer een 4, dan zou de dealer de gecombineerde waarde als 7 aankondigen. De kaarten worden apart voor de spelers gehouden. Het spel gaat verder heen en weer tussen de spelers totdat één speler 31 punten heeft.

Als je in deze ronde echter geen van de overgebleven kaarten kunt spelen zonder de 31 te overschrijden, zeg je: "Go." Nu moet je tegenstander doorgaan met het neerleggen van kaarten zonder voorbij de 31 te komen terwijl hij of zij combinaties scoort (zie "Punten voor combinaties in het spel"). Je tegenstander moet alle overgebleven kaarten in zijn of haar hand uitspelen, opgeteld tot 31 of minder. Nu scoort je tegenstander 1 punt voor een "Go" of 2 punten als hij of zij precies 31 punten scoort. Het spel eindigt nu voor deze deal, speel opnieuw totdat alle kaarten zijn gespeeld.

PIONNEN VOOR COMBINATIES IN HET SPEL

Scores worden bijgehouden voor de "Go", 31, laatste kaart, en combinaties (melds) die in het spel gemaakt worden. De combinaties worden genoteerd wanneer ze zich voordoen. Deze combinaties zijn:

- Als je tijdens het spel 15 hebt geteld, ga je 2 stapjes vooruit.
- Komt de waarde van de kaart van de tegenstander overeen met de waarde van de kaart van de tegenspeler, ga je 2 stapjes vooruit.
- Drie kaarten van dezelfde waarde zijn 6 punten waard (6 stapjes met de pion), vier kaarten van dezelfde waarde zijn 12 punten waard (12 stapjes met de pion).
- Reeksen tellen ook mee, en de kaarten hoeven niet in de juiste volgorde te liggen. Bijvoorbeeld, 3-6-4-5 is 4 punten waard voor de laatste speler, en als de volgende speler volgt met een 2, is die reeks 5 punten waard.
- Een flush (een serie kaarten van dezelfde kleur) in het spel is echter pas punten waard als de hand geteld is.

Het samenvoegen van combinaties is ook mogelijk. Bijvoorbeeld, als je begint met het spelen van een 5, kan je tegenstander 2 punten scoren door jouw 5 te matchen, maar dan kan je matchen met een derde vijf en een bonus krijgen voor 15, naast een bonus voor het matchen van drie kaarten.

HANDEN SCOREN

Na het spel bekijken de spelers hun kaarten opnieuw op mogelijke puntencombinaties (zie "Puntencombinaties"). Eerst telt degene die niet de dealer is de punten van zijn vier gespeelde kaarten en de startkaart, waarbij hij of zij zoveel mogelijk combinaties maakt met de vijf kaarten die hij of zij ter beschikking heeft. Daarna telt de dealer de punten van zijn vier gespeelde kaarten en de startkaart; en daarna

telt de dealer de punten van zijn vier kaarten in de crib en de startkaart. Net als bij de combinaties in het spel, zijn combinatiescores niet alleen mogelijk, maar ook essentieel bij Cribbage. Kaarten kunnen meerdere keren gebruikt worden in een poging om aparte scorende combinaties te maken. Bijvoorbeeld, als de startkaart een 3 is en je hebt een boer van dezelfde kleur in je hand, dan kun je de boer gebruiken om de “His Nobs” combinatie te maken, evenals alle andere combinaties die mogelijk zijn met deze kaart.

Omdat het tellen van Cribbage een ingewikkeld en precies spel is, volgen veel spelers de regel van Muggins. Bij deze variatie tellen de spelers hardop hun punten. Als er punten over het hoofd worden gezien, zegt de tegenstander hardop “Muggins” en neemt de over het hoofd geziene punten op in zijn eigen telling.

SPEL UITSPIELLEN

Het spel is afgelopen wanneer een speler 121 (of 61, in het kortere spel) uitspeelt. Dit kan op elk moment gebeuren, ook voordat de tegenstander zijn of haar punten heeft behaald. Dus terwijl de dealer het voordeel van de crib krijgt, kan degene die niet dealer is - omdat zij hun punten eerst tellen - de pion vooruit zetten voordat de dealer zelfs de kans heeft om zijn punten te scoren.

Het is ook niet nodig om precies 121 te halen. Je kunt het spel uitspelen door meer dan 121 punten te halen. Je scoort een dubbel spel wanneer je je tegenstander “skunked” of “lurched” -- en wint met meer dan 60 punten (in een spel van 121 punten).

Tips: Een van de fijne kneepjes van Cribbage is kiezen welke kaarten in de crib gaan en welke kaarten je houdt. Als je een groep van vier kaarten hebt die veel punten opleveren, zoals 7-8-8-9, houd die dan en leg de andere twee in de crib.

Als het je eigen crib is, leg dan scorende kaarten zoals paartjes en 15-en (of tenminste een 5) in de crib, als je daarmee ook een redelijke hand overhoudt. In het algemeen, leg je middelhoge kaarten (4 tot en met 8) in je eigen crib, en leg je hoge en lage kaarten (2-en en koningen) in die van je tegenstander. Houd er rekening mee hoeveel startkaarten goed zullen zijn voor de verschillende keuzes van de kaarten die je wilt houden. Overweeg ook hoe verschillende startkaarten kunnen combineren met de kaarten die je weglegt in de crib.

Begin in het spel met een kaart onder de 5, zodat de tegenstander niet meteen een 15 kan scoren.

Tegen het einde van het spel kan de volgorde van de punten van grote invloed zijn op je weggelegde kaarten en je beslissingen in het spel. Bijvoorbeeld, als je maar 3 of 4 punten nodig hebt om te winnen, dan heb je geen hoog scorende hand nodig. Probeer kaarten te houden waarmee je tijdens het uitspelen kunt winnen. Op dezelfde manier, als de dealer 5 of 10 punten van de overwinning verwijderd is, moet de tegenstander snel punten scoren en moet hij misschien gokken op de startkaart voor een hoog scorende hand.

SPELPUNTEN

61 punten voor het korte spel, 121 voor het lange spel. Punten worden gescoord door specifieke combinaties van kaarten te vormen.

PUNTENTELLING

- Vijftien: Combinatie van kaarten met een totaal van precies 15 punten, 2 punten.
- Paar: Twee kaarten van dezelfde waarde, 2 punten.
- Trio: Drie kaarten van dezelfde waarde, 6 punten.
- Kwartet: Vier kaarten van dezelfde waarde, 11 punten.
- Reeks: Drie of meer kaarten op een rij, elke kleur (azen altijd laag), 1 punt per kaart.
- Flush: Vier kaarten van dezelfde kleur, 4 punten.
- Vijf kaarten in de hand of crib met startkaart, 5 punten.
- His Nobs: Boer van dezelfde kleur als startkaart, 1 punt.

EN MANUAL

For this game you will need:

- the cribbage game board
- a standard 52-card deck (jokers excluded)
- 2 blue pegs
- 2 red pegs

GAME GOAL

To reach 121 points for the traditional or long game; 61 points for the short game. Points are scored by forming specific combinations of cards.

NUMBER OF PLAYERS

Best for two players although three- and fourhanded variations also exist.

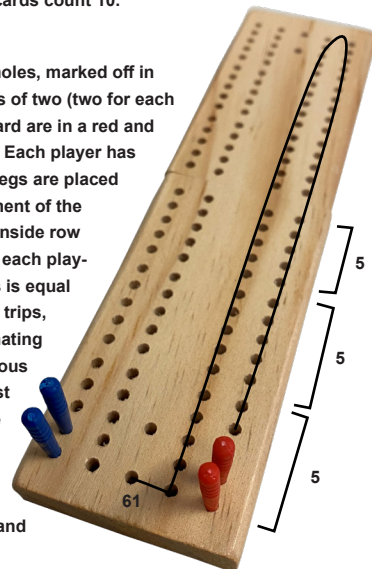
THE CARDS

Standard 52-card deck (jokers excluded). Cards are assigned a point value equal to rank. Aces are low and count 1, face cards count 10.

THE CRIBBAGE BOARD

A regulation board has four rows of 30 holes, marked off in groups of five and organized in two rows of two (two for each player). The pegs that come with the board are in a red and blue color, to identify individual players. Each player has two pegs. Before play begins, the four pegs are placed at the start end of the board. The movement of the pegs, up the outside row and down the inside row back to the start, shows the progress of each player's game. The complete trip of the pegs is equal to 61 points. The traditional game is two trips, or 121 points. Use the two pegs in alternating fashion (the first peg indicates the previous score; the second peg indicates the most recent score); in this way, scores can be checked for accuracy.

See the sections on scoring for a complete guide on how to score points and move the pegs.



DEALING

Players cut for low card to determine the first dealer. If this results in a tie, cut again. The nondealer immediately pegs 3 points for compensation, which occurs only once. Henceforth, players alternate dealing, as well as alternate taking turns during a game. Each player is dealt six cards, one at a time. Both players select two cards from their hands and place them facedown to form the “crib,” which belongs to the dealer. The crib is not shown or used until the end of play. The crib is essentially an extra hand scored for the dealer. Deciding which cards to place in the crib, whether or not you are the dealer, is an enormous part of cribbage strategy.

The cards you select for the crib depends on whose crib it is. If the crib belongs to your opponent, put the 8 and 9 into the crib because you can use the 4 to begin play and later score 12 points with two 3 card straights, two 15's and a pair. If the crib belongs to you, put the 8 & 9 into the crib, where you will hope your opponent discards high cards to give you a straight. If your opponent happens to add two 6's into your crib you will have $9+6=15$ (2 points), $9+6=15$ (2 points) and a pair of 6's (2 points) which will give you 6 points in total.



Your Hand



You discard to your crib

E.G. + 6-6 from your opponent's hand

THE START CARD

After the deal and after forming the crib, the nondealer indicates the start card. If the start card is a jack (called “two for his heels”), the dealer automatically pegs 2 (scores 2 points). The start card will not be used until play is complete.

PLAYING

Nondealer may now play any one card from his or her hand. This is done by turning a card faceup and calling out its value - face cards count as 10, the ace counts

as 1, and the rest of the cards count as their face value. The dealer next does the same, saying aloud the sum value of the two cards played. For instance, if the nondealer laid down a 3 and the dealer laid down a 4, the dealer would announce the combined value as 7. The cards are kept separate in front of the players. The play continues back and forth between players until one player makes 31 and pegs 2 points.

If, however, you cannot play any of your remaining cards without exceeding 31 during this round, you say, "Go." This tells your opponent to continue to lay down cards as long as he or she cannot go past 31 while scoring combinations (see "Pegging for melds in play"). Your opponent must play any remaining cards in his or her hand, adding up to 31 or less. At this point, your opponent pegs 1 point for a "Go" or 2 points if he or she scores 31 points exactly. Play now ends for this deal, play again until all cards are played.

PEGGING FOR MELDS MADE IN PLAY

Scoring is kept for the "Go", 31, last card, and combinations (melds) made in play. Melds are pegged as they happen. These melds are:

- If you make a count of 15 during play, peg 2.
- If you match the rank of the card played by the opponent, peg 2 for the pair.
- Three cards of the same rank are worth 6 points (6 pegs), the fourth one scores (pegs) 12.
- Sequences also count, and the cards don't have to be in exact order. For example, 3-6-4-5 scores 4 points for the last player, and if the next player follows with a 2, that sequence is worth 5 points.
- You do not score a flush (a sequence of cards of the same suit) in play, however, until the hand is tallied.

Combination melds are also possible. For instance, if you start by playing a 5, your opponent can score 2 points by matching your 5, but then you can match with a third five and receive a bonus for hitting 15 as well as a bonus for matching three cards.

SCORING THE HANDS

After the play, the players re-examine their cards for possible scoring combinations (see "Scoring Combinations"). First, the nondealer counts points from their four played cards and the start card, making as many combinations as they can from the five cards available to them. Second, the dealer counts points from their four played cards and the start card; and third, the dealer counts points from their four cards in the crib and the start card.

Much like the melds in play, combination scores are not only possible, but essential in cribbage. Cards may be used several times in an effort to make separate scoring combinations. For instance, if the start card is a 3 and you have a J of the same suit in your hand, you can use the J to make the "His Nobs" combination as well as any other combinations possible with the card.

Because Cribbage scoring is involved and precise, many players follow the rule of Muggins. In this variation players count aloud their points. If any points are overlooked, the opponent says aloud "Muggins" and takes the points overlooked into their own tally.

PEGGING OUT

A game is over when one player pegs out at 121 (or 61, in the shorter game). This can occur at any time, including before your opponent scores his or her points. So while the dealer gets the advantage of the crib, the nondealer - because they tally their points first - can peg out before the dealer even has the chance to score their points.

It is also not necessary to reach 121 exactly. You can peg out by scoring more than 121 points. You score a double game when you skunk or "lurch" your opponent -- win by more than 60 points (in a 121-point game).

Tips: One of the fine arts of Cribbage is choosing which cards to go into the crib and which cards to keep. If you have a high-scoring four-card group, such as 7-8-8-9, keep them and put the other two in the crib.

If it's your own crib, put scoring cards such as pairs and 15s (or at least a 5-spot) into the crib, when this also leaves you a reasonable hand. In general, put middle-range cards (4 through 8) in your own crib, and put high and low cards (2s and kings) in your opponent's. Take into account how many start cards will be good for the various choices of cards to keep. Likewise, consider how different start cards can combine with your crib discards.

In play, start with a card that counts under 5 so that opponent can't peg an immediate 15.

Near the end of the game, scoring order can greatly influence your discards and your decisions in play. For example, if you need just 3 or 4 points to win, then you

don't need a high-scoring hand. Try to keep cards that will permit you to win during the play-out. Similarly, when dealer is 5 or 10 points from winning, opponent needs to score points soon and may have to gamble on getting help from the start card for a high-scoring hand.

Game

61 points for the short game, 121 for the long game. Points are scored by forming specific combinations of cards.

Scoring Combinations

- Fifteen: Any combination of cards totalling exactly 15 points, 2 points.
- Pair: Two cards of the same rank, 2 points.
- Triplet: Three cards of the same rank, 6 points.
- Quartet: Four cards of the same rank, 11 points.
- Sequence: Three or more cards in a row, any suit (aces always low), 1 point per card.
- Flush: Four cards of the same suit, 4 points.
- Five cards in hand or crib with starter, 5 points.
- His Nobs: Jack of same suit as starter, 1 point.

FR MANUEL

Pour ce jeu, vous aurez besoin :

- un plateau de jeu de cribbage
- un jeu de 52 cartes standard (sans jokers)
- 2 pions bleus
- 2 pions rouges

BUT DU JEU

Atteindre 121 points pour la partie traditionnelle ou longue ; 61 points pour la partie courte. Les points sont marqués en formant des combinaisons spécifiques de cartes.

NOMBRE DE JOUEURS

Il est préférable de jouer à deux, mais il existe aussi des variantes à trois et quatre joueurs.

LES CARTES

Jeu standard de 52 cartes (jokers exclus). Les cartes ont une valeur égale à leur rang. Les as sont les cartes les plus faibles et valent 1 point, les têtes en valent 10.

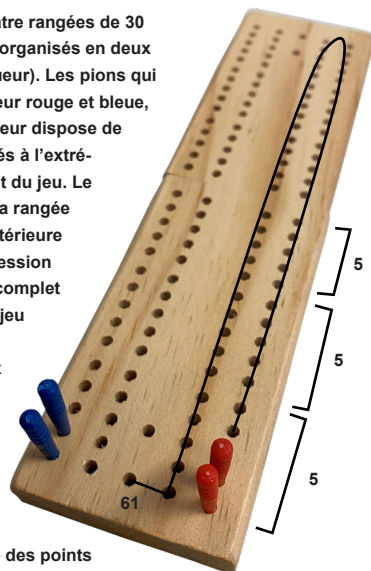
LE PLATEAU DE CRIBBAGE

Un plateau réglementaire comporte quatre rangées de 30 trous, délimitées par groupes de cinq et organisées en deux rangées de deux (deux pour chaque joueur). Les pions qui accompagnent la planche sont de couleur rouge et bleue, afin d'identifier les joueurs. Chaque joueur dispose de deux pions. Les quatre pions sont placés à l'extrémité de départ du plateau avant le début du jeu. Le mouvement des pions, vers le haut de la rangée extérieure et vers le bas de la rangée intérieure pour revenir au départ, montre la progression du jeu de chaque joueur. Faire un tour complet avec les pions équivaut à 61 points. Le jeu traditionnel consiste en deux déplacements, soit 121 points. Utilisez les deux pions en les alternant (le premier pion indique le score précédent ; le second indique le score le plus récent) ; vous pouvez ainsi vérifier l'exactitude des scores.

Consultez les sections sur le marquage des points pour un guide complet sur la façon de marquer des points et de déplacer les pions.

DISTRIBUTION

Les joueurs coupent le paquet et celui qui tire la carte la plus basse est le premier à distribuer les cartes. Le jeu doit être coupé à nouveau s'il y a égalité. Le joueur qui n'a pas distribué joue immédiatement 3 points en guise de compensation, ce qui ne se produit qu'une seule fois. Les joueurs distribuent ensuite alternativement les cartes, tout comme ils le font à tour de rôle au cours d'une partie. Chaque joueur reçoit six cartes, une par une. Les deux joueurs choisissent deux cartes parmi leurs mains et les placent face vers le bas pour former le « crib », qui appartient à la personne qui distribue les cartes. Le crib n'est pas montré ni utilisé avant la fin du jeu. Le crib est essentiellement une main supplémentaire marquée pour la personne qui distribue les cartes. Décider des cartes à placer dans le crib, que vous soyez ou non la personne qui distribue, est une partie



importante de la stratégie du cribbage.

Les cartes que vous choisissez pour le crib dépendent de la personne à qui appartient ce dernier. Si le crib appartient à votre adversaire, mettez les 8 et 9 dans le crib. Vous pourrez ainsi utiliser le 4 pour commencer le jeu et marquer 12 points avec deux quintes de 3 cartes, deux 15 et une paire plus tard. Si le crib vous appartient, mettez-y les 8 et les 9, en espérant que votre adversaire se défasse de cartes hautes pour vous donner une quinte. Si votre adversaire ajoute deux 6 dans votre crib, vous aurez $9+6=15$ (2 points), $9+6=15$ (2 points) et une paire de 6 (2 points), ce qui vous donnera 6 points au total.



Votre main



Vous vous défassez de ces cartes dans votre crib

+ 6-6 de la main de votre adversaire

LA CARTE DE DÉPART

Après la distribution des cartes et la formation du crib, la personne qui ne distribue pas les cartes indique la carte de départ. Si la carte de départ est un valet (appelé « two for his heels »), la personne qui distribue place automatiquement son pion sur le 2 (marque 2 points). La carte de départ ne sera pas utilisée avant la fin du jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

La personne qui ne distribue pas les cartes peut maintenant jouer n'importe quelle carte de sa main. Pour ce faire, il retourne une carte et annonce sa valeur – les têtes valent 10 points, l'as 1 point et le reste des cartes valent leur valeur nominale. La personne qui distribue fait ensuite de même, en énonçant à haute voix la valeur totale des deux cartes jouées. Par exemple, si la personne qui ne distribue pas a posé un 3 et que la personne qui distribue a posé un 4, ce dernier annoncera que la valeur combinée est 7. Les cartes sont placées séparément devant les joueurs. Le jeu continue entre les joueurs jusqu'à ce qu'un joueur fasse 31 et obtienne 2 points.

Si, toutefois, vous ne pouvez jouer aucune de vos cartes restantes sans dépasser 31 pendant ce tour, vous devez annoncer « Go ». Cela indique à votre adversaire qu'il peut continuer à poser des cartes tant qu'il ne dépasse pas 31 tout en marquant des combinaisons (voir la section « Pions pour les melds en jeu »). Votre adversaire doit jouer toutes les cartes restantes de sa main, dont le total est inférieur ou égal à 31. À ce stade, votre adversaire marque 1 point pour un « Go » ou 2 points s'il obtient exactement 31 points. Le jeu se termine maintenant pour ce deal. Jouez à nouveau jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

PIONS POUR LES MELDS EN JEU

Les points sont conservés pour les « Go », 31, la dernière carte et les combinaisons (melds) réalisées en jeu. Les melds sont notés au fur et à mesure qu'ils se produisent. Ces combinaisons sont :

- Si vous faites un compte de 15 pendant le jeu, mettez 2.
 - Si vous obtenez le même rang que la carte jouée par l'adversaire, mettez 2 pour la paire.
 - Trois cartes de même rang valent 6 points (6 pions), la quatrième en vaut 12 (pions).
 - Les séquences comptent également, et les cartes ne doivent pas nécessairement être dans l'ordre exact. Par exemple, 3-6-4-5 rapporte 4 points au dernier joueur. Si le joueur suivant suit avec un 2, cette séquence vaut 5 points.
 - Vous ne pouvez cependant pas marquer une couleur (une séquence de cartes de la même couleur) en jeu avant que la main ne soit comptabilisée.
- Les combinaisons sont également possibles. Par exemple, si vous commencez par jouer un 5, votre adversaire peut marquer 2 points en associant votre 5, mais vous pouvez ensuite l'associer à un troisième 5 et recevoir un bonus pour avoir atteint 15 ainsi qu'un bonus pour avoir associé trois cartes.

MARQUER LES MAINS

Après le jeu, les joueurs réexaminent leurs cartes pour trouver des combinaisons de points possibles (voir « Combinaisons de points »). Tout d'abord, le non-donneur compte les points de ses quatre cartes jouées et de la carte de départ, en faisant autant de combinaisons que possible avec les cinq cartes dont il dispose. Deuxièmement, la personne qui distribue les cartes compte les points de ses quatre cartes jouées et de la carte de départ ; et troisièmement, la personne qui distribue les cartes compte les points de ses quatre cartes dans le crib et de la

carte de départ.

Tout comme les melds en jeu, les scores combinés sont non seulement possibles, mais essentiels dans le cribbage. Les cartes peuvent être utilisées plusieurs fois afin de réaliser des combinaisons de marquage de points distinctes. Par exemple, si la carte de départ est un 3 et que vous avez un J de la même couleur dans votre main, vous pouvez utiliser le J pour faire la combinaison « His Nobs » ainsi que toute autre combinaison possible avec cette carte.

Comme la façon de marquer dans le Cribbage est difficile et précise, beaucoup de joueurs suivent la règle de Muggins. Dans cette variante, les joueurs comptent leurs points à haute voix. Si des points sont oubliés, l'adversaire annonce « Muggins » à voix haute et prend les points oubliés dans son propre compte.

PEGGING OUT

Une partie est terminée lorsqu'un joueur atteint 121 (ou 61, dans la partie courte). Cela peut se produire à tout moment, y compris avant que votre adversaire ne marque ses points. Ainsi, alors que la personne qui distribue les cartes a l'avantage du crib, la personne qui ne distribue pas les cartes peut sortir du jeu avant même que la personne qui distribue ait eu la chance de marquer ses points, étant donné qu'il compte ses points en premier.

Il n'est pas non plus nécessaire d'atteindre exactement 121. Vous pouvez effectuer un « peg out » en marquant plus de 121 points. Vous marquez un double jeu lorsque vous effectuez un « lurch » à votre adversaire. Il s'agit de gagner par plus de 60 points (dans un jeu de 121 points).

Conseils : Un des arts du Cribbage est de choisir quelles cartes mettre dans le crib et quelles cartes garder. Si vous avez un groupe de quatre cartes avec un score élevé, comme 7-8-8-9, gardez-les et mettez les deux autres dans le crib.

S'il s'agit de votre propre crib, mettez les cartes apportant des points telles que des paires et 15s (ou au moins un 5-spot) dans le crib, quand ceci vous laisse également une main raisonnable. En général, vous pouvez mettre les cartes de milieu de gamme (4 à 8) dans votre propre crib, et les cartes hautes et basses (2s et rois) dans celle de votre adversaire. Prenez en compte le nombre de cartes de départ qui seront bonnes pour les différents choix de cartes à garder. De même, considérez comment différentes cartes de début peuvent se combiner avec vos défasses de crib.

Lors du jeu, commencez avec une carte qui compte pour moins de 5 afin que l'adversaire ne puisse pas mettre un 15 immédiatement.

Vers la fin de la partie, l'ordre du marquage de points peut grandement influencer vos défasses et vos décisions lors du jeu. Si vous n'avez par exemple besoin que de 3 ou 4 points pour gagner, vous n'avez pas besoin d'une main à score élevé. Essayez de garder les cartes qui vous permettront de gagner pendant le déroulement du jeu.

De même, lorsque la personne qui distribue est à 5 ou 10 points de la victoire, l'adversaire a besoin de marquer des points rapidement et peut avoir à miser sur l'aide de la carte de départ pour une main à fort score.

JEU

61 points pour la partie courte, 121 pour la partie longue. Les points sont marqués en formant des combinaisons de cartes spécifiques.

COMBINAISONS DE POINTS :

- Quinze : Toute combinaison de cartes totalisant exactement 15 points, 2 points.
- Paire : Deux cartes de même rang, 2 points.
- Triplet : Trois cartes de même rang, 6 points.
- Quartet : Quatre cartes de même rang, 11 points.
- Séquence : Trois cartes ou plus à la suite, de n'importe quelle couleur (les as sont toujours les cartes les plus basses), 1 point par carte.
- Flush : Quatre cartes de la même couleur, 4 points.
- Cinq cartes en main ou crib avec le starter, 5 points.
- His Nobs : Valet de la même couleur que le starter, 1 point.

DE ANLEITUNG

Für dieses Spiel brauchen Sie:

- Ein Cribbage-Brett
- Ein normales 52-Karten-Pokerdeck (ohne Joker)
- 2 blaue Stifte
- 2 rote Stifte

ZIEL DES SPIELS

121 Punkte für das traditionelle oder lange Spiel zu erreichen, 61 Punkte für das kurze Spiel. Punkte werden erzielt, indem man bestimmte Kartenkombinationen bildet.

ANZAHL AN SPIELERN

Am besten zwei Spieler obwohl es auch Variationen für drei und vier Spieler gibt.

DIE KARTEN

Normales 52-Karten-Pokerblatt (ohne Joker). Den Karten wird ein Punktwert zugewiesen, der dem Rang entspricht. Assen sind niedrig und zählen als 1, Bildkarten zählen als 10.

DAS CRIBBAGE-BRETT

Ein Brett besitzt vier Reihen mit 30 Löchern, markiert in 5er-Gruppen und organisiert in zwei Zweierreihen (zwei für jeden Spieler). Die Stifte, die dem Brett beiliegen, sind rot und blau, um die einzelnen Spieler auseinanderzuhalten. Jeder Spieler besitzt zwei Stifte. Bevor das Spiel beginnt, werden die vier Stifte am Anfang des Bretts platziert. Die Bewegung der Stifte hinauf der äußeren Reihe und hinunter auf der inneren Reihe zurück zum Start zeigt den Spielfortschritt. Die komplette Strecke der Stifte entspricht 61 Punkten. Im traditionellen Spiel gibt es zwei Strecken oder 121 Punkte. Nutzen Sie die zwei Stifte abwechselnd (der erste Stift gibt den vorherigen Punktestand an, der zweite Stift gibt den aktuellen Punktestand an). Auf diese Weise können die Punktzahlen auf Genauigkeit geprüft werden.

Siehe den Abschnitt über Spielergebnisse, um zu sehen, wie Punkte gewonnen und die Stifte bewegt werden können.

AUSTEILEN

Spieler schneiden für die niedrigste Karte, um den ersten Geber zu bestimmen. Falls das Ergebnis gleich ist, schneiden Sie erneut. Die Person, die nicht der Geber ist, bekommt 3 Punkte als Ausgleich. Dies erfolgt nur einmal. Daher wechseln sich die Spieler ab, wer Geber ist, wie sie auch abwechselnd ziehen. Jeder Spieler bekommt sechs Karten, eine nach der anderen. Beide Spieler wählen zwei Karten von ihrer Hand und legen sie nach unten gerichtet auf, um die „Krippe“, die dem Geber gehört, zu bilden. Die Krippe ist wird bis zum Ende des Spiels weder gezeigt noch genutzt. Die Krippe ist im Grunde eine weitere Hand, die für den Geber gewertet wird. Die Karten auszuwählen, die in der Krippe platziert werden, ob Sie der Geber sind oder nicht, ist ein großer Teil der Cribbage-Strategie.

Die Karte, die Sie für die Krippe auswählen, hängt davon, ab wessen Krippe es ist. Wenn die Krippe dem Gegner gehört, legen Sie eine 8 und 9 in die Krippe, da Sie eine 4 nutzen können, um das Spiel zu beginnen und später mit zwei Straßen von 3 Karten 12 Punkte erzielen, zwei 15er und ein Paar. Falls die Krippe Ihnen gehört, legen Sie 8 & 9 in die Krippe, wobei Sie darauf hoffen, dass Ihr Gegner hohe Karten wegwirft, um Ihnen eine Straße zu verschaffen. Falls Ihr Gegner zwei 6er in Ihre Krippe legt, werden Sie $9 + 6 = 15$ (2 Punkte), $9 + 6 = 15$ (2 Punkte) und ein Paar 6er (2 Punkte) haben, was Ihnen 6 Punkte insgesamt gibt.



Ihre Hand



Sie werfen in Ihre Krippe ab

Z. B. + 6 - 6
von der Hand
Ihres Gegners

DIE STARTKARTE

Nach dem Austeilen und dem Bilden der Krippe wählt die Vorhand eine Startkarte. Falls die Startkarte ein Bube ist („zwei für die Hacken“ genannt), darf der Geber sofort 2 Stifte abstecken (er erzielt 2 Punkte). Die Startkarte wird nicht verwendet, bis das Spiel beendet ist.

SPIELEN

Die Vorhand darf nun eine Karte von seiner oder ihrer Hand spielen. Dies wird gemacht, indem eine Karte aufgedeckt und ihr Wert ausgerufen wird – Bildkarten zählen als 10, die Ass zählt als 1 und der Rest der Karten zählt als ihr Nennwert. Der Geber macht dasselbe und spricht laut die Summe der zwei gespielten Karten aus. Als Beispiel, falls die Vorhand eine 3 niedergelegt hat und der Geber eine 4, würde der Geber einen Gesamtwert von 7 bekanntgeben. Die Karten werden geteilt vor den Spielern gehalten. Das Spiel geht so lange zwischen den Spielern hin und her, bis ein Spieler 31 Punkte erreicht und 2 Punkte steckt.

Falls Sie jedoch keine weiteren Karten spielen können, ohne in dieser Runde 31 zu überschreiten, sagen Sie „Passe“. Dies sagt Ihrem Gegner, dass er weiter Karten ablegen kann, solange er oder sie nicht 31 überschreitet, während er oder sie Kombinationen erzielt (Siehe „Abstecken für Ansagen im Spiel“). Ihr Gegner muss alle in seiner Hand verbleibenden Karten ausspielen, die zusammen 31 oder weniger ergeben. An diesem Punkt kann Ihr Gegner 1 Punkt für ein „Passe“ abstecken oder 2 Punkte, falls er oder sie 31 Punkte genau erreicht hat. Damit endet das Spielen für diese Runde, spielen Sie weiter, bis alle Karten gespielt sind.

ABSTECKEN FÜR ANSAGEN IM SPIEL

Punkte werden erhalten für „Passe“, 31, letzte Karte und Kombinationen (Ansagen), die im Spiel gemacht wurden. Ansagen werden abgesteckt, sobald sie passieren. Diese Ansagen sind:

- Falls Sie einen Wert von 15 während des Spiels erhalten, können Sie 2 stecken.
- Falls Sie mit den Rang der von Ihrem Gegner gespielten Karte übereinstimmen, stecken Sie 2 für ein Paar.
- Drei Karten mit dem gleichen Rang sind 6 Punkte wert (6 Stifte), die vierte erzielt 12 (Stifte).
- Folgen zählen auch und die Karten müssen nicht in der genau richtigen Reihenfolge sein. Als Beispiel erzielt 3-6-4-5 für den letzten Spieler 4 Punkte und falls der nächste Spieler mit einer 2 folgt, ist diese Folge 5 Punkte wert.
- Ein Vierling (eine Folge von Karten der gleichen Farbe) wird jedoch erst bei der Auswertung des Blattes gewertet.

Kombinations-Ansagen sind auch möglich. Falls Sie zum Beispiel mit einer 5 beginnen, kann Ihr Gegner 2 Punkte erzielen, indem er mit Ihrer 5 übereinstimmt, aber Sie können mit einer dritten 5 übereinstimmen und einen Bonus für das Erreichen von 15 Punkten sowie auch den Bonus für das Übereinstimmen von drei Karten erhalten.

AUSWERTUNG DER HÄNDE

Nach dem Spiel überprüfen die Spieler ihre Karten, um mögliche Punkte-Kombinationen zu finden (siehe „Punkte-Kombinationen“). Als Erstes zählt die Vorhand ihre Punkte von ihren vier gespielten Karten und der Startkarte, wo sie mit den fünf Karten so viele Kombinationen wie möglich erstellt. Als Zweites zählt der Geber seine Punkte von seinen vier gespielten Karten und der Startkarte. Als Drittes zählt der Geber Punkte von seinen 4 Karten in seiner Krippe und der Startkarte. Ähnlich wie die Ansagen im Spiel sind Kombinationspunkte nicht nur möglich, sondern bei Cribbage unerlässlich. Karten können mehrere Male verwendet werden, um separate Punkte-Kombinationen zu machen. Wenn zum Beispiel die Startkarte eine 3 ist und Sie einen Buben mit der gleichen Farbe in Ihrer Hand haben, können Sie den Buben verwenden, um eine Kombination „Einen für den Jack“ zu erstellen sowie alle anderen mit der Karte möglichen Kombinationen.

Da Punktesammeln in Cribbage sehr aufwändig und präzise ist, folgen viele Spieler der Töffel-Regel. In dieser Variation zählen die Spieler ihre Punkte laut. Falls Punkte übersehen werden, darf der Gegner „Töffel!“ rufen und die übersehenen Punkte zu seinen eigenen hinzufügen.

ABSTECKEN

Ein Spiel ist vorüber, wenn ein Spieler 121 Punkte absteckt (oder 61 in kürzeren Spielen). Dies kann jederzeit passieren, auch kurz bevor der Gegner seine Punkte zählt. Während der Geber einen Vorteil durch die Krippe hat, kann die Vorhand – da sie als erstes ihre Punkte zählt – als Erstes abstecken, bevor der Geber seine Punkte zählen kann.

Es ist auch nicht nötig 121 genau zu erreichen. Sie können auch gewinnen, indem sie mehr als 121 Punkte erreichen. Sie gewinnen doppelt, wenn sie einen Vorsprung von 60 Punkten (in einem 121-Punkte-Spiel) vor Ihrem Gegner haben. Dies wird „Skunk“ oder „Lurch“ genannt.

Tips: Eine der schönen Künste von Cribbage ist das Auswählen der Karten, die in die Krippe gelegt werden. Wenn Sie eine wertvolle Viererfolge haben, wie 7-8-8-

9, behalten Sie sie und legen Sie die anderen zwei in die Krippe.

Falls es Ihre eigene Krippe ist, legen Sie Punktekarten wie Paare oder 15er (oder zumindest einen 5er-Punkt) in die Krippe, wenn Ihnen dadurch auch eine vernünftige Hand bleibt. Grundsätzlich legt man mittlere Karten (4 bis 8) in die eigene Krippe und hohe und niedrige Karten (2er und Könige) in die des Gegners. Beachten Sie, wie viele Startkarten für verschiedene Auswahlen von Karten gut sein werden. Berücksichtigen Sie ebenfalls, wie viele Startkarten mit ihren Krippe-Karten kombiniert werden können.

Während des Spiels sollten Sie mit einer Karte unter 5 beginnen, sodass der Gegner nicht sofort eine 15 abstecken kann.

Nahe dem Ende des Spiels kann die Punktfolgenfolge Ihre Entscheidungen und Abwürfe beeinflussen. Falls Sie zum Beispiel nur 3 oder 4 Punkte gebrauchen, um zu gewinnen, brauchen Sie keine hochwertige Hand. Versuchen Sie Karten zu behalten, die Sie nutzen können, um zu gewinnen. Ähnlich, falls der Geber 5 oder 10 Punkte vom Sieg entfernt ist, muss der Gegner schnell Punkte erzielen und vielleicht auf die Startkarte für eine hochwertige Hand setzen.

SPIEL

61 Punkte für ein kurzes Spiel, 121 für ein langes Spiel. Punkte werden erzielt, indem man bestimmte Kartenkombinationen formt.

PUNKTEKOMBINATIONEN

- Fünfzehn: Jede Kombination von Karten, die zusammen genau 15 Punkte ergibt, 2 Punkte.
- Paar: Zwei Karten mit dem gleichen Rang, 2 Punkte.
- Dreierfolge: Drei Karten mit dem gleichen Rang, 6 Punkte.
- Viererfolge: Vier Karten mit dem gleichen Rang, 11 Punkte.
- Folge: Drei oder mehr Karten in einer Reihe, jede Farbe möglich (Asse sind immer niedrig), 1 Punkt pro Karte.
- Vierling: Vier Karten mit der gleichen Farbe, 4 Punkte.
- Fünf Karten in Hand oder Krippe mit Startkarte, 5 Punkte.
- Einen für den Jack: Ein Buben mit der gleichen Farbe wie die Startkarte.

IT MANUALE D'ISTRUZIONI

Per questo gioco hai bisogno di:

- tavola segnapunti per cribbage
- un mazzo di carte standard da 52 carte (jolly esclusi)
- 2 piolini blu
- 2 piolini rossi

SCOPO DEL GIOCO

Totalizzare 121 punti per il gioco tradizionale o la versione lunga; 61 punti per la partita breve. I punti si ottengono formando specifiche combinazioni di carte.

NUMERO DI GIOCATORI

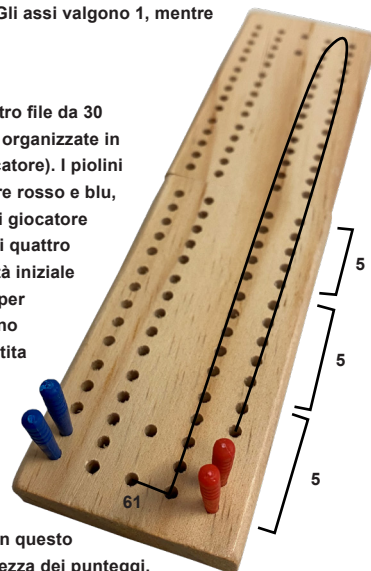
Idealmente due giocatori, sebbene esistano anche varianti a tre e quattro giocatori.

LE CARTE

Mazzo standard da 52 carte (jolly esclusi). Alle carte viene assegnato un valore in punti in base al loro diverso rango. Gli assi valgono 1, mentre le figure valgono 10.

LA TAVOLA SEGNA PUNTI

La tavola regolamentare presenta quattro file da 30 buche, delimitate in gruppi di cinque e organizzate in due "strade" da due (due per ogni giocatore). I piolini forniti insieme alla tavola sono di colore rosso e blu, per identificare i singoli giocatori. Ogni giocatore ha due piolini. Prima che inizi il gioco, i quattro piolini vengono posizionati all'estremità iniziale della tavola. Il movimento dei pioli, su per la fila esterna e giù per la fila interna fino all'inizio, mostra l'andamento della partita di ogni giocatore. Il giro completo dei pioli è pari a 61 punti. Una partita tradizionale prevede due giri, o 121 punti. Utilizzare i due pioli in modo alternato (il primo piolo indica il punteggio precedente, il secondo piolo indica il punteggio più recente); in questo modo, è possibile controllare l'accuratezza dei punteggi.

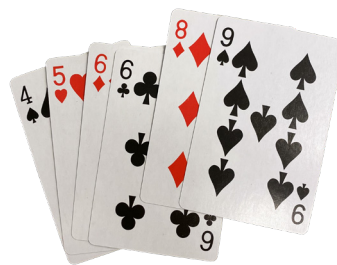


Consultare la sezione sul punteggio per avere una guida completa di come totalizzare i punti e spostare i piolini.

DISTRIBUZIONE

I giocatori tagliano il mazzo per estrarre una carta bassa e determinare chi sarà il primo mazziere. Se questo risulta in un pareggio, si taglia di nuovo. Il perdente riceve immediatamente 3 punti a tantum come risarcimento. D'ora in poi, i giocatori si alternano a dare le carte a turni alterni. Ogni giocatore riceve sei carte, una alla volta. Entrambi i giocatori scelgono due carte dalle loro mani e le collocano a faccia in giù per formare il "crib", che appartiene al mazziere. Il crib non viene mostrato o utilizzato fino alla fine del gioco. Il crib è essenzialmente una mano extra del banco. Decidere quali carte mettere nel crib, a prescindere dall'essere il dealer, è una parte fondamentale della strategia del gioco.

Le carte che selezioni per il crib dipendono dal proprietario del crib stesso. Se il crib appartiene al tuo avversario, metti l'8 e il 9 nel crib perché puoi usare il 4 per iniziare il gioco e poi totalizzare 12 punti con due scale da 3 carte, due 15 e una coppia. Se il crib appartiene a te, metti l'8 e il 9 nel crib, dove spero che il tuo avversario scarti le carte alte per darti una scala. Se il tuo avversario aggiunge due 6 nel tuo crib, avrai 9+6= 15 (2 punti), 9+6= 15 (2 punti) e una coppia di 6 (2 punti) che ti daranno 6 punti in totale.



La tua mano



Scarti il tuo crib

Es. + 6-6 dalla
mano del tuo
avversario

LA CARTA INIZIALE

Dopo aver dato le carte e formato il crib, il non mazziere indica la carta iniziale. Se la carta iniziale è un jack (chiamato "due per i tacchi"), il mazziere segna

automaticamente 2 (segna 2 punti). La carta iniziale non verrà utilizzata fino al completamento del gioco.

GIOCARE

Il non mazziere ora può giocare una qualsiasi carta dalla sua mano, girando una carta a faccia in su e chiamando il suo valore: le figure valgono 10, l'asso conta vale 1 e il resto delle carte vale per il suo valore nominale. Il mazziere fa lo stesso, declamando il valore della somma delle due carte giocate. Ad esempio, se il non mazziere ha mostrato un 3 e il banco un 4, il banco annuncia il valore combinato come 7. Le carte vengono tenute separate davanti ai giocatori. Il gioco prosegue avanti e indietro tra i giocatori, finché un giocatore fa 31 e totalizza 2 punti.

Se, tuttavia, non puoi giocare nessuna delle tue carte rimanenti senza superare 31 durante questo round, dovrai dire “Vai”. Questo consentirà al tuo avversario di continuare a posare le carte fintanto che non possa sfiorare 31 nel calcolo delle combinazioni (vedi “Marcare con il segnapunti per le combinazioni in gioco”). Il tuo avversario deve giocare tutte le carte rimaste nella sua mano, fino a raggiungere 31 o meno. A questo punto, il tuo avversario ottiene 1 punto per un “Vai” o 2 punti se ottiene esattamente 31 punti. Questa mano è terminata; gioca ancora finché non vengono giocate tutte le carte.

COME MARCARE I PUNTI PER LE COMBINAZIONI FATTE DURANTE IL GIOCO

Il punteggio viene mantenuto per il “Vai”, 31, ultima carta e per le combinazioni (combinazioni) fatte durante il gioco. Le combinazioni vengono registrate subito. Queste combinazioni sono:

- Se conti 15 durante il gioco, segna 2.
 - Se eguagli il valore della carta giocata dall'avversario, segna 2 per la coppia.
 - Tre carte dello stesso valore valgono 6 punti (6 pioli), la quarta vale (pioli) 12.
 - Anche le sequenze contano e le carte non devono necessariamente essere nell'ordine esatto. Ad esempio, la sequenza 3-6-4-5 segna 4 punti per l'ultimo giocatore, e se il giocatore successivo segue con un 2, quella sequenza varrà 5 punti.
 - Non si ottiene un colore (una sequenza di carte dello stesso seme) durante il gioco, tuttavia, finché la mano non viene conteggiata.
- Sono possibili anche combinazioni combinate. Ad esempio, se inizi giocando un 5, il tuo avversario può segnare 2 punti abbinando il tuo 5, ma poi puoi abbinare un terzo cinque e ricevere un bonus per ottenere 15 e un bonus per aver abbinato le tre carte.

PUNTEGGIO DELLE MANI

Dopo il gioco, i giocatori riesaminano le loro carte per verificare possibili combinazioni di punteggi (vedi “Combinazioni di punteggi”). Per prima cosa, il non mazziere conta i punti dalle sue quattro carte giocate e dalla carta iniziale, creando quante più combinazioni possibili con le cinque carte a sua disposizione. In secondo luogo, il banco conta i punti dalle sue quattro carte giocate e dalla carta iniziale; e terzo, il mazziere conta i punti dalle sue quattro carte nel crib e dalla carta iniziale. Proprio come le combinazioni in gioco, i punteggi combinati non sono solo possibili, ma essenziali nel cribbage. Le carte possono essere utilizzate più volte nel tentativo di creare combinazioni di punteggio separate. Ad esempio, se la carta iniziale è un 3 e hai una Jack dello stesso seme in mano, puoi usare il Jack per creare la combinazione “Uno per il suo nobile” e qualsiasi altra combinazione possibile con la carta.

Poiché il punteggio del cribbage è complicato e preciso, molti giocatori seguono la regola del Muggins. In questa variante, i giocatori contano sempre i loro punti. Se qualche punto viene trascurato, l'avversario dice ad alta voce “Muggins” e prende i punti trascurati dall'avversario nel proprio conteggio.

SVINCOLARSI

La partita finisce quando un giocatore arriva a 121 punti (o 61, nel gioco più breve). Questo può accadere in qualsiasi momento, anche prima che il tuo avversario ottenga i suoi punti. Quindi, mentre il banco ha il vantaggio del crib, il non concessionario, poiché conta per primo i suoi punti, può svincolarsi prima ancora che il banco abbia la possibilità di segnare i suoi punti.

Inoltre, non è necessario raggiungere esattamente 121. Puoi totalizzare anche più di 121 punti. Vinci due partite mettendo a segno uno “Skunk”: ottieni più di 60 punti (in una partita da 121 punti).

Suggerimenti: uno dei punti fondamentali del Cribbage è scegliere quali carte inserire nel crib e quali tenere. Se hai un gruppo di quattro carte alte, come 7-8-8-9, tienile e metti le altre due nel crib.

Se il crib è tuo, metti carte che danno punteggio come le coppie e i 15 (o almeno un punto 5) nel crib se, pur facendolo, continui ad avere una mano forte. In generale, inserisci carte di fascia media (da 4 a 8) nel tuo crib e metti carte alte e basse (2 e Re) in quello del tuo avversario. Tieni conto di quante carte iniziali

saranno buone per le varie scelte di carte da conservare. Allo stesso modo, considera come le diverse carte iniziali possono combinarsi con gli scarti del tuo crib.

Nel gioco, inizia con una carta che conta meno di 5 in modo che l'avversario non possa totalizzare subito un 15.

Verso la fine del gioco, la situazione di punteggio può influenzare notevolmente i tuoi scarti e le tue decisioni in gioco. Ad esempio, se ti servono solo 3 o 4 punti per vincere, non hai bisogno di una mano con un punteggio elevato. Cerca di conservare le carte che ti permetteranno di vincere durante il playoff. Allo stesso modo, quando il banco è a 5 o 10 punti dalla vittoria, l'avversario ha bisogno di segnare punti nel più breve tempo possibile, e potrebbe dover scommettere sull'aiuto della carta iniziale per realizzare una mano con un punteggio alto.

GIOCO

61 punti per la partita breve, 121 per quella lunga. I punti si ottengono formando specifiche combinazioni di carte.

PUNTI DELLE COMBINAZIONI:

- Quindici: qualsiasi combinazione di carte che totalizzi esattamente 15 punti, 2 punti.
- Coppia: due carte dello stesso valore, 2 punti.
- Tris: tre carte dello stesso valore, 6 punti.
- Poker: quattro carte dello stesso valore, 11 punti.
- Sequenza: Tre o più carte in fila, qualsiasi seme (gli assi valgono 1), 1 punto per carta.
- Colore: quattro carte dello stesso seme, 4 punti.
- Cinque carte in mano o crib con antipasto, 5 punti.
- Uno per il suo nobile: Jack dello stesso seme di chi inizia il gioco, 1 punto.

ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

- un tablero de cribbage
- una baraja estándar de 52 cartas (excluidos los comodines)
- 2 clavijas azules
- 2 clavijas rojas

OBJETIVO DEL JUEGO

Alcanzar los 121 puntos para el juego tradicional o largo; 61 puntos para el juego corto. Los puntos se obtienen formando combinaciones específicas con las cartas.

NÚMERO DE JUGADORES

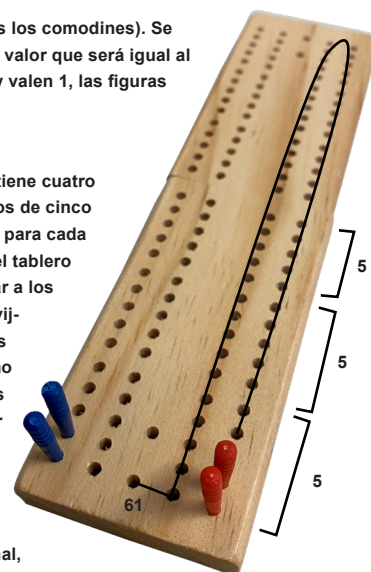
Recomendado para dos jugadores, aunque también existen variaciones donde participan tres y cuatro jugadores.

LAS CARTAS

Baraja estándar de 52 cartas (excluidos los comodines). Se asigna un valor en puntos a las cartas, valor que será igual al rango de la carta. Los ases son bajos y valen 1, las figuras valen 10.

TABLERO DE CRIBBAGE

Un tablero de Cribbage reglamentario tiene cuatro filas de 30 hoyos, delimitados en grupos de cinco y organizados en dos filas de dos (dos para cada jugador). Las clavijas que vienen con el tablero son de color rojo y azul, para identificar a los jugadores. Cada jugador tiene dos clavijas. Antes de que comience el juego, las cuatro clavijas se colocan en el extremo inicial del tablero. El movimiento de las mismas, hacia arriba por la fila exterior y hacia abajo por la fila interior hasta el inicio, muestra el progreso de cada jugador durante el juego. El recorrido completo de las clavijas es igual a 61 puntos. El juego tradicional, es largo, consta de dos viajes, o 121 puntos. Utilice las dos clavijas de forma alterna (la primera clavija indica la puntuación anterior; la segunda clavija indica la puntuación más reciente); de esta manera, se puede verificar con precisión las puntuaciones.



Consulte la sección sobre puntuación para una guía completa sobre cómo sumar puntos y mover las clavijas.

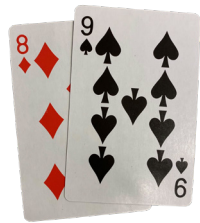
DISTRIBUCIÓN

Los jugadores cortan la carta baja para determinar quién será el primer dealer. Si esto resulta en un empate, se corta de nuevo. El jugador que no reparte inmediatamente fija 3 puntos por compensación, lo que ocurre solo una vez. De ahora en adelante, los jugadores alternan la distribución, así como alternan turnos durante el juego. A cada jugador se le reparten seis cartas, una a la vez. Ambos seleccionan dos cartas de sus manos y las colocan boca abajo para formar la “cuna”, que pertenece al dealer. La cuna no se muestra ni se usa hasta el final del juego. La cuna es esencialmente una mano extra anotada para el dealer. Decidir qué cartas colocar en la cuna, seas o no el dealer, es una parte enorme de la estrategia de cribbage.

Las cartas seleccionadas para la cuna dependen de quién es el dealer. Si la cuna pertenece a tu oponente, coloca el 8 y el 9 en la cuna porque puedes usar el 4 para comenzar a jugar y luego anotar 12 puntos con dos escaleras de 3 cartas, dos 15 y un par. Si la cuna te pertenece a ti, coloca el 8 y el 9, espera a que tu oponente descarte cartas altas para entonces darle una escalera. Si tu oponente agrega dos 6 en su cuna, tendrá $9 + 6 = 15$ (2 puntos), $9 + 6 = 15$ (2 puntos) y un par de 6 (2 puntos), lo que le dará 6 puntos en total.



Tu mano de cartas



Descarta éstas para tu cuna

EJ.+ 6-6 de la mano de tu oponente

LA CARTA INICIAL

Después de distribuir y después de formar la cuna, el jugador que no distribuye indica la carta de inicio. Si la carta inicial es una jota (llamada “dos por sus talones”), el dealer automáticamente fija 2 (anota 2 puntos). La carta de inicio no se utilizará hasta que se complete el juego.

JUEGO

El no distribuidor ahora puede jugar cualquier carta de su mano. Esto se hace poniendo una carta boca arriba y cantando su valor: las cartas con figuras cuentan como 10, el as cuenta como 1 y el resto de las cartas cuentan como su valor nominal. A continuación, el crupier hace lo mismo, diciendo en voz alta el valor de la suma de las dos cartas jugadas. Por ejemplo, si el que no reparte coloca un 3 y el repartidor coloca un 4, el repartidor anunciaría el valor combinado como 7. Las cartas se mantienen separadas frente a los jugadores. El juego continúa de un lado a otro entre los jugadores hasta que un jugador hace 31 y fija 2 puntos.

Sin embargo, si no puede jugar ninguna de sus cartas restantes sin exceder las 31 durante esta ronda, diga: “Ve”. Esto le dice a tu oponente que continúe colocando cartas siempre que no pueda pasar de 31 mientras anota combinaciones (ver “Vinculación de combinaciones en juego”). Tu oponente debe jugar las cartas restantes en su mano, sumando 31 o menos. En este punto, su oponente fija 1 punto por un “Go” o 2 puntos si obtiene 31 puntos exactamente. El juego ahora termina para este trato, vuelva a jugar hasta que se jueguen todas las cartas.

COMBINACIONES HECHAS DURANTE EL JUEGO

La puntuación se mantiene para el “Go”, 31, última carta y combinaciones (melds) realizadas durante el juego. Los melds se combinan a medida que ocurren. Dichas combinaciones son:

- Si cuenta hasta 15 durante el juego, marque 2.
- Si coincide con el rango de la carta jugada por el oponente, marque 2 para el par.
- Tres cartas del mismo rango valen 6 puntos (6 clavijas), la cuarta anota (clavijas) 12.
- Las secuencias también cuentan y las cartas no tienen que estar en el orden exacto. Por ejemplo, 3-6-4-5 anota 4 puntos para el último jugador, y si el siguiente jugador sigue con un 2, esa secuencia vale 5 puntos.
- Sin embargo, no se anota un color (una secuencia de cartas del mismo palo) en juego hasta que se cuenta la mano.

También son posibles combinaciones entre melds. Por ejemplo, si comienzas jugando un 5, tu oponente puede anotar 2 puntos al igualar tu 5, pero luego puedes emparejar con un tercer cinco y recibir una bonificación por acertar 15, así como una bonificación por acertar tres cartas.

PUNTUACIÓN DE LAS MANOS

Después de la jugada, los jugadores vuelven a examinar sus cartas en busca de posibles combinaciones de puntuación (consulte “Combinaciones de puntuación”). Primero, el que no vende cuenta los puntos de sus cuatro cartas jugadas y la carta de inicio, haciendo tantas combinaciones como pueda de las cinco cartas disponibles. En segundo lugar, el crupier cuenta los puntos de sus cuatro cartas jugadas y la carta inicial; y tercero, el crupier cuenta puntos de sus cuatro cartas en la cuna y la carta de inicio.

Al igual que las combinaciones en juego, las partituras combinadas no solo son posibles, sino esenciales en el cribbage. Las tarjetas se pueden usar varias veces en un esfuerzo por hacer combinaciones de puntuación separadas. Por ejemplo, si la carta inicial es un 3 y tienes una J del mismo palo en tu mano, puedes usar la J para hacer la combinación “His Nobs”, así como cualquier otra combinación posible con la carta.

Debido a que la puntuación de Cribbage es exacta y precisa, muchos jugadores siguen la regla de Muggins. En esta variación, los jugadores cuentan en voz alta sus puntos. Si se pasa por alto algún punto, el oponente dice en voz alta “Muggins” y toma los puntos pasados por alto en su propia cuenta.

SACANDO LAS CLAVIJAS

Un juego termina cuando un jugador llega a 121 (o 61, en el juego más corto). Esto puede ocurrir en cualquier momento, incluso antes de que su oponente obtenga sus puntos. Entonces, mientras que el crupier obtiene la ventaja de la cuna, el que no vende, debido a que cuenta sus puntos primero, puede llegar antes de que el crupier tenga la oportunidad de anotar sus puntos.

Tampoco es necesario llegar a 121 exactamente. Puede marcar al anotar más de 121 puntos. Obtienes un doble juego cuando haces un skunk o “tambalea” a tu oponente: gana por más de 60 puntos (en un juego de 121 puntos).

Consejos: Una de las bellas artes de Cribbage es elegir qué tarjetas ir a la cuna y qué tarjetas guardar. Si tiene un grupo de cuatro cartas con una puntuación alta, como 7-8-8-9, quédese y ponga las otras dos en la cuna.

Si es su propia cuna, coloque tarjetas de puntuación como parejas y 15 (o al menos un 5 puntos) en la cuna, cuando esto también le deje una mano razonable. En general, coloque cartas de rango medio (4 a 8) en su propia cuna y coloque cartas altas y bajas (2 y reyes) en su oponente. Tenga en cuenta cuántas tarjetas de inicio serán buenas para las distintas opciones de tarjetas. Del mismo modo, considere cómo las diferentes tarjetas de inicio se pueden combinar con los descartes de su cuna.

En juego, comience con una carta que cuente menos de 5 para que el oponente no pueda marcar un 15 inmediato.

Cerca del final del juego, el orden de puntuación puede influir mucho en tus descartes y tus decisiones en juego. Por ejemplo, si solo necesita 3 o 4 puntos para ganar, entonces no necesita una mano de alta puntuación. Trate de guardar cartas que le permitan ganar durante el juego.

De manera similar, cuando el crupier está a 5 o 10 puntos de ganar, el oponente necesita sumar puntos pronto y puede que tenga que apostar para obtener ayuda de la carta de inicio para una mano de alta puntuación.

JUEGO

61 puntos para el juego corto, 121 para el juego largo. Los puntos se obtienen formando combinaciones específicas de cartas.

COMBINACIONES DE PUNTAJE

- Quince: cualquier combinación de cartas que sume exactamente 15 puntos, 2 puntos.
- Pareja: Dos cartas del mismo valor, 2 puntos.
- Triplete: Tres cartas del mismo rango, 6 puntos.
- Cuarteto: Cuatro cartas del mismo rango, 11 puntos.
- Secuencia: Tres o más cartas seguidas, cualquier palo (ases siempre bajo), 1 punto por carta.
- Color: Cuatro cartas del mismo palo, 4 puntos.
- Cinco cartas en mano o cuna con entrada, 5 puntos.
- Sus Nobs: Carta del mismo palo que el titular, 1 punto.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Ver-
stikkingsgevaar. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Dangers de suffocation.
ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine teile. Erstickungsgefahr. **ADVERTEN-**
CIA! No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia. **ATTENZIONE/**
AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen. Keep packaging/instructions
for future reference. Conservez cet emballage/ces indications pour pouvoir les consulter ultérieurement.
Bewahren Sie die Verpackung/Anweisungen für den zukünftigen Gebrauch auf. Guarde este paquete
/ instrucciones para futuras lecturas. Conservare l'imballaggio con le istruzioni onde poterle sempre
consultare in un secondo momento.



2021
Made in China

Art. no. 2008103
Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL