

Cribbage

1 6 Karten

1.1 2 Spieler

Populärste Version

1.1.1 Utensilien

- 52er Blatt
 - „Rang“: K-D-B-10-9-...-2-As
 - „Werte“: 10-10-10-10-9-...-2-1
- Brett mit Zähl-Pegs

1.1.2 Ziel

- Partie: 2 von 3 Spielen gewinnen
- Spiel: (mindestens) 121 Punkte

1.1.3 Geber

- 1. Geber 1. Spiel 1. Runde durch Abheben (niedrig gibt), dann jede Runde abwechselnd
- 1. Geber 2. Spiel 1. Runde: Wechsel, dann abwechselnd
- 1. Geber 3. Spiel 1. Runde: wie 1. Geber 1. Spiel 1. Runde

1.1.4 Vorbereitung

1.1.4.1 Geben

Geber mischt, Spieler hebt ab, Geber gibt jedem 6 Karten, beim Spieler beginnend, Rest-Karten (verdeckt) in die Mitte

1.1.4.2 Crib

Jeder legt 2 Karten verdeckt in den Crib (des Gebers)

1.1.4.3 Startkarte

Spieler schneidet Talon, oberste Karte des unteren Stapels wird umgedreht und nach oben gelegt.

1.1.5 Spiel

- Spieler beginnt, dann abwechselnd: Karte legen und Augen addieren, dabei eigene Karten von gegnerischen „trennen“. Augen dürfen 31 nicht überschreiten.
- Falls Summe über 31, aussetzen und „Weiter“ sagen. Der Gegner spielt ggfs. allein weiter, bis auch er die 31 überschreiten würde und „Weiter“ sagen muss. Danach wird wieder bei Null begonnen, es spielt aus, wer zuerst „Weiter“ angesagt hat, usw. bis alle Karten gespielt sind.

1.1.6 Punkte

Markieren der Punkte auf dem Zählbrett

1.1.6.1 Während des Spiels

- Startkarte = Bube2 P für den Geber (*Two for his heels*)
- Summe = 152 P (*Fifteen two*)
- Summe = 312 P (*Thirty one for two*)
- (jeweils) letzte Karte (ohne 31).....1 P (*one for last*)
- Paar2 P
- Königs-Paar (Drilling)6 P
- Doppel-Königs-Paar (Vierling)12 P
- Straße¹ (min. 3 Karten)1 P pro Karte der Straße

¹ Innerhalb der Zählung bis 31; Karten aufeinanderfolgend, aber nicht notwendig in „richtiger“ Reihenfolge

1.1.6.2 Gespielte Karten und Crib

Die Punkte werden in folgender Reihenfolge auf dem Zählbrett markiert:

1. Spieler-Karten inkl. Startkarte
2. Geber-Karten inkl. Startkarte
3. Crib inkl. Startkarte

- Bube in Startkartenfarbe..... 1 (*one for his nob*)
- Jede 15 2 P
- Jedes Paar 2 P
- Jedes Königs-Paar (Drilling) 6 P
- Jedes Doppel-Königs-Paar (Vierling) 12 P
- Jede Straße (min. 3 Karten)..... 1 P pro Karte
- 4er/5er Flush 4 bzw. 5 P; beim Crib zählt nur der 5er Flush (4er Flush optional)

1.1.7 Sonstige Regeln

1.1.7.1 Muggins

Falls nach dem Zählen und Versetzen der Pegs Punkte vergessen wurden, kann der Gegner „Muggins“ rufen und die vergessenen Punkte selber setzen.

1.1.7.2 (Double) Lurch or Skunk

Falls ein Spieler 121 Punkte hat, bevor der Gegner 91 (61) Punkte hat, zählt der Gewinn doppelt (vierfach).

1.2 3 Spieler

Die Regeln entsprechen denen des 2-Spieler-Spiels, jedes Spiel besteht aus dem Erreichen von 121 Punkten. Alle drei entscheiden durch Abheben, wer der 1. Geber wird, niedrig entscheidet. Bei Gleichheit zwischen zwei Spielern, heben alle drei neu ab. Anschließend wechselt der Geber reihum, sowohl für das nächste Spiel als auch für die nächste Runde.

Jeder Spieler erhält 5 Karten, eine weitere erhält der Geber verdeckt als Teil seines Crib. Anschließend gibt jeder Spieler eine Karte in den Crib. Nach einem „Weiter“ muss der nächste Spieler Karten legen - soweit möglich. Nach einem „Weiter“ von allen Spielern, beginnt der nächste wieder bei Null. Ein Spieler, der „Weiter“ ansagt obwohl er hätte spielen können, verliert 2 Punkte an jeden Gegner.

Handkarten und Crib werden wie gehabt gezählt, beginnend mit dem Spieler links vom Geber und zuletzt der Geber, der Handkarten und Crib zählt.

1.2.1 Zwei gegen einen

Variation des 3-Personen-Spiels, bei dem 2 Spieler gegen den dritten spielen. Die Partner benötigen 121 Punkte, der Alleinspieler 61 zum Gewinnen.

1.3 4 Spieler

Zwei Paare von Partnern, wobei sich die Partner jeweils gegenüber sitzen. Alle vier heben für den 1. Geber ab, der anschließend rotiert. 121 Punkte werden zum Gewinn benötigt. Jeweils ein Partner markiert den Punktstand mit den Pegs.

Der Spieler rechts vom Geber hebt ab, der Geber teilt an jeden 5 Karten, jeder gibt eine Karte in den Crib. Der Spieler links vom Geber hebt ab, um die Startkarte zu bestimmen, anschließend geht es in gewohnter Weise weiter.

2 5 Karten

Wie das Spiel mit 6 Karten, aber mit folgenden Unterschieden:

- 61 statt 121 Punkte zum Gewinn
- Nach dem Bestimmen des 1. Gebers, erhält der Nicht-Geber einmalig 3 Punkte
- 5 statt 6 Karten geben
- Nach dem ersten Passen oder „31“ werden keine weiteren Karten mehr gespielt
- Lurch oder Skunk bei 31 Punkten