

# Règles du jeu Cribbage ou 29

## 1 - But du jeu

Se joue avec un jeu de 52 cartes (pas de Joker) but du jeu marquer des points (pts.) par combinaisons de cartes en avançant ses chevilles sur une planchette perforée de 121 trous. Le premier à atteindre 121 gagne ; la partie compte double pour le gagnant si les adversaires n'ont pas dépassé 90 (le «S» = *skunked* ou «putois»), celle-ci compte quadruple (*double-skunked*) s'ils n'ont pas réussi à dépasser le 60 «SS»

Les points sont obtenus en **deux phases distinctes** :  
lors du jeu des cartes (première phase)  
lors du décompte des cartes jouées (deuxième phase)

Valeur des cartes : les Rois, Dames, Valets = 10 pts. ; les autres cartes = leur valeur ; l'As = 1 pt.

## 2 - Nombre de joueurs : de 2 à 6 :

- à 2 : 6 cartes distribuées ; chaque joueur rejette 2 cartes au chien (VOIR 3).
- à 3 : 5 cartes distribuées + 1 pour le chien ; chaque joueur rejette 2 cartes au chien.
- à 4 : 5 cartes distribuées ; chaque joueur rejette 1 carte au chien. Le jeu se déroule par équipes (2 joueurs comptent les mêmes chevilles).
- à 5 : 5 cartes distribuées à 4 joueurs, le donneur n'a que 4 cartes.
- à 6 : 5 cartes distribuées, le donneur et le joueur placé à sa droite ne reçoivent que 4 cartes.

## 3 - Le chien ("the cribb" = le berceau)

Le donneur prend le chien : main additionnelle constituée par les cartes rejetées par tous les joueurs (VOIR 2), mises de côté, elles **ne sont retournées qu'à la deuxième phase du déroulement de la partie** (VOIR 4 deuxième phase).

## 4 - Déroulement de la partie

Le donneur bat les cartes, **sans les faire couper**.

Une fois les cartes distribuées (selon le nombre de joueurs Voir. 2) et le chien constitué, le joueur placé à la droite du donneur coupe le talon puis le donneur retourne **la carte du tas inférieur**, la partie supérieur étant reposée sur le talon, la carte retournée (*starter*) va servir lors de la deuxième phase du jeu. (Si le donneur retourne un Valet, il obtient 2 pts. [*his heels*] et fait **immédiatement** avancer ses chevilles sur la planchette).

**Première phase** : le joueur placé à gauche du donneur joue la première carte, en annonçant sa valeur (Voir 1) Chaque joueur place ses cartes devant **lui-même face visible**, elles seront recomptées à la deuxième phase. Le joueur situé à gauche (sens des aiguilles d'une montre) pose la carte suivante et annonce le total. S'il marque des points : 15, paire, brellan, suite. (VOIR 5) [Bien faire attention dans la première phase du jeu au décompte des suites (elles peuvent être comptées dans le désordre : 3, 5, 4, 2 = 4 pts. pour le joueur du 2)]. Il avance ses chevilles sur la planchette en plaçant **la deuxième cheville en comptant à partir de la première** les double-suites et les couleurs ne comptant pas dans la première phase du jeu. Le jeu se poursuit jusqu'au **chiffre 31** le joueur qui atteint 31 marque 2 pts., sinon celui qui s'en rapproche le plus marque 1 pt.; les joueurs qui ne peuvent jouer une carte égale ou inférieure à 31 **doivent obligatoirement annoncer** : «je passe» (*go*). **On est obligé de fournir**.

Le jeu **repart de 0** après 31 ou le dernier chiffre atteint jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été jouées.

**Deuxième phase** : le joueur situé à gauche du donneur compte sa main en premier (les 4 cartes étalées devant lui lors de la première phrase + la carte du talon) et fait avancer ses chevilles s'il y a lieu.

**Le donneur est le dernier joueur à compter**. Il doit en outre totaliser les points de **son chien** : 4 cartes + talon.

## 5 - Combinaisons de points gagnants

Les 4 cartes + la carte du talon comptent pour les marques :

TABLEAU 1

- Paire :	ex: 2, 2	= 2 pts
- Brellan :	ex: 6, 6, 6	= 6 pts
- Carré :	ex: 8, 8, 8, 8	= 12 pts
- Combinaisons de 15 :	ex : 8+7, 10+5, 6+9, 4+1+10	= 2 pts
- Suites :	ex : 3 cartes ou plus, pouvant être de couleur différentes	= 3 pts
- Par carte supplémentaire :		= 1 pt
- Double suite :	ex : 2, 2, 3, 4	= 8 pts
- Couleurs :	ex : 4 cartes de même couleur *	= 4 pts

- pour le chien, le talon doit être de la même couleur
- Talon de même couleur que le Valet dans la main ou le chien vaut 1 pt. (*his nob*).

## 6 - Quelques indications sur la stratégie de jeu

Le choix des cartes à rejeter au chien (2 pour les parties disputées à deux ; une dans les autres cas) est déterminante. Il faut éviter de favoriser l'adversaire (p. ex. avec un 5) et au contraire se préparer un bon chien en se défaussant d'une paire, d'un début de suite (3, 4; 6, 8 etc.). Dans tous les cas il est contre indiqué de rompre une suite : 5, 6, 7 p. ex., car une de ces mêmes cartes retournées au talon rajoute cinq points.

A défaut d'une main excellente (suite, paire, quinze) on peut conserver les couleurs (pour 4 pts.) et 5 pts. si le talon est de couleur identique (Voir 5).

Dans la marche du jeu (Voir 4 première phase), on peut débiter en toute sécurité avec un 4, car il est impossible à l'adversaire d'en faire un 15, mais il peut contrer avec une paire (se souvenir qu'un brelan vaut 6 pts. et un carré 12 pts.; ce qui peut se produire avec les cartes basses...).

Observer les séquences de jeu : 2, 4, posés, jouer un 3 pour une suite valant trois points.

Conserver aussi de petites cartes (As, 2) pour faciliter un 31. Les points marqués lors de cette phase du jeu sont essentiels pour gagner la partie.

**Remarque :** Il est important de respecter l'ordre dans lequel les points sont comptés, en effet cela peut permettre en fin de partie à un joueur de gagner s'il peut «sortir» (*go out*) avant que le ou les adversaires n'aient pu compter.

Les joueurs «sérieux» jouent «coupe-gorge» ou *muggins* en anglais, c'est-à-dire qu'ils marquent les points immédiatement lorsque l'adversaire ne les a pas vus ; ils appliquent aussi un barème de pénalités en cas de violation des règles (points en moins, redistribution).

Voici quelques exemples de combinaisons les plus délicates à totaliser. (Cinq cartes, talon inclus) le Valet (V) de la même couleur que le talon vaut un point supplémentaire.

TABLEAU 2

Cinq cartes	Points	Cinq cartes	Points
1-1-6-7-7	12	6-9-9-9-9	20
1-1-7-7-8	12	7-8-8-8-8	20
1-4-4-4-10	12	7-8-8-9-8	20
2-2-4-9-9	12	3-3-6-6-6	20
2-6-6-7-7	12	4-4-4-7-7	20
1-1-6-7-8	13	3-3-4-5-5	20
1-4-4-4- V	13	1-1-7-7-7	20
3-3-6-6-9	14	3-4-4-4-4	20
4-4-7-7-7	14	4-5-6-6-6	21
1-2-2-2-3	15	7-7-7-8-9	21
V-D-D-D-K	15	5-5-V-V- V	21
1-1-2-3-3	16	3-3-3-4-5	21
2-2-3-3-4	16	5-5-5-R-R	22
2-6-7-7-8	16	5-5-5-V-V	23
6-7-8-9-9	16	4-5-5-5-6	23
2-3-4-4-4	17	3-6-6-6-6	24
2-3-3-3-4	17	4-4-5-6-6	24
3-4-4-4-5	17	4-5-5-6-6	24
3-3-3-6-6	18	7-7-8-8-9	24
5-5-V-D-R	18	3-3-3-3-9	24
6-6-9-9-9	20	4-4-4-4-7	24
6-6-7-7-8	20	6-7-7-8-8	24
3-3-4-4-5	20	5-5-5-5-10	28
7-7-7-8-8	20	5-5-5-V*-5	29

\* Le maximum de points pouvant être atteint dans **une main est 29 points:**  
avec la combinaison suivante : 5, 5, 5, Valet, + le talon 5 (Valet de la même couleur que la carte du talon).

# Cribbage Playing Instructions

In Cribbage the object of the game is to peg or count 121 points before your opponent does.

As the game is played, each player counts the points they score and moves their "Pegs" along the track of holes. This is referred to as "Pegging". The first player to reach the end hole is the winner of that game.

A standard deck with 52 cards is used and is ranked as follows:

King, Queen, Jack, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, Ace

Card's counting values are: 10 for *King* thru *10*, the actual face values for *9* to *2*, and one for *Ace*.

## Two Person Cribbage

### Cribbage Play and Terms:

**Cut for Deal:** Each player cuts a card from the shuffled deck to determine who starts the game as Dealer. Low card wins. In case of a tie, the deck is shuffled and each player cuts again.

**Deal:** The Dealer alternately deals 6 cards to each player. The Dealer then places the remaining deck of cards face down on their side of the table.

**Discard to Crib:** Each player assesses the cards they have been dealt and tries to determine the possible points they may later count during and after play. (Card combinations and their assigned points are in a table below.) Each player discards 2 of the 6 cards in their hand that least fit the possible combinations. These cards are placed face down on the Dealer's side of the table. This pile is called the "Crib".

**Starter or Cut Card:** After the Dealer has dealt the cards and each player has discarded 2 cards, the non-dealer cuts the remaining deck and the Dealer turns over the top card. This is the "Start Card" and is not used during the play of the hands. If a "*Jack*" is turned up, the Dealer announces "Knobs" and pegs 2 points.

**Play Hands or "Pegging":** During play each player, starting with the non-dealer, takes turns laying one card on the table, face up in front of them self. As each card is played the player announces the running total of cards played, up to 31. If any of the card combinations is achieved, as shown in the following table, they announce the name of the card combination and it's assigned points. As points are achieved they are pegged on the Cribbage Board by removing the rear peg in their track, counting the proper number of holes ahead of their front peg, and placing it in the hole. Pegging in this manner allows each player to easily keep track of their and other player's points. If a player can not play a card in their hand without going over 31, they then announce "Go" and play goes to the next player. If none of the players can play then the last person to play a card pegs 1 point. The count returns to zero and play resumes with the next player. Likewise if a player reaches exactly 31, they peg 2 points, the count returns to zero and play resumes with the next player. This continues until all cards in each players hands have been played. The last player to play a card pegs 1 point for "Last Card".

**Counting Hands:** Each player counts the points in their hand starting with the non-Dealer, then the Dealer. All the possible card combinations in a players hand, including the Start card, are added together then pegged on the Cribbage Board. When counting your hand, it is considered *proper etiquette* to lay your cards face up and announce the name of each combination along with the assigned points, adding to the running total of the hand.

**Counting Dealer's Crib:** At this time the Dealer's Crib, which has remained face down, is turned over. The points in the Crib are counted in the same manner as the previously counted Hands. These points are the Dealers to peg.

**To Win:** If neither player has pegged 121 points or more to win the game, then the role of dealer goes to the other player. The deck is again shuffled, dealt, and play continues until one of the players pegs 121 points to wins the game.

**Pegging Games Won:** On most Cribbage Boards there is a set of holes, separate from the players track holes, that are used for keeping track of the games each player wins during a set of multiple games. The first player to win 5 games wins the set. If one player pegs 121 points before the other player pegs 90, it is considered a "Skunk", which is counted as having won 2 games. Likewise if one player pegs 121 points before the other player pegs 60, it is considered a "Double Skunk", which is counted as having won 3 games. Some Cribbage Boards have indicators at the 60 and 90 point holes to signify a double and single Skunk.

## Three Person Cribbage

The rules for three player cribbage are generally the same as those for two player cribbage, with a few exceptions. The Cribbage Board should have at least three tracks. Five cards are dealt to each player instead of the usual 6 cards. After the last card is dealt, the Dealer deals one card, face down, to start the crib pile. Each player discards only one card from their hand to the Crib pile. The player to the left of the Dealer cuts the deck for the Start card. After a hand is played, the deal and possession of the Crib goes to the next player to the left. The game proceeds in this manner until one of the players pegs at least 121 points.

## Partners Cribbage

The rules for playing cribbage with Partners are generally the same as those for two player cribbage, with a few exceptions. The game can be played by 4 to 6 players, with each player having at least one other person as their assigned partner. Partners are seated opposite each other around the playing table. Each player counts their points individually, but combine their points with those of their partners by pegging on the same track of the Cribbage Board. Five cards are dealt to each player instead of the usual 6 cards. Each player discards only one card from their hand to the Crib pile. The player to the left of the Dealer cuts the deck for the Start card. After a hand is played, the deal and possession of the Crib goes to the next player to the left. The game proceeds in this manner until one of the Partner groups pegs at least 121 points.

## Card Combinations and Points

Scoring or pegging "Points" is done by getting various card combinations. There are three separate times to peg points during each hand of cards dealt. They are during **Play**, counting **Hand**, and counting **Crib**.

<b>Name</b>	<b>Description</b>	<b>Points</b>	<b>When</b>
Thirty-One	Player to play a card totaling 31	<b>2</b>	<b>P</b>
Last Card	Last player to play a card without exceeding 31	<b>1</b>	<b>P</b>
Fifteen	Any combination of cards totaling 15	<b>2</b>	<b>P H C</b>
Pairs	2 cards of the same rank	<b>2</b>	<b>P H C</b>
Three of a kind	3 cards of the same rank	<b>6</b>	<b>P H C</b>
Four of a kind	4 cards of the same rank	<b>12</b>	<b>P H C</b>
Run	Three or more cards in a sequence, may be mixed suits.	<b>1</b> per card in sequence	<b>H C</b>
Run (play)	Run need not be in a sequence, may be mixed suits	<b>1</b> per card in sequence	<b>P</b>
Double run of Three	Two 3 card runs that share a pair. (6 points for two runs + 2 points for a pair)	<b>8</b>	<b>H C</b>
Double run of Four	Two 4 card runs that share a pair. (8 points for two runs + 2 points for a pair)	<b>10</b>	<b>H C</b>
Triple run of Three	Three 3 card runs that share a three of a kind. (9 points for three runs + 6 points for a three of a kind)	<b>15</b>	<b>H C</b>
Double-Double run of Three	Four 3 card runs that share 2 pairs. (12 points for 4 runs + 4 points for 2 pairs)	<b>16</b>	<b>H C</b>
Flush of Four	Four cards of the same suit.	<b>4</b>	<b>H</b>
Flush of Five	Five cards of the same suit including Start Card	<b>5</b>	<b>H C</b>
Nobs	A jack in the Hand or Crib of the same suit as the Start Card.	<b>1</b>	<b>H C</b>
Nineteen	Impossible to get this number regardless of the total card combinations, thus it is the term for a <i>USELESS</i> Hand.	<b>Zero</b>	<b>H C</b>