
CRIBBAGE

OBJETIVO

Hacer 61 ó 121 puntos, según lo que se decida antes de iniciar la partida.

PREPARACION DE LA PARTIDA

El tablero del cribbage mantiene la puntuación. Dos varillas metálicas por jugador registran el puntaje del jugador en tanto que la tercera varilla metálica se usa para registrar el número de juegos ganados. En el cribbage participan dos jugadores con una baraja de 52 naipes. El as es el valor más bajo, contándose como un punto. Todos los demás naipes tienen el valor indicado en el naipe. La Sota, la Reina y el Rey valen diez puntos cada uno.

Al inicio de la partida, cada jugador coloca dos clavijas de su color en el bloque de partida "A" o "B". El puntaje de un jugador es marcado de inmediato cuando ocurre usando alternativamente dos clavijas: la clavija delantera marca el último puntaje del jugador, en tanto que la clavija posterior marca el puntaje anterior.

Los puntos se hacen de tres maneras: mediante el juego de la mano, al contar la mano y al contar los naipes descartados que pertenecen al tallador. Se debe jugar por turnos entre los jugadores con un naipe a la vez, marcando

los puntos inmediatamente después que son ganados y luego volviendo a jugar para hacer puntos adicionales a través de las combinaciones contenidas en su mano.

PARA PARTIR

El tallador distribuye 6 naipes a cada jugador. Cada uno debe descartar dos naipes con la cara hacia abajo, formando un conjunto de 4 naipes descartados. El conjunto de naipes descartados se pone a un lado hasta el término de la mano, cuando contará para el tallador. Éste debe dar vuelta el naipe de arriba de la baraja y colocarlo con la cara arriba encima de toda la baraja. Este naipe es el "partidor" y se usa al término de la mano cuando ambos jugadores cuenten su puntaje. Si el naipe partidor es una Sota, el tallador inmediatamente debe marcar 2 orificios.

El "Oponente" o el no tallador comienza la partida tomando un naipe de su propia mano y colocándolo con la cara arriba en frente del mismo, mencionando su valor. Alternando los turnos, luego el Tallador deberá tomar un naipe de su mano y colocarlo con la cara arriba en frente del mismo, mencionando el valor combinado de los dos naipes. Si el naipe forma un par o un total de 15, el jugador anotará 2 puntos, avanzando sus 2 orificios de atrás adelante de la marca. El juego continúa. El tercer naipe jugado puede hacer una corrida de tres naipes (independientemente del palo). Se anotarán tres puntos (vea ANOTACIÓN DE PUNTOS). El juego continúa. Cuando se juega un naipe que lleva el total exactamente a 31, el

jugador que consiguió esto marcará 2 puntos.

Si un jugador no puede colocar un naipe sin sobrepasar de 31, el jugador debe decir "ADELANTE" y el oponente deberá jugar cuando sea posible. El último jugador en colocar un naipe anotará 1 punto "para ir adelante" o dos puntos si ese último naipe lleva el puntaje exactamente a 31.

ANOTACION DE PUNTOS DURANTE EL JUEGO

Sota como naipe Partidor.....2 puntos
Par.....2 puntos
Tres de un tipo.....6 puntos
Cuatro de un tipo.....12 puntos
Corrida de tres o más.....1 punto paracada naipe
Recuento totalizando 15.....2 puntos
Para ir adelante.....1 punto
31.....2 puntos

RECUESTO DE LA MANO DESPUÉS DEL JUEGO

Después de jugar el último naipe, las manos se cuentan usando el naipe partidor como si fuera el quinto naipe de cada mano. El Oponente siempre será el primero en "anunciar" después de cada mano. Al contar las manos, las combinaciones de los cinco naipes se anotarán en todas las formas posibles, pero sólo podrá anotarse la combinación más alta. Es decir, 3 de un tipo no podrán anotarse como tres pares ni tampoco una corrida de cuatro como dos corridas de tres. El Tallador contará su

propia mano, luego contará el conjunto de naipes descartados usando el naipe partidor como si fuera el quinto naipe del conjunto de naipes descartados. El Tallador no podrá combinar el conjunto de naipes descartados y su mano para hacer las combinaciones.

Para cada combinación de naipes que totalizan 15
.....2 puntos
Par.....2 puntos
3 de un tipo.....6 puntos
4 de un tipo.....12 puntos
Corridas (un punto por cada naipe de la corrida)
Doble corrida de 3 naipes (2 corridas
diferentes de tres más un par).....8 puntos
Doble corrida de 4 naipes (2 corridas
diferentes de cuatro más un par).....10 puntos
Triple corrida de 3 naipes (3 corridas
diferentes de 3 naipes más 3 de un tipo)....15 puntos
Cuádruple corrida (4 corridas diferentes
de 3 más 2 pares).....16 puntos
Cuatro flux de naipes (todos en la mano
del mismo palo).....4 puntos
Cinco flux de naipes (igual que 4, pero
añadiendo el naipe partidor).....5 puntos
Sota del mismo palo del partidor.....1 punto

La partida continúa hasta conseguir 61 ó 121 puntos.

Para información adicional sobre Cribbage, sírvase buscar en la red de Internet.

CRIBBAGE

OBJECT

To make either 61 points or 121 points, depending what has been decided before the game starts.

GAME PREPARATION

The Cribbage board keeps score of the points. Two metal pins per player keep track of the player's score while the third metal pin is used to record the number of games won. Cribbage is played by two using a 52 card deck. The ace is the lowest value, counting as one point. All other cards count as their face value. Jack, Queen, King count as ten points each.

At the start of the game, each player positions two pegs of their color into starting block "A" or "B". A player's score is pegged immediately as it occurs using the two pegs alternately: the front peg marks the player's latest score, while the rear peg marks the previous score.

Points are made in three ways - by the play of the hand, in the count of the hand, and in the count of the crib which belongs to the dealer. Play alternates between players one card at a time, pegging points immediately

as they are earned and then resuming play to make additional points through the combinations contained in their hand.

TO START

The dealer deals 6 cards to each player. Each player discards two cards face down, forming a 4-card crib. The crib is set aside until the end of the hand, when it will count for the dealer. Dealer turns over the top card of the deck and places it face up on top of the deck. This card is the "starter" and is used at the end of the hand when both players count their score. If the starter card is a Jack, the dealer immediately pegs 2 holes.

The 'Pone', or non-dealer, starts the play by taking a card from their own hand and placing it face up in front of themselves, calling out its value. Alternating turns, the Dealer then takes a card from their hand and places it face up in front of themselves, calling out the combined value of the two cards. If the card makes a pair, or a total of 15, that player scores 2 points, advancing their rear peg 2 holes beyond their forward peg. Play continues. The third card played may make a run of three cards (regardless of suit). Three points are scored. (See SCORING POINTS). Play continues. When a card is played which brings the total to exactly 31, the player who achieved this pegs 2 points.

If a player is unable to put down a card without exceeding 31, the player calls "GO" and the opponent plays if possible. The last player to put down a card scores 1 point 'for go', or two points if that last card brings the score to 31 exactly.

SCORING POINTS DURING PLAY

Jack as the Starter card.....2 points
Pair..... 2 points
Three of a Kind.....6 points
Four of a kind.....12 points
Run of three or more.....1 point for each card
Running count totaling 15.....2 points
For Go.....1 point
31.....2 points

COUNTING THE HAND AFTER PLAY

After the last card is played, the hands are counted using the starter card as if it were the fifth card in each hand. The Pone is always the first to 'meld' after each hand. In counting the hands, combinations of the five cards are scored in every possible way, but only the highest combination can be scored. I.e. 3 of a kind cannot also be scored as 3 pairs, nor can a run of four be scored as two runs of three. The Dealer counts their own hand, then tallies the crib, using the starter card as if it were the fifth card in the crib. The Dealer cannot

combine the crib and their hand to make combinations.

For each combination of cards totaling 15...2 points
Pair.....2 points
3 of a kind6 points
4 of a kind.....12 points
Runs.....(one point for each card in the run)
Double 3 card run
(2 different runs of three plus a pair).....8 points
Double 4 card run
(2 different runs of four plus a pair).....10 points
Triple 3 card run (3 different runs of 3 cards plus 3 of a kind).....15 points
Quadruple 3 card run
(4 different runs of 3 plus 2 pairs).....16 points
Four card flush
(all in hand of the same suit).....4 points
Five card flush
(same as 4 but add starter card).....5 points
Jack of the same starter's suit.....1 point

Play continues until 61 or 121 points are achieved.

For additional information on Cribbage, please search the web.

Pocket Play™

