www.rombol.de
ROMBOL GmbH
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn

Info Box
Anzahl der Spieler
2
Geeignet ab
8
Spieldauer
ca. 30 Min.
Genre
Gesellschaftsspiele

Art.-Nr. 6317

Cribbage

Autor unbekannt, England 17. Jahrhundert

Cribbage gehört nicht zu den „Stichspielen“, sondern zu den sogenannten „addierenden“ Kartenspielen: Die Spieler legen nacheinander ihre Karten aus und zählen den Wert der jeweils im Spiel befindlichen Karten zusammen, wobei ein bestimmter Gesamtwert nicht überschritten werden darf (bei Cribbage ist dies die „31“). Während des addierenden Auslegens versuchen die Spieler, Punkte zu machen, die man für bestimmte Kombinationen („Paare“, „Folgen“, bestimmte Gesamtwerte usw.) bekommt. Ziel ist es, in mehreren Spielrunden als erster 121 Punkte zu erreichen. Eine Besonderheit ist, dass man Punkte nicht nur beim Auslegen machen kann, sondern auch durch ein möglichst gutes Blatt auf der Hand, das nach der eigentlichen Spielrunde gesondert ausgewertet wird.

Spielmaterial
1 Holzbrett mit 120 nummerierten Löchern für jeden Spieler (rote und gelbe Linie), je zwei Stifte für jeden Spieler, ein 52er Kartenspielblatt.

Ziel des Spielers
Als erster das Cribbage-Brett durchlaufen zu haben, d.h. 121 Punkte erzielt zu haben.

Spielvorbereitung
Die Rangfolge der Karten: Ass (niedrig), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König (hoch)

Die Werte der Karten: Ass = 1, Augenkarten 2 bis 10 zählen, das, was sie zeigen, Bildkarten (Bube, Dame, König) = 10

Das Cribbage-Brett dient zum Zählen der Punkte während der Spielrunde und beim Auswerten. Jeder Spieler verwendet dabei zwei Stifte, die abwechselnd gesteckt werden: Der Stift vorn zeigt den aktuellen Punktestand an, der Stift hinten - zur Kontrolle - den vorherigen Punktestand. Wenn ein Spieler Punkte macht, wird der hintere Stift entsprechend viele Löcher vor den anderen gesetzt und zeigt jetzt den neuen Punktestand an. 121 Punkte müssen für den Sieg erreicht werden.

Spielverlauf
Sechs Karten geben: Durch Abheben wird entschieden, wer als erster gibt. Beide Spieler heben eine Karte ab, wer die niedrigere zieht, ist der erste Geber. Der Geber mischt, lässt den Mitspieler - „Vorhand“ abheben (das heißt, das Blatt wird in der Hälfte umgeschichtet) und gibt dann verdeckt und abwechselnd 6 Karten aus. Das restliche Blatt wird verdeckt beiseitegelegt. Nach jeder Spielrunde werden alle Karten wieder zusammengenommen. Dann ist Vorhand neuer Geber und so immer im Wechsel bis zum Ende der Partie (121 Punkte). Spielt man mehrere Partien, wechselt jeweils der erste Geber. (Spielt man insgesamt 3 Partien, wird in der dritten Partie der Geber wieder durch Abheben ermittelt.)

Zwei Karten in die Krippe: Jeder Spieler wählt nun von seinen 6 Karten 2 aus, die verdeckt abgeworfen werden. Diese 4 Karten bilden zusammen die Krippe (englisch: „crib“, daher der Name des Spiels) und gehören dem jeweiligen Geber der Spielrunde. Die Krippe wird erst nach der Spielrunde ausgewertet. Da die Krippe nur Punkte für den Geber bringt, wird die Vorhand möglichst schlecht Karten abwerfen. Der Geber hingegen kann hier auch gute Karten deponieren.

Die Startkarte: Der Geber bittet nun Vorhand, noch einmal abzuheben. (Vorhand schichtet das Blatt in der Hälfte um) Der Geber nimmt danach die oberste Karte und legt sie mit dem Bild nach oben auf den Stapel. Diese umgedrehte Karte wird Startkarte genannt. Sie wird in der Spielrunde nicht verwendet, bleibt auf dem Stapel liegen und wird erst am Ende, beim Auswerten der Karten, wichtig.

Das Auslegen: Die Spieler legen nun abwechselnd ihre Karten aus. Genauer: Jeder Spieler legt seine Karten in einer Reihe vor sich hin. Wenn Spieler A seine Karten von links nach rechts legt, legt Spieler B seine Karten am besten parallel dazu von rechts nach links. Besonders für ungeübte Spieler kann es hilfreich sein, die beiden Kartenreihen im Reißverschlussverfahren ineinander zu verschränken, um die Abfolge der Karten besser vor Augen zu haben. (Geübte Spieler tun das nicht, sondern zwischen ihnen befindet sich das trennende Cribbage-Brett.)

Vorhand kommt heraus, legt also die erste Karte. Beim Ausspielen wird immer der Wert aller im Spiel befindlichen Karten angesagt. Denn es gilt: Der Gesamtwert der ausgespielten Karten darf 31 nicht überschreiten.
Wenn Spieler A seine erste Karte ausspielt, zum Beispiel eine 4, sagt er: „Vier“. Wenn Spieler B jetzt eine 3 ausspielt, sagt er: „Sieben“. Spieler A legt womöglich einen Buben und sagt: „Siebzehn“, Spieler B eine 2: „Neunzehn“ - und so weiter.
Kann ein Spieler keine Karte ausspielen, ohne den Gesamtwert 31 zu überschreiten, sagte er: „Passe“ („Go“). Der andere Spieler darf dann alleine weiter ausspielen. Wenn auch er passen muss (oder genau 31 erreicht), ist die erste Phase der Spielrunde beendet. Es beginnt eine zweite Phase der Spielrunde und gezählt wird wieder von Null. Es kommt raus, wer als erster „passe“ gesagt hat. Der Spieler legt aus, beginnt von neuem zu zählen und wieder darf 31 nicht überschritten werden. Das geht so lange, bis alle Karten ausgespielt sind.

Punkte machen, während der Spielrunde: Für folgende Karten und Kartenkombinationen erhält man Punkte. Die Punkte werden sofort auf dem Brett abgesteckt.

- **Bube als Startkarte:** Wird als Startkarte ein Bube aufgedeckt, darf der Geber sofort 2 Punkte abstecken. Man sagt: „Two for his heels“ - „zwei für die Hacken.“
- **15:** Wenn man beim Ausspielen mit seiner Karte den Gesamtwert der ausgespielten Karten auf 15 erhöht, erhält man 2 Punkte. Man sagt: „Fifteen two“ - „fünfzehn, zwei.“ Also: fünfzehn Augen macht zwei Punkte.
- **31:** Wenn man mit seiner Karte den Gesamtwert auf 31 erhöht, erhält man 2 Punkte. Man sagt „Einunddreißig macht zwei“ („31 for 2“).
- **Paar** („Pair“): Spielt man eine Karte von gleichem Rang wie die unmittelbar vorhergehende (König auf König, Ass auf Ass), erhält man 2 Punkte. (König und 10 oder König und Bube bilden kein Paar!)
- **Drilling** („Pair Royal“, „Three of a Kind“): Spielt man unmittelbar nach einem Paar eine dritte Karte von gleichem Rang, erhält man 6 Punkte.
- **Vierling** (Double Pair Royal“, „Four of a Kind“): Spielt man eine vierte Karte von gleichem Rang, erhält man 12 Punkte.
- **Folge** („Rund“): Eine Folge besteht aus mindestens 3 Karten, die im Rang aufeinander folgen (unabhängig von der Farbe), zum z.B. 9-10-Bube, 2-3-4 oder Bube-Dame-König. Man beachte, dass das Ass ganz unten rangiert; Dame-König-Ass ist also keine Dreierfolge.

Ein Spieler, der eine Folge vervollständigt, erhält so viele Punkte, wie die Folge Karten hat.

Wichtig: Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Karten gelegt werden! Es darf nur keine Karte die Folge unterbrechen. Die Karten werden zum Beispiel wie folgt ausgespielt: 4-2-3-5-6. Der Spieler der 3 erhält 3 Punkte für eine Dreierfolge. Der Spieler der 5 erhält 4 Punkte für eine Viererfolge und der Spieler mit der 6 erhält 5 Punkte.

Ein anderes Beispiel: 4-2-3-4-3. Der Spieler der ersten 3 erhält 3 Punkte für die Folge 4-2-3. Der Spieler der zweiten 4 erhält 3 Punkte für die Folge 2-3-4. Der Spieler der zweiten 3 erhält keinen Punkt, da die 3 keine Folge vervollständigt.
Noch ein Beispiel: 4-2-6-5-3. Die letzte 3 erzielt 5 Punkte, weil eine Fünferfolge vervollständigt wird. Vorher wird kein Punkt erzielt.

- **Letzte Karte** („Last Card“): Kann kein Spieler mehr ausspielen, ohne den Gesamtwert von 31 zu überschreiten oder wenn alle Karten ausgespielt sind, erhält derjenige, der zuletzt ausgespielt hat, 1 Punkt für „Letzte Karte“. Man sagt auch: „Einen fürs Passen“ („one for go“), wenn vorher der Gegenspieler „passe“ gesagt hat. „Einen für letzte Karte“ oder „einen fürs Passen“ läuft meistens auf dasselbe hinaus.

Achtung: Man kann nur entweder 1 Punkt für „letzte Karte“ oder 2 für „31“ erhalten. Wenn man den exakten Wert von 31 erreicht, steckt man nur zwei Punkte ab - man bekommt keinen zusätzlichen Punkt für „letzte Karte“. Außerdem ist zu beachten, dass Kombinationen aus der ersten Phase in der zweiten Phase keine Gültigkeit mehr haben.

Das Auswerten: Nach der Spielrunde nehmen die Spieler ihre Karten, die sie ausgespielt haben, wieder an sich, legen sie aufgedeckt vor sich und ermitteln die Punkte, die sie auf der Hand haben. Wichtig ist, dass Vorhand stets zuerst auswertet.
Beim Auswerten wird nun auch die Startkarte mit einbezogen (bleibt aber auf dem Stapel liegen). Die auszuwertende Hand besteht also aus insgesamt 5 Karten.
Die Besonderheit beim Auswerten ist, dass jede Karte mehrfach kombiniert werden kann.
Nachdem Vorhand ihr Blatt ausgewertet (wie dies genau geht, wird gleich erklärt) und die Punkte abgesteckt hat, ist der Geber an der Reihe. Sein Blatt auf der Hand wird (zusammen mit der Startkarte) gewertet und die Punkte werden abgedeckt! Danach deckt der Geber die 4 Karten in der Krippe auf und wertet auch sie (wiederum zusammen mit der Startkarte).

Punkte machen beim Auswerten: Für folgende Kombinationen erhält man Punkte:

- **15:** Karten, die zusammen den Wert 15 ergeben, werden mit 2 Punkten gewertet (7-8 oder Ass-4-Bube oder Ass-2-3-9).
- **Paar:** Zwei Karten mit dem gleichen Rang werden mit 2 Punkten gewertet (König und König aber nicht Dame und König!)
- **Drilling:** Da jede Karte mehrfach kombiniert werden kann, besteht ein Drilling aus drei Paaren. Erhält also 6 Punkte.
- **Vierlinge:** Da jede Karte mehrfach kombiniert werden kann, besteht ein Vierling aus sechs Paaren. Erhält also 12 Punkte.
- **Folge:** Eine Folge besteht aus mindestens 3 Karten, die im Rang aufeinander folgen (unabhängig von der Farbe), z.B. 9-10-Bube, 2-3-4 oder Bube-Dame-König. Eine Folge gibt so viele Punkte, wie die Folge Karten hat. Eine Dreierfolge also 3 Punkte.

Man beachte die Besonderheit der Mehrfachkombination: Ein Blatt 6-7-7-8 enthält zwei Dreierfolgen (die erste 7 bildet mit 6 und 8 eine erste Dreierfolge, die zweite 7 mit denselben 6 und 8 eine zweite);
außerdem enthält dieses Blatt zwei 15 (erste 7 mit der 8, zweite 7 mit der 8); außerdem 1 Paar, macht zusammen 12 Punkte (und der Einfachheit halber wurde die Startkarte noch gar nicht mitberücksichtigt).

Eine Viererfolgt wie 9-10-Bube-Dame gibt 4 Punkte - was ein wenig unlogisch zu sein scheint, weil man meinen könnte, dass eine Viererfolge aus zwei Dreierfolgen besteht. Dennoch: Die „Dreierfolgen“ innerhalb der Viererfolge zählen nicht. Und eine Fünferfolge gibt 5 Punkte.

- **Lange Farbe** („Flush“): Sind alle Karten, die man auf der Hand hat, von derselben Farbe (Herz, Karo, Pik oder Kreuz), erhält man 4 Punkte. Ist die Startkarte ebenfalls in dieser Farbe: 5 Punkte. Keine Punkte gibt es für 3 Karten plus Startkarte von derselben Farbe. In der Krippe gilt die Lange Farbe nur, wenn sämtliche 5 Karten von derselben Farbe sind. Zu beachten ist ferner, dass die Farbe während der Spielrunde nicht berücksichtigt wird, sondern nur beim Auswerten.
- **Einen für den Jack** („One for Jack“): Hat man in der Hand oder in der Krippen einen Buben von derselben Farbe wie die Startkarte, erhält man einen Punkt. Man sagt auch: „One for his nob“ - „einen für den Kopf“. (In Amerika und Kanada auch: „One for his nobs“ oder „nibs“).

Um die Übersicht nicht zu verlieren, empfiehlt es sich, die Kombinationen beim Auswerten stets in derselben Reihenfolge zu zählen, also: erst die Fünfzehnen, dann die Paare, dann die Folgen, dann die Lange Farbe und zum Schluss den Jack.

Ende des Spiels: Es gewinnt, wer als erster mit seinem Stift die 120 überschreitet („peg out“) (es müssen nicht exakt 121 Punkte erreicht werden). Das kann sowohl während der Spielrunde als auch beim Auswerten geschehen und sogar, wenn der Geber nur „zwei für die Hacken“ absteckt (wenn - siehe oben - die Startkarte umgedreht wird und sich als Bube herausstellt). Wichtig ist daher, dass beim Auswerten die richtige Reihenfolge eingehalten wird: Bei einem Kopf an Kopf Rennen ist mitunter Vorhand im Vorteil, weil sie als erste auswerten darf und damit möglicherweise ins Ziel kommt, bevor der Geber zum Auswerten kommt.

Der Gewinner erhält für die gewonnene Partie einen Punkt. Gewinnt ein Spieler eine Partie mit 31 und mehr Punkten Vorsprung - kommt sein Gegner also nicht aus dem Schneider (in England: „lurch“, der Spieler ist „left in the lurch“,; in Amerika und Kanada gewinnt man mit einem „Skunk“) - erhält er zwei Punkte. Gewinnt ein Spieler eine Partie mit 61 und mehr Punkten Vorsprung, zählt die Partie dreifach oder nach Absprache vierfach.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden.