

Cribbage – Spielregeln

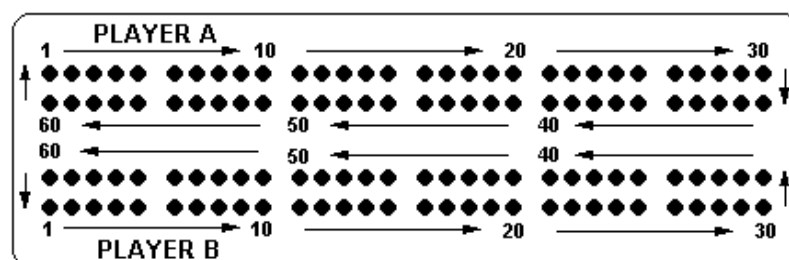


Cribbage – Spielregeln.....	1
Spielvorbereitung.....	3
Die Spielrunde	3
Bevor es richtig losgeht	3
Sechs Karten geben	3
Zwei Karten in die Krippe	3
Die Startkarte	4
Das Auslegen.....	4
Punkte machen während der Spielrunde.....	5
Die Show – Das Auswerten	7
Punkte machen beim Auswerten.....	7
Zwei exemplarische Spielrunden.....	9
Zwei exemplarische Auswertungen.....	10
Das Ende des Spiels	10
Verschiedenes.....	11
„Töffel“	11
Strategien	11
Varianten des Cribbage	13
Cribbage zu dritt	13
Zwei gegen einen	14
Cribbage zu viert	14
Zwei in die Krippe	14
Startkarte ist Startkarte	14
Fünf-Karten-Cribbage	14
Spielregeln Cribbage – kompakt.....	15
Cribbage Zählbogen	16

Cribbage entstand im England des 17. Jahrhunderts und ist bis heute eines der beliebtesten Kartenspiele der englischsprachigen Welt. Ab dem 18. Jahrhundert wurde Cribbage zum Inbegriff des britischen „pub game“ – es ist sogar eines der wenigen Spiele, bei denen laut Gesetz in einem Pub um kleine Einsätze gespielt werden darf. Cribbage ist im deutschsprachigen Raum (leider noch) praktisch unbekannt.

Sir John Suckling: Englischer Dichter, berühmt-berüchtigter Spieler und Abenteurer (1609–1642). Er gilt in der Cribbage-Welt als Erfinder des Spiels. Ganz neu erfunden hat Suckling das Spiel jedoch nicht. Ein älteres Spiel namens „Noddy“ weist bereits die wichtigsten Regeln von Cribbage auf (der Bube als Startkarte wurde „Knave Noddy“ genannt). Bei Noddy gibt es allerdings noch keine „crib“. Womöglich hat Suckling das ältere Spiel veredelt und um die Krippe bereichert und in dieser Form am Hof Charles' I. eingeführt.

Cribbage (sprich: Kribbitsch) ist ein Kartenspiel für zwei Spieler (es gibt auch Varianten für drei und vier Spieler). Bei diesem Spiel zählt instinktive Schläue. Die Spieler müssen mehrere verschiedene Ziele in Einklang bringen und geistesgegenwärtig bleiben, um Kombinationen zu erkennen und zu addieren. Es ist ein Spiel, bei dem Erfahrung sehr viel zählt – obwohl natürlich auch das Glück eine große Rolle spielt. Gespielt wird mit einem 52-Karten-Pokerblatt. Außerdem benötigt man ein Cribbage-Brett, auf dem jeder Spieler mit Hilfe zweier Stifte seine Punkte zählt. Die genaue Form des Brettes ist nicht entscheidend.



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 31. Während des addierenden Auslegens versuchen die Spieler, Punkte zu machen, die man für bestimmte Kombinationen („Paare“, „Folgen“, bestimmte Gesamtwerte etc.) 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.

Spielvorbereitung

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.

Auf dem typischen englischen Cribbage-Brett hat jeder Spieler 60 Löcher. Das Brett muss also zweimal abgelaufen werden. In Amerika und Kanada sind vor allem 120-Loch-Bretter üblich.

Die Spielrunde

Bevor es richtig losgeht

Die Stifte werden auf „Null“ gestellt. Die Karten werden gut gemischt. Durch Abheben wird einmalig entschieden, wer als Erster gibt: Beide Spieler heben eine Karte ab, wer die niedrigere zieht, ist der erste Geber. Wenn die Karten gleich sind – und das heißt auch, wenn beide Spieler eine Zehnerkarte (10, B, D oder K) abheben – wird nochmals abgehoben, um den ersten Geber zu ermitteln.

Sechs Karten geben

Der Geber mischt, lässt den Mitspieler – „Vorhand“ – abheben und gibt dann verdeckt und abwechselnd sechs 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).

Es ist üblich, den **Gewinner in drei Spielen zu ermitteln**. Der Gegenspieler des ersten Gebers im ersten Spiel teilt im zweiten Spiel als Erster aus. Beim dritten Spiel wird, falls eine Entscheidung nötig ist, erneut abgehoben, um zu entscheiden, wer zuerst gibt.

Zwei Karten in die Krippe

Jeder Spieler wählt nun von seinen sechs Karten 2 aus, die **verdeckt** abgeworfen werden. Diese vier 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 schlechte Karten abwerfen. Der Geber hingegen kann hier auch gute Karten deponieren.

Die Startkarte

Erst wenn die Karten für die Krippe abgelegt wurden, bittet der Geber Vorhand, noch einmal abzuheben. Der Geber nimmt 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 wichtig** am Ende, **beim Auswerten der Karten** – sie zählt für die Kombinationen von beiden Spielern sowie auch für die abgelegten Karten des Gebers (Krippe). Wenn diese **Startkarte ein Bube** sein sollte, **bekommt der Geber sofort Punkte** (s.u.).

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 Auge zu haben. (Geübte Spieler tun das nicht, sondern zwischen ihnen befindet sich das trennende Cribbage-Brett.)

Die **Rangfolge und Werte der Karten**: Ass = 1 (niedrig), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König (hoch). Bildkarten (Bube, Dame, König) zählen 10 Punkte.

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. Man sagt immer erst den addierten Wert und dann die (möglichen) Punkte für die Kombination, z.B. „23, 6 für Drilling“. Dasselbe gilt auch für 15, 31 und Go („2 für 15“, „2 für 31“ oder „1 für Go“).

Kann ein Spieler keine Karte ausspielen, ohne den Gesamtwert 31 zu überschreiten, sagt er: „Passe.“ („**Go**.“) Der andere Spieler darf/muss dann allein weiter ausspielen. Wenn auch er passen muss (oder genau 31 erreicht), ist die erste Phase der Spielrunde beendet. Solange man auslegen kann, muss man dies auch tun! Es beginnt eine zweite Phase der Spielrunde – die ausgespielten Karten werden umgedreht und gezählt wird wieder von Null.

Es kommt nun heraus, wer als erster „passe“ gesagt hat bzw. wer keine Punkte bekommen hat. Der Spieler legt aus, beginnt von neuem zu zählen, und wieder darf 31 nicht überschritten werden. Der letzte Spieler erhält wieder „1 für die Letzte“ oder „31 macht 2“, und wenn einer der Spieler noch Karten hat, gibt es eine weitere Runde. Das Spiel geht so viele Runden wie nötig weiter, bis die Karten beider Spieler aufgebraucht 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** (also schon vor dem ersten Ablegen) 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 vom gleichen 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“, „Königs-Paar“): Spielt man unmittelbar nach einem Paar eine dritte Karte vom gleichen Rang, erhält man **6 Punkte**.

Vierling („Double Pair Royal“, „Doppel-Königs-Paar“): Spielt man eine vierte Karte vom gleichen Rang, erhält man **12 Punkte**.

Folge/Straße („Run“): Eine Folge besteht aus **mindestens 3 Karten**, die im Rang aufeinander folgen (unabhängig von der Farbe), zum Beispiel 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. Diese sind Alternativen. Wenn man den exakten Wert von 31 erreicht, steckt man nur zwei Punkte ab – man bekommt keinen zusätzlichen Punkt für „letzte Karte“.

Beachten Sie, dass zum **Erzielen der Punkte** für Paar, Pair Royal, doppeltes Pair Royal oder Folge die Karten **nacheinander in derselben Spielrunde ausgespielt** werden müssen. Wenn ein Spieler „Passe“ sagen musste, während die Kombination gebildet wurde, ist die Kombination noch gültig, wenn aber beide Spieler nicht spielen können, sodass eine neue Runde bei Null anfängt, beginnen alle Kombinationen von Neuem.

Beispiel 1:

Geber (G): König, Dame, 3, As

Nichtgeber (N): 10,8,4,7

N spielt 10 sagt 10

G spielt König sagt 20

N spielt 8 sagt 28

G spielt 3 sagt 31 und erhält 2 Stecker-Punkte für die erreichten 31 Punkte.

N spielt 7 sagt 7

G spielt Dame sagt 17

N spielt 4 sagt 21

G spielt As sagt 22 und „letzte Karte“ und erhält einen Stecker-Punkt für die letzte Karte.

Beispiel 2:

Geber (G): 6,9,7,8

Nichtgeber (N): 5, 5, As, 2

N spielt 5 sagt 5

G spielt 9 sagt 14

N spielt 5 sagt 19

G spielt 8 sagt 27

N spielt 2 sagt 29

G hat keine passende Karte zum Erreichen der 31 und sagt „GO“

N spielt As, sagt 30 und erhält 1 Stecker-Punkt für das „GO“.

G spielt 6 und 7, sagt „letzte Karte“ und bekommt 1 Stecker-Punkt für die letzte Karte

Anmerkung:

Der Nichtgeber legt immer die erste Karte, wenn beide Spieler noch 4 Karten in der Hand haben. Nach einer 31 oder einem Go legt immer derjenige Spieler die nächste Karte, der KEINE Stecker-Punkte erhalten hat.

Die Show – Das Auswerten

Sobald die vier Handkarten gespielt sind, nehmen die Spieler ihre Karten, die sie ausgespielt haben, wieder an sich, legen sie aufgedeckt vor sich hin 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 abgesteckt.

Danach deckt der Geber die vier Karten in der Krippe auf und wertet auch sie (wiederum zusammen mit der Startkarte) aus.

Reihenfolge des Auswertens also: Vorhand – Geber – Krippe (Punkte ebenfalls für Geber)

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.

Vierling: Da jede Karte mehrfach kombiniert werden kann, besteht ein Vierling aus sechs Paaren. Erhält also 12 Punkte.

Folge: Eine Folge („Run“) besteht aus mindestens 3 Karten, die im Rang aufeinander folgen (unabhängig von der Farbe), zum Beispiel 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 15en (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 **Viererfolge** 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.

Eine **Fünferfolge** gibt 5 Punkte.

Lange Farbe („Flush“): Sind alle Karten, die man auf der Hand hat, von derselben Farbe (Herz oder Karo oder 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 Krippe 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“.)

Beispiel: Ein Spieler hat Herz 9, Herz 10, Kreuz Bube, Karo 5. Die aufgedeckte Karte ist die Karo 9.

Herz 10, Karo 5	= 15	= 2 P.
Kreuz B, Karo 5	= 15	= 2 P.
Herz 9, Karo 9	= Paar	= 2 P.
Herz 9, Herz 10, Kreuz B	= Run	= 3 P.
Karo 9, Herz 10, Kreuz B	= Run	= 3 P.
Ergebnis		= 12 Punkte

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 am Schluss den Jack.**

BLATTWERTE: Hier sind die gängigsten Blattwerte zur leichteren Abrechnung. Ein „!“ zeigt den zur Startkarte passenden Buben an. Die Punkte werden aufaddiert.

3-3-6-6-9 = 14 (6+9, 6+9, 3+3+9, 3+3, 6+6, 3+6+6, 3+6+6)

B!-D-D-D-K	= 16	7-8-8-9-9	= 20	5-5-5-10-10	= 22
6-7-8-9-9	= 16	7-7-7-8-8	= 20	4-5-5-5-6	= 23
2-6-7-7-8	= 16	6-6-9-9-9	= 20	5-5-5-B-B!	= 23
A-A-2-2-3	= 16	6-6-7-7-8	= 20	7-7-7-7-A	= 24
2-3-4-4-4	= 17	3-3-4-4-5	= 20	4-4-4-4-7	= 24
5-5-B-D-K	= 17	3-3-6-6-6	= 20	4-5-5-6-6	= 24
3-3-3-6-6	= 18	3-4-4-4-4	= 20	6-7-7-8-8	= 24
5-5-B!-D-K	= 18	7-7-7-8-9	= 21	7-7-8-8-9	= 24
3-3-4-5-5	= 20	3-3-3-4-5	= 21	5-5-5-5-10	= 28
4-4-4-7-7	= 20	4-5-6-6-6	= 21	5-5-5-5-B!	= 29
7-7-7-A-A	= 20	5-5-B-B-B!	= 21		

Zwei exemplarische Spielrunden

1. Beispiel: Spieler A hat 2–2–König–König auf der Hand; Spieler B: 6–7–8–9.

Erste Phase: A spielt König, sagt: „Zehn“; B spielt 6 – „16“; A spielt König – „26“; B sagt: „Passe“; A spielt 2 – „28“; A macht weiter, spielt 2, sagt „30 macht 3“, nämlich 2 Punkte für das Paar (2–2) und 1 für „letzte Karte“ in dieser Phase (beziehungsweise fürs Passen des Gegenspielers).

Zweite Phase: B spielt 8 – „8“; A hat keine Karten mehr, kann also nichts tun; B spielt 7 – „Fünfehn – zwei“ (steckt zwei Punkte ab); B spielt 9 – „24 macht 3 und 1 für letzte Karte“. B steckt 4 Punkte ab: 3 für die Dreierfolge 7–8–9 und 1, weil er die letzte Karte gespielt hat.

2. Beispiel: Spieler A hat 5–7–8–10 auf der Hand; Spieler B: 4–5–6–7.

Erste Phase: A spielt 8; B spielt 7 (bekommt zwei Punkte für die 15); A spielt 7 (bekommt zwei Punkte für das Paar); B spielt 6. Der Gesamtwert ist jetzt 28 und keiner von beiden kann mehr ausspielen, also erhält B einen Punkt für „letzte Karte“.

Zweite Phase: A beginnt und spielt eine 5, die keine Dreierfolge ergibt, weil die 6 und 7 in der vorherigen Phase ausgespielt wurden. B spielt die 5 (10, 2 für Paar), A spielt 10 für 20, B spielt mit der 4 die letzte Karte (24, 1 für letzte Karte).

Zwei exemplarische Auswertungen

1. Beispiel: Für ein Blatt 5–5–Bube–König plus eine 8 als Startkarte erhält man 10 Punkte: 8 Punkte für vier 15en – weil sowohl der König als auch der Bube mit beiden 5en kombiniert werden kann. (Legen Sie die Karten am besten in einer Reihe vor sich und rücken Sie die entsprechenden Karten jeweils etwas nach oben, um die Übersicht nicht zu verlieren.) Also: Die erste 5 mit dem Buben ergibt 15, macht 2 Punkte – dieselbe 5 mit dem König ergibt 15, macht 4 – die zweite 5 mit dem Buben ergibt 15, macht 6 – und dieselbe 5 mit dem König ergibt 15, macht 8 – außerdem gibt es 2 Punkte für das 5er-Paar. Laut zählt man das Ganze so: **„Fünfzehn – zwei, fünfzehn – vier, fünfzehn – sechs, fünfzehn – acht und ein Paar macht zehn.“** Die Startkarte hat in diesem Fall keinen Punkt gebracht. Anders im nächsten Fall:

2. Beispiel: Das Blatt 7–8–8–König plus eine 9 als Startkarte wird wie folgt gewertet: **„Fünfzehn – zwei (7 und 8), fünfzehn – vier (7 und zweite 8), und ein Paar (8–8) macht sechs, und eine Dreierfolge (7 – die erste 8 – 9) macht neun, und noch eine Dreierfolge (7 – die zweite 8 – 9) macht zwölf.“** Jede der beiden 8en ist also Teil einer 15, eines Paares und einer Folge!

Das 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 (bzw. Gegner < 91 Punkte) – 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 (bzw. Gegner < **61 Punkte**), zählt die Partie **dreifach** oder nach Absprache **vierfach**. Der **3. Stift dient zur Kennzeichnung der Punkte** im unteren Bereich des Spielbretts. Beim Spiel „best of three“ kann man also bis zu 6 Punkte machen. (Wer zwei Partien „einfach“ gewinnt, kann im dritten Spiel noch „dreifach“ eingeholt werden. Wer zwei Spiele „zweifach“ – also 4 Punkte – oder „dreifach“ – also 6 Punkte – gewinnt, kann dagegen im dritten Spiel nicht mehr eingeholt werden.

Verschiedenes

„Töffel“

Töffel ist eine **freiwillige**, aber sehr reizvolle **Zusatzregel**: Wenn ein Spieler beim Auswerten seines Blattes oder der Karten in der Krippe Punkte zu machen vergisst, kann sein Gegenspieler (nachdem der andere die falsche Punktzahl verkündet und gesteckt hat) „Töffel!“ („**muggins**“) rufen und die übersehenen Punkte für sich verbuchen. Nach Absprache kann man diese Regel auch in der Spielrunde anwenden.

Strategien

Cribbage-Strategien füllen ganze (englischsprachige) Bücher, und das amerikanische Cribbage Forum veröffentlicht auf seiner Website jeden Monat neue Tipps und Tricks. Hier nur einige grundlegende Hinweise.

Abwerfen: In der Regel behält man das Blatt mit der höchsten Punktzahl auf der Hand. Gehört die Krippe dem Gegner, wird man aber möglichst keine guten Karten in die Krippe tun – kein „Paar“ oder zwei Karten im Wert von Fünfzehn; auch keine „Nachbarkarten“ (3–4 oder 9–10), da diese zusammen mit der Startkarte eine Folge bilden könnten. Angenommen, man hat das Blatt 5–6–7–8–8–9, dann würde man 5–6 in die eigene Krippe legen, in die Krippe des Gegners aber 5–9. Im Zweifelsfall gilt: Weit auseinander liegende Karten abwerfen.

Herauskommen: Fast ein Drittel der Karten sind „Zehner“ (d. h. haben den Wert zehn). Man wird also nach Möglichkeit als erste Karte nicht eine Fünf auslegen – die Gefahr, dass der Gegner „Fünfzehn-zwei“ macht, ist groß. Den Gesamtwert der Karten auf einundzwanzig zu erhöhen, ist ebenfalls nicht zu empfehlen – es besteht die Gefahr, dass der Gegner „Einunddreißig-zwei“ macht. Am unverfänglichsten ist es, **mit einer Vier herauszukommen**. Versierte Spieler spielen nach Möglichkeit Karten aus Kartenkombinationen, die sie auf der Hand haben. Die 4 aus einer Ass–4-Kombination zum Beispiel, in der Hoffnung, dass der Gegner eine Zehn legt, um dann das Ass zu legen und so „Fünfzehn-zwei“ zu machen.

Paar machen: Ein Paar möglichst nicht zu Beginn der Spielphase machen, sondern erst kurz vor 31, wenn der Gegner keinen Drilling mehr machen kann.

Kontern: Hat man eine 4–7- oder einer 3–9-Kombination auf der Hand, kann man gut mit der niedrigeren Karte herauskommen. Denn legt der Gegner jetzt ein Paar, kann man mit „Fünfzehn-zwei“ kontern. Ebenso kann man gut mit einer Karte aus einem Zwilling herauskommen, in der Hoffnung, dass der Gegner ein Paar macht und man selbst dann auf Drilling kontert und erhöht.

„Magische 11“: Kommt Vorhand mit einer „Zehner“-Karte heraus, ist die Wahrscheinlichkeit nicht gering, dass sie ausschließlich „Zehner“-Werte auf der

Hand hat. Hat der Geber eine Kartenkombination auf der Hand, die 11 ergibt, legt er vorzugsweise diese aus und kommt so – nach der erhofften zweiten Zehnerkarte – auf „Einunddreißig-zwei“.

Durchschnittswerte: Eine durchschnittliche „Hand“ hat 8 Punkte, eine durchschnittliche „Krippe“ 4, die durchschnittliche Punktzahl in einer „Spielrunde“ beträgt 3. Das heißt: Die durchschnittliche Punktzahl für zwei Spielrunden (jeder Spieler hat einmal mit und ohne Krippe gespielt) beträgt 26. Wenn der erste Geber diese Durchschnittswerte erzielt, steht er in der 9. Spielrunde in Loch 119 und darf in der 10. als erster auswerten; der Gegenspieler steht, wenn er alle Durchschnittswerte erzielt, in Loch 115 und wertet als zweiter aus, wird also wohl verlieren. Geht man von dieser Idealkonstellation aus, heißt das: Der erste Geber hat einen leichten Vorteil gegenüber der ersten Vorhand. Das heißt weiter: Der erste Geber kann defensiv spielen (sollte die Gefahr von „Kontern“ vermeiden); die erste Vorhand muss offensiv spielen (muss die Gefahr von „Kontern“ eingehen).

Startkarte: Geübte Spieler, die – mit ihren Durchschnittswerten im Kopf – versuchen, zur rechten Zeit am rechten Ort auf der vierten „Straße“ (s. u.) zu sein, berücksichtigen auch die Startkarte bei ihrem Spiel. Sobald sie **umgedreht ist, wissen sie, wie viele Punkte sie auf der Hand haben**. Genügen die Punkte, um dorthin zu kommen, wo man hinwill, kann man defensiv spielen, andernfalls muss man offensiv spielen. Auch beim Herauskommen mit der ersten Karte kann die Startkarte von Bedeutung sein: **„See one play one“**, sagt man in Amerika, das heißt: Ist die Startkarte eine 6, kommt man ebenfalls mit einer 6 heraus, weil die Wahrscheinlichkeit jetzt geringer ist, dass der Gegner ein Paar machen kann.

Straßen

Das Cribbage-Brett wird in vier „Straßen“ eingeteilt. Eine Straße besteht aus **jeweils dreißig Löchern**. Auf der „vierten Straße“ herrschen in der Regel andere Prioritäten als auf den ersten drei Straßen. Spielentscheidend kann sein, zu welchem Zeitpunkt man wo auf der vierten Straße steht: Wenn der Geber noch fünf Löcher bis zum Ziel braucht und Vorhand sieben, wird mit großer Wahrscheinlichkeit dennoch Vorhand gewinnen, weil sie als erste auswerten darf. Geübte Spieler versuchen, ihre Position auf der vierten Straße durch defensives oder offensives Spiel zu beeinflussen.

19 Punkte: Diese Punktzahl beim Auswerten gibt es nicht. Man sagt „19 Punkte“, wenn man ein Null-Punkte-Blatt hat. Ebenfalls kann man keine 25, 26 oder 27 Punkte erreichen.

29 Punkte: Die **höchstmögliche Punktzahl beim Auswerten**. Man erhält sie, wenn man drei 5en und einen Buben auf der Hand hat und die Startkarte eine 5 von derselben Farbe wie der Bube ist. Die Chancen des Erhaltens einer 29 Cribbage Hand sind 1 zu 216.580. Die Zählung geht so:

Die vier 5en lassen sich zu vier 15en kombinieren: erste 5 mit zwei anderen, zweite 5 mit zwei anderen und so weiter – macht **8** Punkte. Der Bube und die 5en lassen sich zu weiteren vier 15en kombinieren – macht noch einmal **8**. Alle 5en zusammen bilden einen Vierling (macht **12**). Macht insgesamt 28. **Plus einen für den Jack**, den Buben in der Farbe der Startkarte. **Macht 29** Punkte.

Zwei für die Hacken: Bis ins 19. Jahrhundert zeigten die Bildkarten die Menschen noch in voller Länge (und waren überdies nicht mit Buchstaben bezeichnet). Die Könige und Damen trugen lange Gewänder, die die Beine vollständig umhüllten. Die Buben (die „Knaves“) wurden



hingegen in Strumpfhosen, mit deutlich sichtbaren Beinen und Füßen, gezeigt. Der Spruch „two for his heels“ rührt mit großer Wahrscheinlichkeit daher. Denn drehte man als Startkarte eine Bildkarte um, dann erkannte man den Buben sofort an seinen „Hacken“. Der Spruch „one for his nob“ scheint sich andersherum auf das zu beziehen, was man am anderen Ende der Karte sah: „nob“ war ein Slang-Ausdruck des 17. Jahrhunderts für „Kopf“.

Crib: Bedeutet im Englischen nicht nur die „Krippe“, sondern sehr allgemein etwas, das vier Wände hat und in das man etwas hineintun kann (auch die eigenen vier Wände wurden und werden im Slang als „crib“ bezeichnet). Auch im Deutschen war der Begriff „Krippe“ im 17. und 18. Jahrhundert weiter gefasst als heute und konnte z. B. auch einen „Freitisch“, also ein Gratis-Essen, bedeuten. Das Verb „to crib“ bedeutet genau dies: sich einen unverdienten Vorteil verschaffen, „abstauben“. (In England wird die „crib“, die zusätzliche Hand für den Geber, auch „box“ genannt.)

Übrigens: Angeblich verdankt die Welt dem Cribbage-Spiel die Erfindung des **Sandwiches**: John Montagu, 4. Earl of Sandwich (1718–1792), britischer Minister und leidenschaftlicher Cribbage-Spieler, soll im Jahre 1762 während einer stundenlangen Cribbage-Partie keine Zeit zum Essen gefunden haben und sich daraufhin von seinem Dienstmädchen das Essen in zwei Brotscheiben haben legen lassen, worauf ein Mitspieler ebenfalls ein „**Brot wie Sandwich**“ verlangt haben soll.

Varianten des Cribbage

Cribbage zu dritt

Erfordert ein Cribbage-Brett mit drei Bahnen (oder man nimmt zwei Bretter). Jeder Spieler erhält fünf Karten, **eine Karte wird verdeckt vom verbleibenden Stoß in die Krippe gelegt**. Jeder Spieler legt eine weitere Karte in die Krippe. Der Spieler links vom Geber wertet als erster aus.

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 (Startposition: 60).

Cribbage zu viert

Gespielt wird mit einem normalen Brett mit zwei Bahnen. Zwei Spieler spielen überkreuz zusammen. Sehr vergnügliche Variante. 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. Strategien sind zwar kaum möglich, aber es werden hohe Punkte gemacht, was das Spiel ziemlich beschleunigt.

Zwei in die Krippe

Der Geber gibt an beide Spieler fünf Karten aus anstatt sechs, und er gibt zwei Karten in die Krippe. Die Spieler legen dann je eine Karte in die Krippe ab, und das Spiel geht wie das Spiel mit sechs Karten weiter. Hierdurch wird eine weitere Ungewissheit in das Spiel eingeführt.

Startkarte ist Startkarte

In einer Spielregel wurde beschrieben, dass Vorhand beim ersten Auslegen auch die Startkarte mit einbezieht. Ist die Startkarte z.B. ein König und Vorhand legt eine 4, dann kommt er mit „Vierzehn“ heraus. Bei dieser Regel macht zwar der Name „Startkarte“ einen Sinn, allerdings befindet sich diese Regel in keinem anderen Regelwerk ...

Fünf-Karten-Cribbage

Bis ins 19. Jahrhundert wurde Cribbage zumeist mit fünf Karten gespielt. Man legte dennoch zwei Karten ab, behielt also nur drei Karten auf der Hand. Diese Variante ist auch heute noch überaus populär und entspricht der Urform des Cribbage. Zu Spielbeginn erhält Vorhand als Ausgleich für die Crib 3 Punkte. Jeder Spieler erhält fünf Karten. Zwei werden als Crib abgeworfen. Es wird nur einmal auf 31 gespielt, die restlichen Karten verfallen, werden also erst in der Showphase abgerechnet. Ein Flush in der Hand zählt entsprechend nur 3 oder 4 (mit Startkarte), ein Flush in der Crib 4, allerdings nur, wenn alle Karten die gleiche Farbe haben. **Gespielt wird auf 61 Punkte**; Schneider ist man, wenn nicht einmal 45 Punkte erreicht wurden.

Spielregeln Cribbage – kompakt

Start

Geber ermitteln (niedrigste Karte)
6 Karten ausgeben
2 Karten in die crib
Startkarte ermitteln

Auslegen

Vorhand beginnt immer (bei 4 Karten), für neue Runde beginnt, wer nicht die letzte Karte gelegt hat (wer keine Schlusspunkte bekommen hat)
Gesamtwert ansagen; evtl. Unkte ansagen und markieren
maximal bis 31, ansonsten neue Runde, bis alle Karten ausgelegt sind

Auswerten / Show

alle 4 Karten plus Startkarte
erst **Vorhand**, dann **Geber**, dann **Crib** (für Geber)

Punktwertung

	Auslegen	Show
Bube als Startkarte	2	
15	2	2 pro Kombination
31	2	
nächster Wert nach Go	1	
letzte Karte	1	
Pair (Paar)	2	2 pro Kombination
Pair Royal (Drilling)	6	6
Double Pair Royal (Vierling)	10	10
Run ¹ (Straße)	3 – 4 – 5 – 6 – 7	3 – 4 – 5 pro Kombination
Flush (mit Startkarte)		4 (5)
Flush im Crib (nur alle 5)		5
One for the Jack		1

Ende der Runde

Wechsel des Gebers (jetzt wird die Crib für den anderen Spieler gewertet)
beim Erreichen von 121 Punkten ist die Runde sofort beendet
Punktevergabe: 1, 2 (Gegner < 91 Punkte), 3 (Gegner < 61 Punkte)

Ende des Spiels

best of three, maximal sind 6 Punkte zu erreichen

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

Cribbage Zählbogen

Cribbage Zählbogen											MiMo 2015
Turnier:						Datum:					
Spieler 1:						Spieler 2:					
					5					5	
					10					10	
					15					15	
					20					20	
					25					25	
					30					30	
					35					35	
					40					40	
					45					45	
					50					50	
					55					55	
					60					60	
					65					65	
					70					70	
					75					75	
					80					80	
					85					85	
					90					90	
					95					95	
					100					100	
					105					105	
					110					110	
					115					115	
					120					120	
					121					121	
Punkte:						Punkte:					

MiMo 2015

Diese Spielanleitung wurde von mir aus den wenigen deutschen Anleitungen zusammengefasst.

www.cribbage29.de