

KINGS CRIBBAGE

Le roi des jeux de cribbage

BUT DU JEU

- Battez votre adversaire en composant ou allongeant des "mains" avec les jetons.
(Le principe du jeu est similaire à celui des jeux de lettres, dans lesquels il faut composer des mots)
- Une main est une rangée de 2 à 5 jetons qui se combinent ensemble pour rapporter des points comme au cribbage (suites, paires et/ou quinzaines)

DÉPART

- Désignez la personne qui va jouer la première, et celle qui va comptabiliser les points avec un crayon et un papier.
- Sans regarder, chaque joueur tire 5 jetons du sac et les place sur son support.
- Le premier joueur compose une main en utilisant 2, 3, 4 ou 5 de ses jetons, puis les place en ligne droite, les uns à côté des autres, n'importe où sur la grille de jeu.
- Chaque tour se termine lorsqu'un joueur enregistre son score et refait son stock de 5 jetons.
- Tous les coups suivant le premier doivent utiliser les jetons déjà sur le jeu afin de composer ou d'allonger des mains. (voir la photo sur le dessus de la boîte ou les exemples pour plus de détails).



RÈGLES

1. Aucune combinaison (Main) ne peut dépasser 5 jetons (voir l'exemple 6).
2. Les jetons joués doivent rester en ligne droite.
3. Il est interdit de jouer ou de marquer des points en diagonale.
4. Chaque jeton placé doit contribuer à former une main.
5. Les suites ne doivent pas nécessairement être dans l'ordre (voir les exemples).
6. Tous les coups, après le premier, doivent consister en 1 à 5 jetons.
7. Les figures valent 10 points à l'intérieur de "quinzaines".
8. Les as valent 1 point à l'intérieur de suites ou de "quinzaines".
9. Les 6 peuvent être retournés et servir de 9 et vice versa, mais une fois sur la grille, leur valeur reste fixe.
10. Si aucun coup n'est possible, le joueur passe son tour et peut remplacer 1 à 5 de ses jetons par autant de jetons pris dans le sac.

FIN DU JEU

Lorsqu'il ne reste plus de jetons dans le sac, le jeu se termine dès qu'un joueur s'est débarrassé de tous ses jetons, ou qu'il n'est plus possible à aucun joueur de marquer un coup. On déduit alors des scores de chaque joueur le total des jetons qu'il leur reste pris à leur valeur nominale (figures = 10, as = 1)

COMPTAGE DES POINTS

(pareil qu'au jeu de cribbage)

QUINZAINES

POINTS

Jetons dont le total fait 15 (ex. **6** + **9**) ... 2

SUITES

Suite de 3 (ex. **4 3 5**) 3

Suite de 4 (ex. **4 3 5 6**) 4

Suite de 5 (ex. **4 3 5 6 7**) 5

PAIRES

2 points par paire

3 identiques (ex. **8 8 8**) 6

4 identiques (ex. **8 8 8 8**) 12

5 identiques (ex. **8 8 8 8 8**) 20

BONUS DE 10 POINTS

- Le premier joueur pour commencer.
- Placer ses 5 jetons d'un seul coup.
- Composer ou allonger une main de telle sorte que les 5 jetons soient de la même couleur.
(ex. **2 3 J J 5** ou **7 8 7 6 8**)

Remarque: cette règle s'applique aussi verticalement.

RÈGLES FACULTATIVES

SERVITEUR

Le joueur ayant le score le plus bas après chaque partie est appelé le "serviteur" et il ou elle doit comptabiliser les scores pour les autres joueurs. Cette règle rend le jeu un peu plus animé car il devient symboliquement important de ne pas devenir le serviteur.

JOKER

Le premier joueur à crier "joker" s'il s'aperçoit qu'un adversaire n'a pas réclamé certains points (après le compte de ses propres points) peut réclamer ces points pour lui-même. Si le joueur crie avant que les points n'aient été comptés, ou si en fait il n'y avait pas de points oubliés, c'est le crieur qui devient le joker et on retire 5 points de son score.



