

Návod ke společenským hram Proznak 2009

Pravidla hry – backgammon

Počet hráčů: 2



2.0 Potřeby

2.1 Herní plán má tvar obdélníka, rozděleného na dvě stejné části. Na delších stranách je vyznačeno po dvanácti klínovitých polích, střídavě tmavých a světlých. Mezi šestým a sedmým klínem bývá pruh, zvaný bar, který odděluje obě poloviny herního plánu. Oba hráči říkají prvním šesti polím na své straně vnitřní pole, druhé šestici (sedmému až dvanáctému) vnější pole.

2.2 Hrací kameny: 15 kamenů černých, 15 bílých. Originální kameny se podobají dámovým, ale jsou poněkud větší.

2.3 Dvě kubické hrací kostky.

3. Výchozí situace

3.1. Kameny jsou před zahájením partie rozestaveny tak, jak ukazuje obrázek.

4. Úkol hráčů

4.1 Dovést všechny své kameny na svá vnitřní pole a odtud je vyvést z desky ven dřív, než se to podaří soupeřovi

5. Tahy

5.1 Hra začíná tím, že každý hráč hodí jednou kostkou. Na základě hodu se určuje, kdo začne hrát první a jaká čísla se budou hrát.

5.2 V případě, že oba hodí stejné číslo, hod opakují do té doby, dokud nepadnou různá čísla.

5.3 Hráč, který hodil vyšší číslo, začíná (má též právo si zvolit barvu kamenů) a přesouvá své kameny o čísla, která padla při úvodním hodu na kostkách.

5.4 Tahy jsou povinné.

5.5 Kdo nemůže část tahu nebo celý tah provést, musí se jich vzdát.

6. Pohyb kamenů

6.1 Směr postupu. Kameny každého hráče postupují jedním směrem, vždy od soupeřových vnitřních polí přes jeho vnější pole na vlastní vnější pole a dál na vlastní vnitřní pole. To znamená, že bílé a černé kameny putují po desce v protichůdném směru.

6.2 Posun dvou kamenů. Padnou-li na kostkách dvě různá čísla, může hráč posunout dva své různé kameny. První o tolik polí, kolik ok se ukázalo na první kostce, druhý o tolik polí, kolik ok padlo na druhé kostce. Nezáleží na tom, který kámen bude přemístěn dříve a který později.

6.3 Posun jednoho kamene. Když je to pro nás výhodnější, můžeme místo dvou různých kamenů posunout jediný kámen o tolik polí, kolik ok padlo na obou kostkách dohromady. S jedním kamenem táhneme také tehdy, můžeme-li využít jen vrhu jediné kostky - posuneme jej o tolik polí, kolik ok ukázala.

6.4 Postup tří nebo čtyř kamenů. Padne-li na obou kostkách stejné číslo (například 3 a 3), můžeme tohoto vrhu využít dvakrát, čtyřmi různými způsoby: posunout buď čtyři různé kameny o tři pole, nebo tři kameny - jeden o šest polí, další dva o tři pole. Možné jsou i další kombinace, smíme přemístit jen dva kameny, každý o šest polí, případně jediný kámen o dvanáct polí.

7. Boj kamenů

7.1 Osamělý kámen je nechráněný a když na jeho poli skončí postup soupeřův kámen, odlišně zbarvený, je osamělý kámen dočasně vyřazen ze hry. Jeho vlastník jej přemístí doprostřed desky na přepážku, která odděluje vnitřní a vnější pole.

7.2 Opěrné body. Pole, na kterém leží dva nebo více kamenů jedné barvy, je považováno za opěrný bod. Kámen jiné barvy tam nesmí skončit postup, může přes opěrný bod při tahu jen přejít bez zastavení. Čím



víc opěrných bodů za sebou vybudujeme, tím více znesnadníme soupeři postup jeho kamenů.

8. Návrat dočasně vyřazených kamenů do hry.

Dokud máme některý kámen na baru, nesmíme přesunout na desce žádný svůj kámen. Musíme proto nejdříve vyřazený kámen vrátit na některé ze soupeřových vnitřních polí. To se nám podaří jen tehdy, když počet ok na jedné z obou vržených kostek odpovídá pořadovému číslu soupeřova vnitřního pole, kde protivník nemá opěrný bod. Například vržené kostky padnou dvěma a šesti oky navrch.

Soupeřovo šesté vnitřní pole je obsazeno třemi jeho kameny, náš kámen z přepážky tam nesmí. Zato druhé vnitřní pole je prázdné, proto na ně můžeme kámen z přepážky nasadit a tím ho znovu zařadit do hry. Od této chvíle smíme opět využívat všech vrhů k posunu svých kamenů. V našem příkladu jsme už využili kostku s dvojkou a teď ještě zbývá druhá kostka, na níž padla šestka. Bud' hned posuneme nasazený kámen o šest polí, nebo přesuneme místo něho kterýkoli jiný kámen.

9. Vyvádění kamenů z desky ven

9.1 Závěrečná fáze hry. V první části hry mají oba soupeři dovést všechny své kameny na vnitřní pole (označená čísla 1-6); Teprve když máme všech patnáct kamenů na vnitřních polích, můžeme je postupně vyvádět z desky ven. Podobně jako při přesunu kamenů lze i v této závěrečné části hry využít obou kostek pro jeden nebo dva kameny a při dvou stejných číslech pro tři nebo čtyři kameny.

9.2 Padne-li na kostce číslo, které odpovídá číslu vnitřního pole, na němž stojí náš kámen, vyvedeme tento kámen z desky, (Například na první kostce jsou tři oka, na druhé jedno. Smíme vyvést jeden kámen ze třetího vnitřního pole, druhý z prvního.)

9.3 Jestliže na kostce padne číslo, které odpovídá prázdnému poli, nesmí být podle této kostky vyveden z desky kámen stojící na jiném poli. Jediná výjimka platí tehdy, když žádné pole s vyšším číslem už není obsazeno naším kamenem - potom můžeme využít i tohoto vrhu a vyvést z desky ven kámen ležící na poli nejvzdálenějším od okraje desky. (Například jedna kostka padne pětkou, druhá šestkou navrch a naše kameny jsou již jen na 3. a 4. polích. Smíme tedy výjimečně vyvést dva kameny ze 4. pole, a pokud je tam jen jediný kámen, tedy i jeden kámen ze 3. pole.)

9.4 Vyřazení kamene v závěrečné fázi hry. Když je některý náš kámen soupeřem vyhozen po zahájení konečné části hry (máme všechny své kameny na vlastních vnitřních polích a vyvádíme je z desky ven), platí pravidla 7.1,8. a 9.1 v plném rozsahu. Musíme vyřazený kámen položit na přepážku a dokud ho nenasadíme do hry na některém soupeřově vnitřním poli a pak nedovedeme přes celou desku na vlastní vnitřní pole, nesmíme vyvádět žádné své kameny z desky ven.

10. Zakončení hry

10.1 Vítězí hráč, který vyvede všechny své kameny z desky dříve, než se to podaří soupeři.

10.2 Ve vrhcáběch existují tři druhy proher. Obvyčejná, která nastane, pokud hráč, který prohrál, už také začal odebírat. Obvyčejná prohra je za bočet bodů, které ukazuje zdvojevací kostka. Gammon, který nastane, pokud hráč, který prohrál, nezačal vůbec odebírat a nemá ani jeden svůj kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce. Gammon je za dvojnásobek počtu bodů na zdvojevací kostce. Backgammon, který nastane, pokud ten, který prohrál, má alespoň jeden kámen v soupeřově vnitřním poli nebo na přepážce a nevyvedl ještě ani jeden kámen z desky. Backgammon je za trojnásobek počtu bodů, které ukazuje zdvojevací kostka.

Pravidla hry – dáma

Počet hráčů: 2

1. Dáma je společenská hra imitující boj dvou armád. Cílem hry je zničit nebo zajmout všechny figury soupeře, to znamená, že hráč, který nemůže hrát žádnou svou figurou, protože žádnou nemá nebo ji má zablokovanou (zajatou), prohrává.

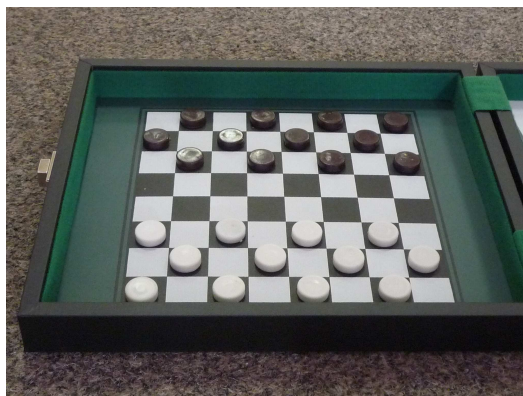
2. Dáma se hraje na desce o 64 polích, střídavě tmavých a světlých, přičemž hrací pole jsou jenom tmavá.

3. Orientace desky - každý hráč má tmavé krajní pole desky po levé straně.

4. Notace - v dámě se používá tzv. šachová notace, to jest řádky jsou označeny čísly od 1 do 8 a sloupce písmeny od a do h.

5. Jednotlivé linie tmavých polí dotýkajících se rohem v jedné přímce se nazývají diagonály.

6. Figury - v dámě jsou dva druhy figur: kameny a dámy. Dámou se kámen stane, jestliže se dostane na



poslední řadu, to znamená bílý na pole b8, d8, f8 nebo h8 a černý na pole a1, c1, e1 nebo g1.

7. Základní postavení - každý hráč má na začátku hry 12 kamenů v postavení na obrázku.

8. Hru začíná hráč hrající bílými kameny a dále hráči táhnou střídavě.

9. Chod figur: kameny chodí pouze vpřed po diagonále na volné sousední pole. Dáma může chodit na libovolné pole na diagonále libovolným směrem.

10. Braní neboli skákání: kámen bere nepřátelskou figuru, jestliže se nachází před ním ve směru pohybu na sousedním poli diagonály a za ní na stejné diagonále se nachází další volné pole. Jestliže je za volným polem další nepřátelská figura a za ní znova volné pole, hráč musí pokračovat v braní a je to jeden tah. V případě, že kámen ukončí braní na poslední řadě, mění se v dámu, zůstane stát na daném poli a od příštího tahu se pohybuje jako dáma.

11. Dáma bere nepřátelskou figuru, jestliže se nachází na stejné diagonále a za ní je alespoň jedno volné pole. Jestliže je možnost brát další figuru, dáma musí pokračovat v braní a je to jeden tah.

12. Všechny brané figury se odstraňují z desky až po ukončení tahu.

13. Každou figuru je možné brát jenom jednou.

14. V případě, že hráč může brát figury kamenem a současně taky dámou, je povinen provést braní dámou (dáma má vždy přednost v braní).

15. Jestliže má hráč možnost vybrat si z více možností skoku, záleží jen na něm, který si vybere. Nezapomínejte však na předchozí pravidlo!

16. Braní figur je povinné! Když soupeř nebere figuru ani po upozornění, prohrává kontumačně partii.

Pravidla hry – domino

Počet hráčů: 2 - 4

1. Domino je hra, při které se sestavují ploché destičky podle čísel (ok). Těmto destičkám se ve hře říká kameny. Každý kámen je rozdělen na dvě části. V každé polovině je příslušný počet ok, případně je políčko prázdné. Sedm kamenů má tedy stejná čísla v obou políčkách. Tyto kameny se nazývají dublové (dvojitě nebo dvojáky).

2. Kameny se rozloží na stůl oky dospod. Každý z hráčů si vezme šest kamenů, které drží v ruce nebo je postaví tak, aby spoluhráč nemohl vidět jejich hodnotu. Ze zbývajících kamenů rozložených na stole se jeden obrátí a tím se zahájí hra. Hráč, který je na řadě, přiloží ze své zásoby ke kterékoli straně tohoto kamenu další kámen. Příklad k té straně, která má tolik ok, kolik ok je na přikládané straně kamenu (obrácený kámen má např. tato oka 4 - 6; hráč tedy může např. přiložit kámen 4 - 1). Pak podle stejné zásady pokračuje další hráč (v našem případě může tedy následující hráč přiložit kámen s jedním nebo šesti oky). V případě, že hráč potřebný kámen nemá, bere kameny z talónu (zásoba neotočených kamenů na stole). Je-li už talón rozebrán a hráč nemůže ze své zásoby přiložit, prohlásí "pas", to znamená, že se musí vzdát přiložení, a ve hře pokračuje další hráč. Vyhrává ten, kdo se nejdříve zbavil všech kamenů, ovšem po rozebrání talónu.

3. Tato pravidla mají mnoho variací. Vždy však platí toto základní pravidlo: K libovolnému políčku vyloženého kamene (dále k libovolnému konci sestavy) se musí přiložit takový kámen, jehož jedno políčko má souhlasný počet ok. Při tom se musí políčka se souhlasným počtem ok přiložit k sobě.

Pravidla hry se šesti kostkami

- jedničky a pětky – hráč začne házet se šesti kostkami a po každém hodu musí odložit nejméně jednu bodovanou kostku (viz. bodování). Poté může pokračovat se zbývajících kostkami nebo si pouze zapsat počet nahaných bodů. V tomto případě ukončí kolo a předá kostky dalšímu hráči. Pokud odloží poslední kostku, může pokračovat znovu se ž-ti kostkami. Jestliže nemůže odložit žádnou bodovanou kostku, ztrácí všechny body v tomto kole.

Bodování: jednička=100b, pětka=50b, 3x dvojka=200b, 3x trojka=300b, 3x čtyřka=400b, 3x pětka=500b, 3x šestka=600b, 3x jednička=1 000b, 3xdvojice=1 000b, postupka (123456)=2 000b, 6x stejné číslo=5 000b. Na postupku nebo 6 stejných čísel lze "dohodit" jednou kostkou. Body se sčítají a vítězí ten, kdo nejdříve dosáhne předem stanoveného počtu bodů (např. 10 000).

Pravidla hry se čtyřmi kostkami



- **svlečený had** – hra spočívá v tom, že ze svého souseda po levé straně chceme udělat svlečeného hada. Spočítáme jeho počet bodů z hodu 4 kostkami a odpočítáme od dalších hozených bodů jeho souseda z levé strany. Pokud získáme 0 nebo minusovou hodnotu, soused je vyloučený. Když má soused vyšší hodnotu, sami se stáváme svlečeným hadem. Pak se zase snaží soused po pravé straně udělat ze svého souseda po levé straně svlečeným hadem. Vyhrává ten hráč, který zůstane nakonec poslední.

Pravidla hry se třemi kostkami

- **sudá vyhrává** – Jenom hození kostky se sudou číslicí přinesou body do hry. Kdo je na řadě, hází všemi 3 kostkami najednou. Při 1. hodu se počítají pouze dvojky, při 2. hodu se počítají pouze čtyřky a při 3. hodu se počítají pouze šestky. Kdo po šesti kolech získá nejvyšší počet bodů, vyhrává.

Pravidla hry se dvěma kostkami

- **Xantipa** – každý hráč může často házet, ale vždy se dvěma kostkami. Cílem je hodit dohromady 7. To znamená 1+6, 2+5, 3+4. Komu se podaří co nejméně hodů použít pro dosažení cíle, vyhrává.

Pravidla hry s jednou kostkou

- **němá Julka** – každý hráč má jeden hod za kolo, hra trvá 12 kol. Cílem je hodit za co možná nejmenšího počtu hodů pořadí od 1 do 6. 1 musí padnout nejdříve, potom 2, potom 3, atd. Pokud všichni hráči dosáhnou 6, pokračuje hra zase pozpátku od 6 k 1. Všechny výsledky je třeba zapsat. Vyhrává ten, kdo nejdříve tzn., za nejmenšího počtu hodů proběhl oběma směry. Háčkem přitom je, že se po celou hru nesmí mluvit, protože hra se přece jmenuje němá Julka. Kdo promluví, musí si všechny stanice zopakovat.

Pravidla hry – šachy

Počet hráčů: 2

1. Šachovou hru hrají dva soupeři, kteří střídavě přemísťují kameny na čtvercové desce, jež se nazývá šachovnice. Hru zahajuje hráč s bílými kameny. Hráč je na tahu poté, když jeho soupeř dokončil tah. Cílem obou hráčů je "ohrozit" soupeřova krále tak, aby soupeř neměl podle Pravidel tah, jímž by v příštím tahu zamezil dobytí svého krále. Hráč, jenž dosáhne takové situace, "dal mat" soupeři a hru vyhrál. Hráč, jenž mat dostal, hru prohrál. Jestliže dojde k postavení, v němž nemůže ani jeden z hráčů docílit mat, hra končí nerozhodně. Počáteční postavení kamenů na šachovnici
Šachovnice se skládá z mřížky 8×8, t.j. 64 shodných čtvercových polí střídavě světlých ("bílá" pole) a tmavých ("černá" pole).

2. Šachovnice se umístí mezi hráče tak, že rohové pole po pravé ruce hráče je bílé. Na začátku hry má jeden hráč 16 kamenů světlých ("bílá" kameny) a druhý hráč 16 kamenů tmavých ("černé" kameny). Počáteční postavení kamenů na šachovnici: Pole umístěná svisle pod sebou tvoří osm "sloupců". Pole umístěná vodorovně vedle sebe tvoří osm "řad". Příčná linie stejnobarvných polí, která se dotýkájí svými vrcholy, tvoří "úhlopříčnu".

3. Tahy kamenů

Žádný kámen nelze přemístit na pole obsazené kamenem stejné barvy. Kámen, který se přemísťuje na pole obsazené soupeřovým kamenem, bere tento kámen jako součást tohoto tahu. Hráč, který brání kamene provádí, musí bráný kámen ihned odstranit ze šachovnice. Kámen "napadá" pole, jestliže na tomto poli může provést braní.

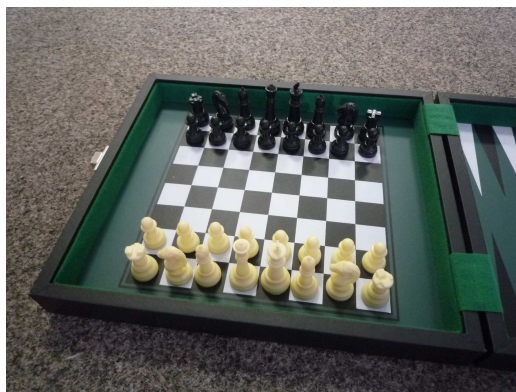
Tah dámy se provádí na kterékoli pole na sloupci, v řadě nebo úhlopříčných, na kterých stojí.

Tah věží se provádí na kterékoli pole na sloupci nebo v řadě, na kterých stojí.

Tah střelcem se provádí na kterékoli pole na úhlopříčných, na kterých stojí.

Tah jezdcem se provádí na jedno z nejbližších polí od pole, na kterém stojí, nikoliv však po sloupci, řadě nebo úhlopříčně. Jezdec přeskakuje kameny, které mu stojí v cestě.

Tah pěšcem se provádí dopředu na nejbližší neobsazené pole na sloupci, svým prvním tahem může pěšec postoupit i o dvě pole na stejném sloupci za předpokladu, že obě pole nejsou obsazena, nebo pěšec bere soupeřův kámen tak, že provede tah úhlopříčně vpřed na sousední sloupec na pole, které je obsazeno soupeřovým kamenem. Pěšec ohrožující pole, které přešel soupeřův pěšec, jenž ze základního pole postoupil jedním tahem o dvě pole, může tohoto



soupeřova pěšce brát, jako by tento pěšec postoupil pouze o jedno pole. Toto braní lze provést pouze jako bezprostřední odpověď

a nazývá se braním "mimochoodem" ("en passant"). Když pěšec dosáhne nejvzdálenější řady od výchozího pole, musí být jako součást téhož tahu proměněn za dámu, věž, střelce nebo jezdce téže barvy. Volba hráče není omezena kameny, které byly dříve vzaty. Tato záměna se nazývá "proměnou" a působnost proměněného kamene je okamžitá.

Král se přemístí na kterékoli sousední pole, které není ohroženo žádným soupeřovým kamenem; nebo provede "rošádu".

Rošáda je tah krále a jedné z věží stejné barvy na stejné řadě, je pokládána za jednotlivý tah krále a provádí se takto: král se přemístí ze svého základního pole o dvě pole směrem k věži a věž se pak přemístí přes krále na pole, které král právě přešel. Rošáda není přípustná, jestliže králem nebo věží již bylo taženo. Rošádu nelze dočasně provést, jestliže pole, na kterém král stojí, které musí překročit, nebo které má obsadit, je ohroženo soupeřovým kamenem, jestliže mezi králem a věží, s níž má být rošáda provedena, stojí jakýkoli kámen.

Král je v "šachu", jestliže je ohrožen alespoň jedním soupeřovým kamenem. Hlášení šachu není povinné. Hráč nesmí udělat tah, kterým vystavuje krále do šachu anebo kterým krále v šachu ponechává.

4. Provedení tahu

Všechny tahy se provádějí pouze jednou rukou. Hráč, který je na tahu, smí opravit postavení jednoho nebo více kamenů na jejich polích za předpokladu, že předtím upozornil na svůj záměr (např. slovem "opravuji" nebo "j'adoube"). Dotkne-li se hráč, který je na tahu, úmyslně na šachovnici: jednoho nebo více kamenů stejné barvy, musí provést tah prvně dotknutým kamenem nebo brát prvně dotknutý kámen, může-li tento kámen být přemístěn nebo brán; jednoho vlastního a jednoho soupeřova kamene, musí vzít soupeřův kámen svým vlastním kamenem. Pokud to není možné, musí provést přemístění nebo braní prvního dotknutého kamene, který může být přemístěn nebo brán. V případě, že není možné určit, který kámen byl dotknut jako první, bude za něj považován hráčův kámen. Jestliže se hráč úmyslně dotkne svého krále a pak své věže, musí provést rošádu na tuto stranu, pokud je to možné. Jestliže se hráč, který zamýšlí provést rošádu, dotkne krále nebo současně krále a věže, avšak rošáda na této straně je nepřipustná, musí hráč volit mezi rošádou na druhou stranu (je-li možná) a tahem krále. Nemá-li král žádný přípustný tah k dipsozici, hráč může zvolit jakýkoli tah podle pravidel. Není-li možné táhnout žádným z dotknutých kamenů nebo žádný z dotknutých soupeřových kamenů brát, může hráč provést jakýkoli tah podle pravidel. Jestliže hráč při provádění tahu (nebo části tahu podle pravidel) kámen pustí, nemůže být tento kámen v tomto tahu již přemístěn na další pole. Tah je považován za ukončený (není-li v rozporu s pravidly o pohybu figur).

5. Ukončení partie

Partii vyhrává hráč, který dal soupeřovu králi mat, nebo jehož soupeř prohlásil, že se vzdává.

Partie je nerozhodná:

- pokud král hráče, který je na tahu, není v šachu a hráč nemůže provést žádný přípustný tah. Říká se, že partie skončila "patem".
- na základě dohody mezi oběma hráči v průběhu hry.
- jestliže se stejná pozice může právě potřetí vyskytnout nebo se již potřetí vyskytla.
- jestliže oba hráči provedli posledních 50 po sobě následujících tahů, aniž byl brán nějaký kámen nebo bylo taženo pěšcem.

Pravidla hry – Cribbage

Počet hráčů: 2

Poprvé je tato hra zmiňována roku 1630. Dlouho se jednalo o hru velice oblíbenou u aristokracie, dnes je široce rozšířenou hrou anglických hospod. Ke hře se používá tzv. **cribbage board**, což je deska na zaznamenávání skóre. (nejedná se o další hru)

Karty : francouzské - 52 listů

Hodnoty :

A=1b, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J=10b, Q=10b, K=10b

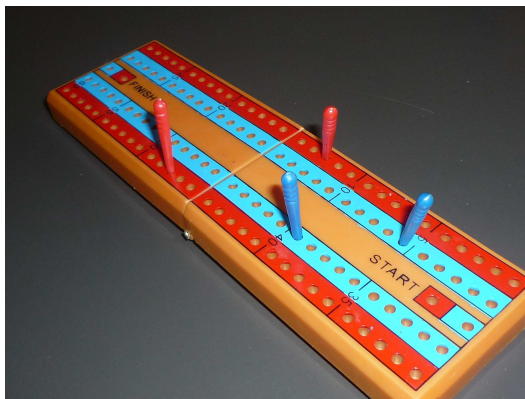
Cíl hry : Získat 121 výherních bodů tzv. peg (resp. 61)

Průběh hry :

První fáze hry



Poprvé rozdává hráč, který sejme nižší kartu. Následně se hráči střídají. Každý hráč obdrží šest karet, z nichž dvě odloží reversem nahoru. Tyto karty tvoří tzv. crib. Předák zvedne přibližně polovinu nerozdáných karet. Rozdávající otočí horní kartu druhé poloviny a položí ji odkrytou na stůl. Je-li to J, připiše si 2peg. Tato karta se ponechá na stole, do hry však zatím nezasahuje.



Hráči dokola vykládají před sebe po jedné kartě a nahlas sčítají jejich bodové hodnoty se všemi kartami včetně karet protihráče. Dosáhne-li někdo celkového součtu 15 bodů, připočte si 2peg. Dále si hráči připisují 2peg za bezprostřední vyložení dvojice karet stejné hodnoty, 6peg za vyložení trojice a 12peg za čtveřici. Stejně tak si připisují 2peg za vyložení postupky dvou po sobě jdoucích karet plus 1peg za každou kartu postupky navíc, a to i v případě, že karty nebyly nesený v přímé posloupnosti.

Odkryje-li např. jeden hráč trojku a druhý čtyřku, připočte si druhý hráč 2peg. První hráč pokračuje šestkou, druhý hráč dává pětku a připiše si 4peg.

Hráči nesmí příkládáním karet překročit součet 31 bodů. Pakli-že by ji jeden z hráčů musel překročit, nevykládá další kartu a musí říct go. Protihráč pak může pokračovat v příkládání libovolně dlouho, aniž by sám překročil hranici 31 bodů.

Jestliže jeden z hráčů dosáhne přesně součtu 31 bodů, připočte si 2peg. Kdo jako poslední přiloží kartu, aniž by byla překročena hranice 31 bodů, získá 1peg. Mají-li hráči ještě nějaké karty v ruce, pokračuje sehrávka od nuly znovu a karty dosud vyložené se zakryjí, aniž by se dále účastnily hry. Nemá-li jeden hráč již karty, může druhý dohrávat až do odehrání všech karet. Tím končí první fáze hry.

Druhá fáze. Hráči odkryjí své karty a započtou si pegs, které jejich karty vytvářejí společně s kartou otočenou před první fází sehrávky.

- o Za přesný součet dvou či více karet 15b 2peg.
- o Za dvojici (pair) 2peg.
- o Za trojici (triple) 6peg.
- o Za čtveřici (double pair royal) 12peg.
- o Za posloupnost (run) dvou karet 2peg plus za každou další kartu navíc 1peg.
- o Za čtyři nebo pět karet v jedné barvě (flush) 4 nebo 5peg.
- o Pokud hráč drží J stejné barvy, jakou má karta otočená před sehrávkou, připočte si 1peg.
- Rozdávající nakonec otočí crib a připočte si všechny pegs, které tvoří spolu s kartou otočenou před první fází sehrávky.
-

Vyhrává ten z hráčů, který jako první dosáhne, nebo překročí 121peg. Získá-li do té doby protihráč 90peg a méně, prohrává dvojnásobek.