

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CRIBBAGE

**Le jeu de cartes le plus intéressant de tous !
Se joue à 2, 3 ou 4 joueurs**

Âge : 9 à 99 ans

RÈGLES DU JEU

Un jeu complet de 52 cartes doit être utilisé. Le roi est la carte la plus haute; viennent ensuite la dame, le valet, le 10 - 9, etc., jusqu'à l'as, la carte la plus basse.

Couper pour connaître le donneur; la main va à celui qui obtient la carte la plus basse. Chaque joueur peut mêler les cartes, mais celui qui a la main doit mêler le dernier, le paquet étant coupé par l'adversaire. **Lorsqu'on joue à 2 joueurs**: Chaque joueur reçoit six cartes et en élimine deux pour former le « crib ». **Lorsqu'on joue à 3 joueurs**: Chaque joueur reçoit cinq cartes et le donneur en met une dans le « crib ». Chaque joueur élimine ensuite une carte de sa main pour former le « crib ». **Lorsqu'on joue à 4 joueurs**: Chaque joueur reçoit cinq cartes et en remet une dans le « crib ».

LE CRIB

Après avoir distribué les cartes, le « crib » est formé par la carte « fermée » que chaque joueur a éliminée. Le « crib » appartient au donneur et n'est pas utilisé avant la fin de la « brasse ». Le donneur compte les points accumulés dans le « crib », combinés avec ceux du partant.

LE PARTANT

L'adversaire coupe le paquet de cartes en deux et le « brasseur » retourne la première carte du paquet de dessous et remet cette carte « ouverte » sur le dessus des paquets réunis. Cette carte « ouverte » est appelée « partant » et n'est pas utilisée durant la partie. Elle est cependant comptée avec chaque main et le « crib », lors du compte final. Si le partant est un valet, le donneur enregistre deux points immédiatement. Ces points doivent être marqués avant que le donneur joue une carte car autrement il ne peut pas les compter.

BUT DU JEU

Essayer de former différentes combinaisons : des paires, triplets, quatre, séquences et quinze. La partie se termine à 121 points.

LE JEU

Le joueur qui suit le donneur joue n'importe quelle carte de sa main, la place à découvert en face de lui et annonce sa valeur numérique. Toutes les figures sont annoncées comme dix, à l'exception de l'as qui vaut un, et les autres cartes, selon leur valeur respective. Le joueur suivant joue alors une carte, la place en face de lui et annonce la valeur totale, c'est-à-dire la valeur de sa carte à laquelle il ajoute la valeur de la carte déjà jouée par son adversaire. La partie se continue de la même façon, la valeur de chaque carte étant additionnée au total des cartes déjà jouées. Le total de toutes les cartes ne doit pas excéder 31. Si un joueur n'a pas dans sa main une carte qui lui permet de jouer sans dépasser 31, il annonce « Passe » (« Go »). Ceci permet à ses adversaires de jouer et de continuer jusqu'à ce qu'ils atteignent 31 ou qu'ils ne puissent plus jouer. À leur tour, ils devront alors annoncer « Passe ».

PASSE

Le joueur le plus près de 31 compte un point et s'il a exactement 31, il compte deux points. Si la dernière carte à être jouée donne 15, le joueur compte trois points - quinze - et un point pour « Passe ». Lorsque 31 est atteint ou un « Passe » est annoncé et marqué, chaque joueur retourne les cartes qu'il a abattues, les place en face de lui, et le joueur à qui c'est le tour de jouer recommence exactement comme auparavant avec les cartes qui lui restent en main. En recommençant à compter, la partie se déroule jusqu'à ce que toutes les cartes en main soient jouées. Le total de 31 ne doit jamais être dépassé. Les joueurs doivent jouer alternativement à moins que l'un passe et que l'autre puisse encore jouer une carte ou plus.

THE "GO"
The player who most nearly approaches 31 scores one point, if he makes 31 exactly, he scores two points. If the last card that can be played makes 15, the player scores three points - fifteen - and one for "go". When 31 has been reached, or a "go" declared and pegged, each player turns the cards he has played face down immediately in front of him, and the player whose next turn it is begins to play again exactly as before, from the remaining cards in his hand. Starting the count afresh, this manner of play is continued until hands are played out. In no event can a card be played that will make the total exceed 31. The players must always play alternately except when one player has called a "go" and the other can still play one or more cards.

METHOD OF PLAY
Pone plays any card from his hand - placing it face up on table in front of him, at the same time announcing the numerical (pip) value of same. All face cards except Aces are valued as tens and all other cards according to number of spots. Aces being ones. Dealer then plays a card placing same immediately in front of him, and announces the value which is the sum of his card and the one already played by Pone, the game proceeding in this manner the value of each card being added to all cards previously played. The total sum of all cards must not exceed 31. If a player has on on unplayed card which will play within the sum of 31 he announces "Go". This entitles opponent to play and to continue to play until he reaches 31 or can play no further, so stating, if it is impossible for him to proceed.

OBJECT OF THE GAME
Players attempt to form various counting combinations, as pairs, triplets, fours, sequences and fifteens. Combinations can be formed by the card played, or in the hands and crib in conjunction with the starter.

THE STARTER
Pone then cuts deck whereupon dealer turns up top card of the lower portion of deck and places this card face up on the reunited deck. This turned up card is called the Starter, and is not used during the play of the hands. It is counted, however, with each hand and the "Crib" on the final count. If Starter (S) is a Jack (called His Nobs) dealer immediately scores two points providing these points be scored before dealer plays a card. Otherwise dealer cannot score them.

THE CRIB
After cards have been dealt the "Crib" is formed by each player placing discards face down on table. The "Crib" belongs to the dealer and is not used until the hands have been played out. The dealer scores any points contained in the crib, combined with the "starter".

Two hand cribbage: A full deck of 52 cards should be used, King being high, Queen - Jack - 10 - 9, etc., to Ace, which is always low.
Cut for deal: low card dealing.
Each player may shuffle the pack, dealer shuffling last, the deck being cut by dealer's opponent (Pone). Deal six cards each.
Three hand cribbage: Deal five cards each and one card in the crib, and each player discards one card in the crib.
Four hand cribbage: Deal five cards each and each player discards one card in the crib.

GAME RULES

Ages : 9 to 99

One of the finest card games for 2, 3 or 4 persons

CRIBBAGE

LES POINTS

Quinze: Si un joueur joue une carte, portant ainsi la valeur des cartes jouées à quinze, il compte deux points et doit annoncer « quinze-deux ».

Paires: Si l'un des joueurs abat une carte qui fait paire avec la dernière carte jouée (c'est-à-dire de la même dénomination: deux quatre, deux valets, etc..) il enregistre deux points.

Triplets ou Paires Royales: Si, après avoir réussi à faire une paire, une autre carte de la même dénomination est immédiatement jouée (sans que 31 ne soit dépassé), le joueur de la troisième carte compte 6 points pour trois paires. Exemple: La dame de coeur, la dame de trèfle et la dame de pique; la dame de coeur et la dame de trèfle font une paire, la dame de coeur et la dame de pique, une autre paire, et la dame de trèfle et la dame de pique, la troisième paire.

Quatre, Paires, Doubles ou Paires Royales: Si après avoir réussi une paire royale, la quatrième carte de même dénomination est immédiatement jouée (et 31 n'est pas dépassé), le joueur de la quatrième carte enregistre 12 points pour six paires. Exemple: Les quatre deux, deux de coeur et deux de carreau font une paire; deux de coeur et deux de trèfle, une deuxième paire, deux de coeur et deux de pique, une troisième paire, deux de carreau et deux de trèfle, une quatrième paire, deux de carreau et deux de pique, une cinquième paire, deux de trèfle et deux de pique, une sixième paire.

Si un joueur oublie de compter un point, son adversaire peut le compter à son avantage lorsqu'il s'en aperçoit.

Séquences ou Suites: Quand trois cartes ou plus, en ordre numérique sont jouées l'une après l'autre, celui qui joue la dernière carte compte un point pour chaque carte dans la séquence, même si elles ne sont pas jouées en rotation numérique, (ainsi 6-8-7 constitue une séquence aussi bien que 6-7-8). L'as comptant pour un, la combinaison dame, roi, as, ne constitue pas une suite. Une carte en duplicata brise la séquence tel que 5-4-3-3. 5.4.3. est une suite de trois cartes, mais le second 3 n'en est pas une.

Note: Les paires, triplets ou paires royales, les quatre et les séquences peuvent être formés par les adversaires qui jouent alternativement et aussi par les cartes d'un joueur (dans les limites de 31) après que l'autre joueur ait passé.

COMMENT ENREGISTRER LES POINTS SUR LA PLANCHE DE CRIBBAGE

La partie est constituée de 121 points. Si le gagnant atteint 121 avant que son adversaire compte 91, c'est partie double ou « putois » et il enregistre deux parties gagnées.

« **RAMÉ** »: Si un joueur néglige d'enregistrer la pleine valeur de sa main, du « crib » ou du jeu, l'adversaire qui, le premier, découvre l'oubli, peut ajouter la somme omise à ses propres points, en disant « Ramé » (Muggins), et doit mentionner l'omission.

POUR AIDER LES DÉBUTANTS À CALCULER LES SCORES

1 - 1 - 2 - 2 - 3 = 16	5 - 5 - 10 - J - Q = 17	5 - 5 - 5 - 10 - 10 = 22
1 - 2 - 3 - 3 - 3 = 15	6 - 6 - 7 - 7 - 8 = 20	1 - 4 - 4 - N - 4 = 13
1 - 4 - 4 - 4 - 10 = 12	7 - 7 - 7 - 8 - 9 = 21	5 - 5 - 10 - N - Q = 18
2 - 3 - 4 - 4 - 4 = 17	7 - 7 - 7 - 8 - 6 = 21	2 - 2 - 2 - 2 - 9 = 20
2 - 2 - 3 - 3 - 4 = 16	7 - 7 - 7 - 8 - 8 = 20	3 - 3 - 3 - 3 - 9 = 24
2 - 3 - 3 - 3 - 4 = 17	7 - 8 - 8 - 8 - 8 = 20	3 - 3 - 3 - 3 - 6 = 20
3 - 3 - 4 - 4 - 5 = 20	7 - 7 - 8 - 8 - 9 = 24	4 - 4 - 4 - 4 - 7 = 24
3 - 4 - 4 - 4 - 5 = 17	7 - 8 - 8 - 9 - 9 = 20	1 - 7 - 7 - 7 - 7 = 24
3 - 4 - 4 - 5 - 5 = 16	5 - 5 - N - J - J = 21	4 - 4 - 4 - 7 - 7 = 20
3 - 6 - 6 - 6 - 6 = 24	2 - 6 - 7 - 7 - 8 = 16	4 - 4 - 7 - 7 - 7 = 14
4 - 4 - 5 - 6 - 6 = 24	6 - 7 - 8 - 9 - 9 = 16	3 - 3 - 4 - 5 - 5 = 20
4 - 5 - 5 - 6 - 6 = 24	3 - 3 - 6 - 6 - 6 = 20	1 - 1 - 6 - 6 - 7 = 12
4 - 5 - 6 - 6 - 6 = 21	3 - 3 - 3 - 4 - 5 = 21	2 - 9 - 9 - 7 - 7 = 12
5 - N - 5 - 5 - 5 = 29	1 - 1 - 7 - 7 - 8 = 12	7 - 7 - 7 - 1 - 1 = 20
5 - 5 - 5 - 5 - 10 = 28	3 - 3 - 3 - 6 - 6 = 18	3 - 4 - 4 - 4 - 4 = 20
6 - 6 - 9 - 9 - 9 = 20	3 - 3 - 6 - 6 - 9 = 14	5 - 5 - 5 - 4 - 6 = 23
6 - 6 - 9 - 9 - 9 = 20	5 - 5 - 5 - N - J = 23	1 - 1 - 9 - 7 - 8 = 13

La lettre "N" identifie un valet de la même catégorie que le valet partant.

Exemple: 5 de coeur, valet de pique (N), 5 de trèfle, 5 de carreau, 5 de pique (partant) = 29

BONNE PARTIE!

Bojeux Inc.
• Montréal, Canada H1J 1C3
7760 Grenache
Orchard Court, Orchard Lane,
Bristol BS1 5DS, England
www.bojeux.com



Bojeux Inc.
• Montréal, Canada H1J 1C3
7760 Grenache
Orchard Court, Orchard Lane,
Bristol BS1 5DS, England
www.bojeux.com



ENJOY THE GAME!

1 - 1 - 2 - 2 - 3 = 16	5 - 5 - 10 - J - Q = 17	5 - 5 - 5 - 10 - 10 = 22
1 - 2 - 3 - 3 - 3 = 15	6 - 6 - 7 - 7 - 8 = 20	1 - 4 - 4 - N - 4 = 13
1 - 4 - 4 - 4 - 10 = 12	7 - 7 - 7 - 8 - 9 = 21	5 - 5 - 10 - N - Q = 18
2 - 3 - 4 - 4 - 4 = 17	7 - 7 - 7 - 8 - 6 = 21	2 - 2 - 2 - 2 - 9 = 20
2 - 2 - 3 - 3 - 4 = 16	7 - 7 - 7 - 8 - 8 = 20	3 - 3 - 3 - 3 - 9 = 24
2 - 3 - 3 - 3 - 4 = 17	7 - 8 - 8 - 8 - 8 = 20	3 - 3 - 3 - 3 - 6 = 20
3 - 3 - 4 - 4 - 5 = 20	7 - 7 - 8 - 8 - 9 = 24	4 - 4 - 4 - 4 - 7 = 24
3 - 4 - 4 - 4 - 5 = 17	7 - 8 - 8 - 9 - 9 = 20	1 - 7 - 7 - 7 - 7 = 24
3 - 4 - 4 - 5 - 5 = 16	5 - 5 - N - J - J = 21	4 - 4 - 4 - 7 - 7 = 20
3 - 6 - 6 - 6 - 6 = 24	2 - 6 - 7 - 7 - 8 = 16	4 - 4 - 7 - 7 - 7 = 14
4 - 4 - 5 - 6 - 6 = 24	6 - 7 - 8 - 9 - 9 = 16	3 - 3 - 4 - 5 - 5 = 20
4 - 5 - 5 - 6 - 6 = 24	3 - 3 - 6 - 6 - 6 = 20	1 - 1 - 6 - 6 - 7 = 12
4 - 5 - 6 - 6 - 6 = 21	3 - 3 - 3 - 4 - 5 = 21	2 - 9 - 9 - 7 - 7 = 12
5 - N - 5 - 5 - 5 = 29	1 - 1 - 7 - 7 - 8 = 12	7 - 7 - 7 - 1 - 1 = 20
5 - 5 - 5 - 5 - 10 = 28	3 - 3 - 3 - 6 - 6 = 18	3 - 4 - 4 - 4 - 4 = 20
6 - 6 - 9 - 9 - 9 = 20	3 - 3 - 6 - 6 - 9 = 14	5 - 5 - 5 - 4 - 6 = 23
6 - 6 - 9 - 9 - 9 = 20	5 - 5 - 5 - N - J = 23	1 - 1 - 9 - 7 - 8 = 13

MORE SCORING INSTRUCTIONS FOR THE BEGINNER

« **MUGGINS** »: If a player neglects to peg the full value of his hand, crib or play, his adversary who first discovers it, may add the neglected points to his own score, calling out "Muggins", then pointing out the omission.

player has declared a "go".
alternately, and also by cards played from one hand (within the limit of 31) after the other
Note: Pairs, triplets, fours and sequences may be formed by the opponents playing

three is not a sequence, but 5-4-3 is a sequence.
sequence.) An Intervening Card or Duplicate "breaks" the sequence, thus 5-4-3-3. The second
not played in numerical rotation. (Ace being low, Queen, King, Ace would not be considered a
player of the last card counts one point for each card in the sequence, even though they are
Sequences or Runs - When three or more cards, all in numerical sequence, are played, the
if a player overlooks a point his opponent is entitled to take it if he sees it.
2 diamonds and 2 clubs a fourth, 2 diamonds and 2 spades a fifth, 2 clubs and 2 spades a sixth).
2 diamonds are one pair, 2 hearts and 2 clubs are a second, 2 hearts and 2 spades a third,
player of such fourth card scores twelve points for six pairs. (Thus, the four twos 2 hearts and
card of the same denomination is immediately played (if no 31 or pegged go intervenes) the
Fours, Double Pairs or Double Pairs Royal - If, after a pair royal has been made, the fourth
the Queen clubs and Queen spades the third).

The Queen hearts and Queen clubs are one pair, Queen hearts and Queen spades another,
card scores six points for three pairs (Thus Queen hearts, Queen clubs, and Queen spades.
denomination is immediately played (if no 31 or pegged go intervenes) the player of the third
played as two fours or two jacks) he scores two points.
Triplets, Threes or Pairs Royal - If, after a pair has been made another card of the same

played as two fours or two jacks) he scores two points.
Fifteen - If a player plays a card, making the numerical value of the cards played exactly
fifteen, he scores two points, announcing "fifteen-two".

POINTS OF PLAY

Règles du jeu Cribbage ou 29

1 - But du jeu

Se joue avec un jeu de 52 cartes (pas de Joker) but du jeu marquer des points (pts.) par combinaisons de cartes en avançant ses chevilles sur une planchette perforée de 121 trous. Le premier à atteindre 121 gagne ; la partie compte double pour le gagnant si les adversaires n'ont pas dépassé 90 (le «S» = *skunked* ou «putois»), celle-ci compte quadruple (*double-skunked*) s'ils n'ont pas réussi à dépasser le 60 «SS»

Les points sont obtenus en **deux phases distinctes** :
lors du jeu des cartes (première phase)
lors du décompte des cartes jouées (deuxième phase)

Valeur des cartes : les Rois, Dames, Valets = 10 pts. ; les autres cartes = leur valeur ; l'As = 1 pt.

2 - Nombre de joueurs : de 2 à 6 :

- à 2 : 6 cartes distribuées ; chaque joueur rejette 2 cartes au chien (VOIR 3).
- à 3 : 5 cartes distribuées + 1 pour le chien ; chaque joueur rejette 2 cartes au chien.
- à 4 : 5 cartes distribuées ; chaque joueur rejette 1 carte au chien. Le jeu se déroule par équipes (2 joueurs comptent les mêmes chevilles).
- à 5 : 5 cartes distribuées à 4 joueurs, le donneur n'a que 4 cartes.
- à 6 : 5 cartes distribuées, le donneur et le joueur placé à sa droite ne reçoivent que 4 cartes.

3 - Le chien ("the cribb" = le berceau)

Le donneur prend le chien : main additionnelle constituée par les cartes rejetées par tous les joueurs (VOIR 2), mises de côté, elles **ne sont retournées qu'à la deuxième phase du déroulement de la partie** (VOIR 4 deuxième phase).

4 - Déroulement de la partie

Le donneur bat les cartes, **sans les faire couper**.

Une fois les cartes distribuées (selon le nombre de joueurs Voir. 2) et le chien constitué, le joueur placé à la droite du donneur coupe le talon puis le donneur retourne **la carte du tas inférieur**, la partie supérieur étant reposée sur le talon, la carte retournée (*starter*) va servir lors de la deuxième phase du jeu. (Si le donneur retourne un Valet, il obtient 2 pts. [*his heels*] et fait **immédiatement** avancer ses chevilles sur la planchette).

Première phase : le joueur placé à gauche du donneur joue la première carte, en annonçant sa valeur (Voir 1) Chaque joueur place ses cartes devant **lui-même face visible**, elles seront recomptées à la deuxième phase. Le joueur situé à gauche (sens des aiguilles d'une montre) pose la carte suivante et annonce le total. S'il marque des points : 15, paire, brelan, suite. (VOIR 5) [Bien faire attention dans la première phase du jeu au décompte des suites (elles peuvent être comptées dans le désordre : 3, 5, 4, 2 = 4 pts. pour le joueur du 2)]. Il avance ses chevilles sur la planchette en plaçant **la deuxième cheville en comptant à partir de la première** les double-suites et les couleurs ne comptant pas dans la première phase du jeu. Le jeu se poursuit jusqu'au **chiffre 31** le joueur qui atteint 31 marque 2 pts., sinon celui qui s'en rapproche le plus marque 1 pt.; les joueurs qui ne peuvent jouer une carte égale ou inférieure à 31 **doivent obligatoirement annoncer** : «je passe» (*go*). **On est obligé de fournir**.

Le jeu **repart de 0** après 31 ou le dernier chiffre atteint jusqu'à ce que toutes les cartes distribuées aient été jouées.

Deuxième phase : le joueur situé à gauche du donneur compte sa main en premier (les 4 cartes étalées devant lui lors de la première phrase + la carte du talon) et fait avancer ses chevilles s'il y a lieu.

Le donneur est le dernier joueur à compter. Il doit en outre totaliser les points de **son chien** : 4 cartes + talon.

5 - Combinaisons de points gagnants

Les 4 cartes + la carte du talon comptent pour les marques :

TABLEAU 1

- Paire :	ex: 2, 2	= 2 pts
- Brelan :	ex: 6, 6, 6	= 6 pts
- Carré :	ex: 8, 8, 8, 8	= 12 pts
- Combinaisons de 15 :	ex : 8+7, 10+5, 6+9, 4+1+10	= 2 pts
- Suites :	ex : 3 cartes ou plus, pouvant être de couleur différentes	= 3 pts
- Par carte supplémentaire :		= 1 pt
- Double suite :	ex : 2, 2, 3, 4	= 8 pts
- Couleurs :	ex : 4 cartes de même couleur *	= 4 pts

- pour le chien, le talon doit être de la même couleur
- Talon de même couleur que le Valet dans la main ou le chien vaut 1 pt. (*his nob*).

6 - Quelques indications sur la stratégie de jeu

Le choix des cartes à rejeter au chien (2 pour les parties disputées à deux ; une dans les autres cas) est déterminante. Il faut éviter de favoriser l'adversaire (p. ex. avec un 5) et au contraire se préparer un bon chien en se défaussant d'une paire, d'un début de suite (3, 4; 6, 8 etc.). Dans tous les cas il est contre indiqué de rompre une suite : 5, 6, 7 p. ex., car une de ces mêmes cartes retournées au talon rajoute cinq points.

A défaut d'une main excellente (suite, paire, quinze) on peut conserver les couleurs (pour 4 pts.) et 5 pts. si le talon est de couleur identique (Voir 5).

Dans la marche du jeu (Voir 4 première phase), on peut débiter en toute sécurité avec un 4, car il est impossible à l'adversaire d'en faire un 15, mais il peut contrer avec une paire (se souvenir qu'un brelan vaut 6 pts. et un carré 12 pts.; ce qui peut se produire avec les cartes basses...).

Observer les séquences de jeu : 2, 4, posés, jouer un 3 pour une suite valant trois points.

Conserver aussi de petites cartes (As, 2) pour faciliter un 31. Les points marqués lors de cette phase du jeu sont essentiels pour gagner la partie.

Remarque : Il est important de respecter l'ordre dans lequel les points sont comptés, en effet cela peut permettre en fin de partie à un joueur de gagner s'il peut «sortir» (*go out*) avant que le ou les adversaires n'aient pu compter.

Les joueurs «sérieux» jouent «coupe-gorge» ou *muggins* en anglais, c'est-à-dire qu'ils marquent les points immédiatement lorsque l'adversaire ne les a pas vus ; ils appliquent aussi un barème de pénalités en cas de violation des règles (points en moins, redistribution).

Voici quelques exemples de combinaisons les plus délicates à totaliser. (Cinq cartes, talon inclus) le Valet (V) de la même couleur que le talon vaut un point supplémentaire.

TABLEAU 2

Cinq cartes	Points	Cinq cartes	Points
1-1-6-7-7	12	6-9-9-9-9	20
1-1-7-7-8	12	7-8-8-8-8	20
1-4-4-4-10	12	7-8-8-9-8	20
2-2-4-9-9	12	3-3-6-6-6	20
2-6-6-7-7	12	4-4-4-7-7	20
1-1-6-7-8	13	3-3-4-5-5	20
1-4-4-4- V	13	1-1-7-7-7	20
3-3-6-6-9	14	3-4-4-4-4	20
4-4-7-7-7	14	4-5-6-6-6	21
1-2-2-2-3	15	7-7-7-8-9	21
V-D-D-D-K	15	5-5-V-V- V	21
1-1-2-3-3	16	3-3-3-4-5	21
2-2-3-3-4	16	5-5-5-R-R	22
2-6-7-7-8	16	5-5-5-V-V	23
6-7-8-9-9	16	4-5-5-5-6	23
2-3-4-4-4	17	3-6-6-6-6	24
2-3-3-3-4	17	4-4-5-6-6	24
3-4-4-4-5	17	4-5-5-6-6	24
3-3-3-6-6	18	7-7-8-8-9	24
5-5-V-D-R	18	3-3-3-3-9	24
6-6-9-9-9	20	4-4-4-4-7	24
6-6-7-7-8	20	6-7-7-8-8	24
3-3-4-4-5	20	5-5-5-5-10	28
7-7-7-8-8	20	5-5-5-V*-5	29

* Le maximum de points pouvant être atteint dans **une main est 29 points:**
avec la combinaison suivante : 5, 5, 5, Valet, + le talon 5 (Valet de la même couleur que la carte du talon).