

クリベッジ スコアチャート		点数	
カード	プレイ	手役/クリブ	
ヒズ・ヒール (スターターがJ [ディーラーのみ])	2	—	
ヒズ・ノブ (スターターと同一スーツのJ)	—	1	
15 (合計が15となる)	2	2	
ペア (2枚組)	2	2	
ペア・ロイヤル (3枚組)	6	6	
ダブル・ペア・ロイヤル (4枚組)	12	12	
シークエンス (3枚以上の連続するカード)	1枚1点	1枚1点	
フラッシュ (手役のみ、クリブは不可)	—	4	
フラッシュ (スターター含む)	—	5	
31 (プレイ中ちょうど31となる)	2	—	
ラストカード (最後にカードをプレイ)	1	—	

**カード:** ランクは A~10(10, J, Q, K) 全てのスーツは、同じ価値を持つ。順序は、A~10, J, Q, K。

**ディーラー:** ディーラーが 6 枚ずつ配る。各プレイヤーは 2 枚裏向きに捨て札とする。4 枚の捨て札を[クリブ]と呼び、ディーラー用の得点となる。山札の 1 番上のカードを 1 枚めくる。表となったカードは[スターター]と呼び、スターターは手役に使う。

**プレイ:** ノンディーラーからプレイを開始する。1 枚カードを出し、数値を宣言する。続けてディーラーは 1 枚カードをプレイし、以前の数値に加算して値を宣言する。プレイを続けていき、31 を越える様な値となるためプレイできない場合は、[ゴー]と宣言する。ゴーが宣言された場合は、相手プレイヤーは可能な限り(31 を越えない限り)プレイを行う。

次ラウンドは、ゴーを宣言したプレイヤーから開始する。

両プレイヤーの手札が無くなると、プレイは終了する

**手役:** ノンディーラー、ディーラー、クリブの順に手役による得点計算を行う。クリブは、ディーラーの得点となる。スターターは、全てのプレイヤー、クリブの手札として扱う(つまり、5 枚で手役を計算する)

**ゲームの終了:** 121 点に到達した時点で、そのプレイヤーの勝利となる。

※オプション

スコנק: 敗者が 91 点未満の場合 2 ゲーム負けとする。

マギン: 相手が点数計上を忘れた場合、指摘することで自分の得点として得点を得る。

ショートゲーム: 61 点で終了とする。

クリベッジ スコアチャート		点数	
カード	プレイ	手役/クリブ	
ヒズ・ヒール (スターターがJ [ディーラーのみ])	2	—	
ヒズ・ノブ (スターターと同一スーツのJ)	—	1	
15 (合計が15となる)	2	2	
ペア (2枚組)	2	2	
ペア・ロイヤル (3枚組)	6	6	
ダブル・ペア・ロイヤル (4枚組)	12	12	
シークエンス (3枚以上の連続するカード)	1枚1点	1枚1点	
フラッシュ (手役のみ、クリブは不可)	—	4	
フラッシュ (スターター含む)	—	5	
31 (プレイ中ちょうど31となる)	2	—	
ラストカード (最後にカードをプレイ)	1	—	

**カード:** ランクは A~10(10, J, Q, K) 全てのスーツは、同じ価値を持つ。順序は、A~10, J, Q, K。

**ディーラー:** ディーラーが 6 枚ずつ配る。各プレイヤーは 2 枚裏向きに捨て札とする。4 枚の捨て札を[クリブ]と呼び、ディーラー用の得点となる。山札の 1 番上のカードを 1 枚めくる。表となったカードは[スターター]と呼び、スターターは手役に使う。

**プレイ:** ノンディーラーからプレイを開始する。1 枚カードを出し、数値を宣言する。続けてディーラーは 1 枚カードをプレイし、以前の数値に加算して値を宣言する。プレイを続けていき、31 を越える様な値となるためプレイできない場合は、[ゴー]と宣言する。ゴーが宣言された場合は、相手プレイヤーは可能な限り(31 を越えない限り)プレイを行う。

次ラウンドは、ゴーを宣言したプレイヤーから開始する。

両プレイヤーの手札が無くなると、プレイは終了する

**手役:** ノンディーラー、ディーラー、クリブの順に手役による得点計算を行う。クリブは、ディーラーの得点となる。スターターは、全てのプレイヤー、クリブの手札として扱う(つまり、5 枚で手役を計算する)

**ゲームの終了:** 121 点に到達した時点で、そのプレイヤーの勝利となる。

※オプション

スコנק: 敗者が 91 点未満の場合 2 ゲーム負けとする。

マギン: 相手が点数計上を忘れた場合、指摘することで自分の得点として得点を得る。

ショートゲーム: 61 点で終了とする。