

カード	クリベッジ スコアチャート		点数	
	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/per	1/per		
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	—		

クリベッジ ルールサマリー
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 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 スコウ: 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。

カード	クリベッジ スコアチャート		点数	
	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/per	1/per		
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	—		

クリベッジ ルールサマリー
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 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 スコウ: 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。