



Vivere Ltd.
USA
www.vivereltd.com
customerservice@vivereltd.com
Tel: 877 836 0986

Canada
www.vivereltd.ca
customerserviceCAD@vivereltd.com
Tel: 519 836 0986

TÉRMINOS, CONDICIONES y GARANTÍA

Garantía limitada de un año

Vivere Ltd. ("Vivere") garantiza que durante un período de un (1) año a partir de la fecha de compra minorista original, este producto estará libre de defectos de material y mano de obra. Vivere, a su elección, reparará o reemplazará este producto o cualquier componente del producto que se encuentre defectuoso durante el período de garantía. El reemplazo se realizará con un producto o componente nuevo o remanufacturado. Si el producto ya no está disponible, se puede hacer el reemplazo con un producto similar de igual o mayor valor. Esta es su garantía exclusiva.

Esta garantía es válida para el comprador minorista original desde la fecha de la compra minorista inicial y no es transferible. Conserve el recibo de compra original. Se requiere comprobante de compra para obtener el cumplimiento de la garantía. Los minoristas que venden productos Vivere no tienen derecho a alterar, modificar o cambiar de ninguna manera los términos y condiciones de esta garantía.

Qué no cubre esta garantía

Esta garantía no cubre la decoloración del producto, daños causados por hongos, moho o cualquier fuente externa. No cubre el desgaste normal de las piezas ni los daños resultantes de cualquiera de los siguientes: uso negligente o mal uso del producto, uso comercial del producto, uso contrario a las instrucciones de montaje, reparación o alteración por parte de cualquier persona a menos que el servicio haya sido autorizado por Vivere. Además, la garantía por daños no cubre actos de Dios, tales como: incendios, inundaciones, huracanes, tornados y cualquier forma de precipitación: (es decir, lluvia, nieve, granizo). La garantía quedará anulada si el producto se daña como resultado del uso de una pieza que no sea una pieza genuina de Vivere.

Cómo obtener el servicio de garantía

Su producto debe estar bajo garantía para obtener el servicio de garantía.

Si su producto es defectuoso y está dentro del período de garantía, llámenos al (1) 877 836 0986 o envíenos un correo electrónico a: customerservice@vivereltd.com para recibir una autorización de devolución.

No devuelva el producto a Vivere sin autorización. Se le indicará que adjunte una etiqueta al producto que incluya su nombre, dirección, número de teléfono móvil y descripción del problema. Incluya una copia del recibo de compra original. Embale cuidadosamente el producto y envíelo asegurado por el transportista de su elección prepago a la dirección del almacén según lo indique el Equipo Vivere.

Para productos comprados en
USA comuníquese con:
customerservice@vivereltd.com

Para productos comprados en
CANADÁ, comuníquese con:
customerserviceCAD@vivereltd.com

- Tomar fotos:** Tome fotografías de los productos/piezas defectuosos, que ilustren claramente el área del problema para respaldar su reclamo.
- Adjuntar comprobante de compra:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
- Enviar por correo electrónico:** Envíe su reclamo por correo electrónico a customerservice@vivereltd.com
- Respuesta:** Un representante de Vivere se comunicará con usted para resolver su reclamo lo más rápido posible.

Gracias por su interés en nuestros productos y esperamos que Vivere pueda inspirar su vida al aire libre. El más cálido saludo,

El equipo Vivere



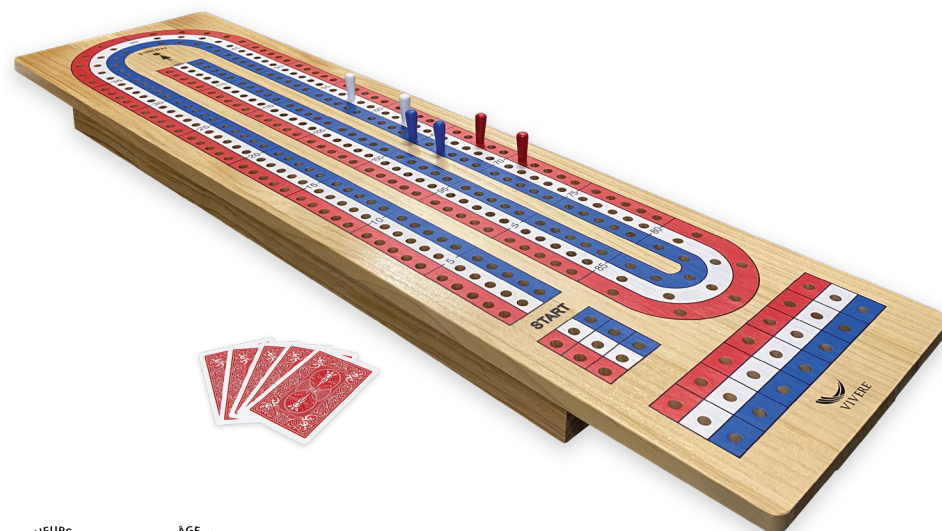
**REGLAS OFICIALES Y
MANUAL DEL PRODUCTO**

**OFFICIAL RULES &
PRODUCT MANUAL**

**RÈGLEMENT OFFICIEL ET
MANUEL DU PRODUIT**

GIANT CRIBBAGE CRIBBAGE GÉANT CRIBBAGE GIGANTE

IMPORTANT, RETAIN FOR FUTURE REFERENCE: READ CAREFULLY
IMPORTANT, À CONSERVER POUR RÉFÉRENCE FUTURE : À LIRE ATTENTIVEMENT
IMPORTANTE, CONSERVER PARA FUTURAS REFERENCIAS: LEER CON DETENIMIENTO



OG-CRIB.2024.NA

Los puntos obtenidos por los jugadores se marcan en el tablero de cribbage. Cada jugador tiene dos clavijas y cada punto marcado se indica adelantando la clavija trasera frente a la otra. Cuando la clavija trasera sobrepasa la clavija delantera, esta se convierte en la clavija trasera, y así sucesivamente.

EL “GO”:

Durante el juego, el total de las cartas no puede superar los 31. Si un jugador no puede agregar otra carta sin superar 31, debe declarar “Go”, y su oponente gana **1 punto**. Después de obtener el Go, el siguiente jugador debe primero colocar todas las cartas que pueda sin superar 31, y marcar los puntos adicionales que pueda obtener con ese juego. Si un jugador alcanza exactamente 31, gana **2 puntos** en lugar de 1 por el Go.

En una partida de 3 jugadores, después del primer “Go”, si el siguiente jugador no puede jugar sin superar 31, también debe declarar “Go”, pasando el turno al tercer jugador. Después del Go, el jugador que declaró “Go” (el primero en declarar en una partida de 3 jugadores) comienza la siguiente serie de jugadas, reiniciando el conteo en cero.

CONTEO DE MANOS:

Comenzando con el jugador a la izquierda del repartidor, cada jugador cuenta los puntos en su mano, incluyendo el comienzo. El repartidor cuenta de último, comenzando con su mano y luego contando la Crib de la misma manera.

Cada jugador busca marcar la mayor cantidad de combinaciones posibles:

- Las cartas que suman 15 dan **2 puntos** por cada combinación
- Las escaleras se marcan durante el juego, con puntos adicionales para escaleras dobles, triples o cuádruples: si una escalera incluye un par, trío o cuádruple. Por ejemplo, una escalera doble de cuatro (5,6,7,8) da 10 puntos: 8 puntos para la escalera doble (4 puntos para 5,6,7,8 y otros 4 puntos para 5,6,7 con el segundo 8), más 2 puntos para el par de 8. De manera similar, una triple escalera de 3 (5,5,5,6,7) da 3 escaleras de tres, y 3 pares, para un total de 15 puntos. Una escalera cuádruple (2,2,3,3,4) da 4 escaleras de tres, más 2 pares, para un total de 16 puntos.
- Color para **4 puntos**
- Cinco cartas del mismo palo para **5 puntos**
- Una Jota del mismo palo que el comienzo para **1 punto**

El primer jugador en alcanzar **121 puntos** es declarado ganador.

Aunque un jugador aún deba contar su mano, si otro jugador alcanza primero los 121 puntos, este jugador gana tan pronto como su clavija esté en el agujero de “Final” de 121 puntos.

Si un jugador gana antes de que su oponente haya pasado la marca “S” en el tablero, ha “aplastado” al oponente y gana dos partidas en lugar de una.

OPCIÓN DE JUEGO • MUGGINS:

Cuando un jugador cuenta sus manos, debe anunciar en voz alta el total. Si olvida marcar algún puntaje, un oponente puede declarar “Muggins” y ganar los puntos olvidados.

REQUISITOS DE SEGURIDAD:

Antes de jugar al juego de Cribbage, lea todas las advertencias para garantizar un juego seguro y agradable. Si el juego se juega, almacena y utiliza según lo indicado, proporcionará una durabilidad de por vida.

- No se pare, suba ni aplique peso corporal en los componentes del juego.
- Cualquier mal uso del juego o de sus piezas puede resultar en lesiones o daños al juego y/o a los jugadores.
- Todos los niños deben estar supervisados durante el juego. No deje a los niños sin supervisión.
- Guarde el producto fuera del alcance de niños pequeños. Todos los jugadores son responsables de asegurar que el juego de Cribbage se juegue de manera segura.

INSTRUCCIONES DE ALMACENAMIENTO Y CUIDADO:

Este juego de Cribbage está hecho de madera certificada FSC de primera calidad. Este juego no es resistente a las inclemencias del tiempo. Como ocurre con cualquier material natural, se espera cierta flexibilidad durante el uso o envejecimiento con el tiempo.

Cuando no esté en uso, este juego de Cribbage debe almacenarse en interiores en un lugar fresco y seco. **No debe dejarse al aire libre** ni expuesto a los elementos durante un período prolongado. La exposición excesiva al sol y a la lluvia dañará el juego y deteriorará los materiales. Guarde siempre las cartas y las clavijas en el cajón incluido. Mantenga todas las piezas de madera limpias y secas. Límpielas con un paño húmedo usando agua fría y un jabón líquido suave. Nunca use raspadores o abrasivos para limpiar el producto.

REGLAS DEL CRIBBAGE:

El Cribbage se juega con 2 a 4 jugadores usando una baraja estándar de 52 cartas. El objetivo es alcanzar un total de 121 puntos, obteniendo puntos mediante varias combinaciones de cartas. Cada punto se cuenta en el tablero de juego, según los puntos obtenidos en tu mano.

PREPARACIÓN:

El tablero de cribbage tiene tres colores distintos con 121 agujeros. Incluye tres clavijas de cada color para llevar el puntaje a medida que avanza el juego. Un pequeño compartimiento al final del tablero se desliza para almacenar tanto las clavijas como el mazo de cartas.

Para preparar el juego, coloca las clavijas en los agujeros del color correspondiente, justo antes de la línea de "Inicio".

COMIENZO:

Baraja el mazo de cartas y colócalo boca abajo. Cada jugador corta el mazo (dejando al menos 4 cartas en cada extremo del mazo), y el jugador con la carta más baja reparte la primera mano. Si los jugadores obtienen cartas de igual valor, cada uno saca otra carta. Cambia de repartidor en cada ronda.

DISTRIBUCIÓN:

Si juegas con:

- 2 jugadores: el repartidor reparte 6 cartas a cada jugador.
- 3 jugadores: el repartidor reparte 5 cartas a cada jugador y pone una aparte.
- 4 jugadores: el repartidor reparte 5 cartas a cada jugador. En una partida de 4 jugadores, los jugadores forman dos equipos de 2, con los compañeros sentados diagonalmente frente a frente. El repartidor reparte las cartas boca abajo a cada jugador, comenzando con su oponent.

FORMAR LA "CRIB"

Cada jugador observa sus cartas, guarda 4 y deja 1 o 2 cartas restantes (1 carta si se repartieron 5 cartas, 2 cartas si se repartieron 6 cartas). Las cartas dejadas forman la "Crib", que pertenece al repartidor, pero no se revela ni se utiliza hasta el final de las manos jugadas.

Al seleccionar las cartas para conservar, los jugadores pueden intentar formar una o más de las siguientes combinaciones:

- Cartas cuya suma sea 15
- Pares: dos cartas del mismo valor
- Color: cuatro cartas o más del mismo palo
- Trío: tres cartas del mismo valor
- Escalera: 3 cartas o más en orden numérico

Los jugadores deben elegir la combinación de cartas en su mano que les permita obtener la mayor cantidad de puntos. Solo tendrán 4 cartas después de apartar las cartas.

Después de formar la Crib, el no repartidor corta el mazo. Luego, el repartidor voltear la carta superior de la parte inferior del mazo y la coloca boca arriba sobre el mazo. Esta carta se convierte en el "Comienzo". Si el comienzo es una Jota, se llama "Sus Talones" y el repartidor marca inmediatamente 2 puntos, avanzando su clavija 2 agujeros en el tablero.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Una vez que se voltear el comienzo, el jugador a la izquierda del repartidor juega una carta boca arriba frente a sí mismo. Debe declarar el valor de la carta jugada (los Reyes, Reinas y Jotas cuentan cada uno como 10, y el As cuenta como uno).

En sentido de las agujas del reloj, el siguiente jugador juega a su turno hasta que las manos se expongan carta por carta (con excepción del "Go"). Los jugadores colocan sus cartas intentando:

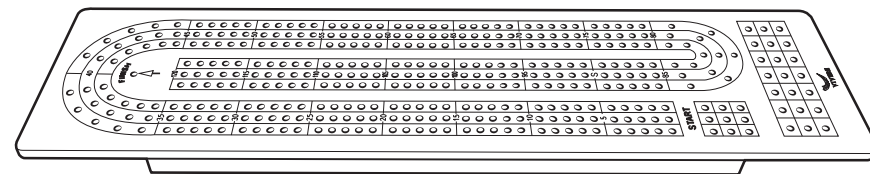
- Alcanzar 15 para marcar **2 puntos**
- Colocar un par para **2 puntos**
- Colocar un trío (tercera carta del mismo valor) para **6 puntos**
- Colocar un doble par (cuarta carta del mismo valor) para **12 puntos**
- Alcanzar una escalera de 3 cartas o más para un punto por carta en la escalera (ej.: escalera de 3 para 3 puntos, escalera de 4 para 4 puntos, etc.)

Una escalera no siempre tiene que estar en orden. Por ejemplo, una escalera podría ser 7, 8, 9 o podría ser 8, 7, 9.

Cada vez que un jugador juega una carta, debe declarar el total alcanzado sumando la carta anterior a las que ya han sido jugadas por ambos jugadores. Por ejemplo, el no repartidor comienza con un cinco, diciendo "Cinco". El repartidor juega un ocho, diciendo "Trece".

INCLUDED PIECES | PIÈCES INCLUSES | PIEZAS INCLUIDAS

1 x (A)



6 x (B)

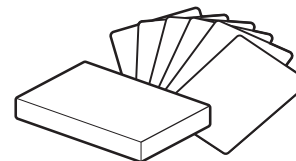


2 x Red/Rouge/Rojo

2 x Blue/Bleu/Azul

2 x White/Blanc/Blanco

1 x (B)



52 pc Bicycle® Card Deck

Jeu de 52 cartes Bicycle®

Baraja de 52 cartas Bicycle®

Ensure all parts are accounted for before proceeding with game play.

Asegúrese de tener en cuenta todas las piezas antes de proceder con el juego.

Assurez-vous que toutes les pièces sont prises en compte avant l'assemblage et au jeu.



This product is sourced responsibly and FSC® Certified.

Este producto se obtiene de manera responsable y cuenta con la Certificación FSC®.

Ce produit est approvisionné de manière responsable et Certifié FSC®.

FSC-C196703

PLAYING DIRECTIONS

CRIBBAGE RULES:

Cribbage is played with 2-4 players using a standard 52 card pack of cards, playing to score a total of **121 points**, gaining points by playing various card combinations. Each point is played out on the game board by points in your hand.

SET-UP:

The cribbage board features three distinct colors on its face, each with 121 holes. Three pegs in each color are included to track points as the game progresses. A small compartment at the end of the board slides out to store both the pegs and the deck of cards.

To set up the game, place the pegs in their matching-colored holes just before the "Start" line.

BEGIN:

Shuffle the pack of cards and place it face down. Each player cuts the deck (leaving at least 4 cards on either end of the pack), the player with the lowest card deals the first hand. If players have the same rank of card each draws again. Switch dealers every round of play.

DEALING:

If playing with:

- 2 players: the dealer deals 6 cards to each player.
- 3 players: the dealer deals 5 cards to each player and one off to the side.
- 4 players: the dealer deals 5 cards to each player. When playing with 4 players, the game is played by 2 teams of 2, teammates sit across from each other diagonally.

The dealer distributes cards face down to each player, beginning with their opponent.

BUILD THE "CRIB":

Each player views their cards, keeps 4 of their cards and lays away any remaining 1 or 2 cards (1 card if dealt 5 cards, 2 cards if dealt 6 cards). The laid away cards create the "Crib." This crib belongs to the dealer, but are not revealed or used until the hands have been played.

When selecting cards to keep, players can attempt to create one or more of the following basic hands:

- Cards that add to the sum of 15
- Pairs: two cards of the same face value
- Flush: four or more of the same suit
- Three of a Kind: three cards of the same rank
- Runs: 3 or more cards in numerical order

Players should determine which combination of cards in their hand will get them the most points, they will only have 4 cards after laying away.

After the crib is laid away, the non-dealer cuts the pack. The dealer then turns over the top card of the lower part of the deck and lays it face up on the top of the deck. This card becomes the "Starter." If the starter is a Jack, it is named "His Heels" and the dealer immediately scores 2 points, moving their peg 2 spots on the gameboard.

GAMEPLAY:

Once the starter is turned, the player to the left of the dealer lays 1 card face up on the table in front of themselves. They must declare the face value of the card played (Kings, Queens, Jacks, all count as 10 each. The Ace counts as one)

In clockwise order the next player responds in turn, until the hands are exposed card-by-card (with the exception of the "Go"). Players lay their cards in an attempt to:

- Add up to 15 to score **2 points**
- Lay a Pair for **2 points**
- Lay a Triplet (laying a third card of the same face value) for **6 points**
- Lay a Double Pair (add a forth card of the same face value) for **12 points**
- Achieve a run of 3 or more for a point per card in the run (e.g. run of 3 for 3 points, run of 4 for 4 points and so on)

A run does not always need to be in order. E.g. a run could be 7, 8, 9 or could be laid 8, 7, 9.

As each player lays their cards, they must declare the running total reached by adding the previous card to those then have previously played by both players. E.g. the non-dealer begins with a five, saying "Five." The dealer plays an eight, saying "Thirteen."

Chaque joueur a deux chevilles et chaque point marqué est indiqué en avançant la cheville arrière devant l'autre. Lorsque la cheville arrière dépasse la cheville avant, celle-ci devient la cheville arrière, et ainsi de suite.

LE "GO":

Pendant le jeu, le total des cartes ne peut jamais dépasser 31. Si un joueur ne peut ajouter une carte sans dépasser 31, il doit déclarer "Go", et son adversaire gagne **1 point**. Après avoir obtenu le Go, le joueur suivant doit d'abord poser toutes les cartes qu'il peut sans dépasser 31, et marquer les points supplémentaires qu'il peut faire avec ce jeu. Si un joueur atteint exactement 31, il gagne **2 points** au lieu du 1 pour le Go.

Dans une partie à 3 joueurs, après le premier "Go", si le joueur suivant ne peut jouer sans dépasser 31, il doit également déclarer "Go", passant le jeu au troisième joueur.

Après le Go, le joueur qui a déclaré "Go" (le premier à déclarer dans une partie à 3 joueurs) commence la série de jeux suivante, en recommençant le compte à zéro.

COMPTE DES MAINS :

En commençant par le joueur à gauche du donneur, chaque joueur compte les points dans sa main, y compris le starter. Le donneur compte en dernier, en commençant par sa main puis en comptant la Crib de la même manière.

Chaque joueur cherche à marquer autant de combinaisons que possible :

- Les cartes totalisant 15 rapportent 2 points pour chaque combinaison
- Les suites sont marquées pendant le jeu, avec des points supplémentaires pour les doubles, triples ou quadruples suites : si une suite inclut une paire, un brelan ou un quadruplet.
Par exemple, une double suite de quatre (5,6,7,8) rapporte 10 points : 8 points pour la double suite (4 points pour 5,6,7 et 4 points pour 5,6,7 avec le deuxième 8) plus 2 points pour la paire de 8. De même, une triple suite de 3 (5,5,5,6,7) rapporte 3 suites de trois, et 3 paires pour un total de 15 points. Une quadruple suite (2,2,3,3,4) rapporte 4 suites de trois, plus 2 paires, pour un total de 16 points.
- Une couleur pour 4 points
- Cinq cartes de la même couleur pour 5 points
- Un Valet de la même couleur que le starter pour 1 point

Le premier joueur à atteindre 121 points est déclaré vainqueur !

Même si un joueur doit encore compter sa main, si un autre joueur atteint **121 points** en premier, ce joueur gagne dès que sa cheville se trouve dans le trou "Fin" de 121 points.

Si un joueur gagne avant que l'adversaire n'ait dépassé le "S" marqué sur le plateau, il a "écrasé" l'adversaire et remporte deux parties au lieu d'une.

OPTION DE JEU • MUGGINS :

Lorsqu'un joueur compte ses mains, il doit annoncer à voix haute le total. S'il oublie de marquer un score, un adversaire peut déclarer "Muggins" et gagner les points oubliés.

EXIGENCES DE SÉCURITÉ :

Avant de jouer au jeu de Cribbage, lisez tous les avertissements pour assurer une expérience de jeu sûre et agréable. Si le jeu est joué, stocké et utilisé conformément aux instructions, il offrira une jouabilité à vie.

- Ne vous tenez pas debout, ne grimpez pas et ne mettez pas de poids sur les composants du jeu.
- Toute utilisation incorrecte du jeu ou de ses pièces peut entraîner des blessures ou des dommages au jeu et/ou à ses joueurs.
- Tous les enfants doivent être surveillés pendant le jeu. Ne laissez pas les enfants sans surveillance.
- Rangez le produit hors de portée des jeunes enfants. Tous les joueurs sont responsables de s'assurer que le jeu de Cribbage est joué en toute sécurité

INSTRUCTIONS DE STOCKAGE ET D'ENTRETIEN :

Ce jeu de Cribbage est fabriqué en bois de qualité certifié FSC. Ce jeu n'est pas résistant aux intempéries. Comme pour tout matériau naturel, un léger fléchissement au cours de l'utilisation ou du vieillissement au fil du temps est attendu.

Lorsque le jeu n'est pas utilisé, il doit être rangé à l'intérieur dans un endroit frais et sec. **Ce jeu ne doit pas être laissé à l'extérieur** ni exposé aux éléments pendant une période prolongée. Une exposition excessive au soleil et à la pluie endommagera le jeu et détériorera les matériaux. Rangez toujours les cartes et les chevilles dans le tiroir intégré. Gardez toutes les pièces en bois propres et sèches. Nettoyez-les avec un chiffon humide en utilisant de l'eau froide et un savon liquide doux. N'utilisez jamais de grattoirs ou d'abrasifs pour nettoyer le produit.

RÈGLES DU CRIBBAGE :

Le Cribbage se joue avec 2 à 4 joueurs à l'aide d'un jeu standard de 52 cartes, et l'objectif est d'atteindre un total de 121 points en marquant des points par diverses combinaisons de cartes. Chaque point est compté sur le plateau de jeu en fonction des points obtenus dans votre main.

MISE EN PLACE :

Le plateau de cribbage comporte trois couleurs distinctes avec 121 trous. Trois chevilles de chaque couleur sont incluses pour suivre les points au fur et à mesure du jeu. Un petit compartiment à l'extrémité du plateau se retire pour ranger les chevilles et le jeu de cartes.

Pour préparer le jeu, placez les chevilles dans les trous de la couleur correspondante juste avant la ligne "Départ".

DÉBUT :

Mélangez le jeu de cartes et placez-le face cachée. Chaque joueur coupe le paquet (laissant au moins 4 cartes de chaque côté du paquet), le joueur avec la carte la plus basse distribue la première main. Si les joueurs obtiennent des cartes de même valeur, chacun tire à nouveau. Changez de donneur à chaque tour.

DISTRIBUTION :

Si vous jouez avec :

- 2 joueurs : le donneur distribue 6 cartes à chaque joueur.
- 3 joueurs : le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur et en met une de côté.
- 4 joueurs : le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur. Dans une partie à 4 joueurs, les joueurs forment deux équipes de 2, les coéquipiers se faisant face en diagonale.

Le donneur distribue les cartes face cachée à chaque joueur, en commençant par son adversaire.

CONSTITUTION DE LA "CRIB" :

Chaque joueur regarde ses cartes, en garde 4 et dépose 1 ou 2 cartes restantes (1 carte si 5 cartes ont été distribuées, 2 cartes si 6 cartes ont été distribuées). Les cartes déposées forment la "Crib", qui appartient au donneur mais n'est pas révélée ou utilisée avant la fin des mains jouées.

En sélectionnant les cartes à garder, les joueurs peuvent essayer de créer l'une ou plusieurs des combinaisons suivantes :

- Cartes dont la somme est de 15
- Paires : deux cartes de la même valeur
- Couleur : quatre cartes ou plus de la même couleur
- Breton : trois cartes de même Valeur
- Suite : 3 cartes ou plus en ordre numérique

Les joueurs doivent choisir la combinaison de cartes dans leur main qui leur permettra de marquer le plus de points. Ils n'auront que 4 cartes après avoir mis de côté.

Après avoir constitué la Crib, le non-donneur coupe le paquet. Le donneur retourne alors la carte supérieure de la partie inférieure du paquet et la place face visible sur le dessus. Cette carte devient le "Starter". Si le starter est un Valet, il est appelé "Ses Talons" et le donneur marque immédiatement 2 points, avançant sa cheville de 2 trous sur le plateau.

DÉROULEMENT DU JEU :

Une fois le starter retourné, le joueur à gauche du donneur joue une carte face visible devant lui. Il doit déclarer la valeur de la carte jouée (les Rois, Reines, Valets comptent chacun pour 10 et l'As compte pour un). Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant joue à son tour jusqu'à ce que les mains soient exposées carte par carte (à l'exception du "Go"). Les joueurs posent leurs cartes en essayant de :

- Atteindre 15 pour marquer **2 points**
- Poser une paire pour **2 points**
- Poser un breton (troisième carte de même valeur) pour **6 points**
- Poser une double paire (quatrième carte de même valeur) pour **12 points**
- Atteindre une suite de 3 cartes ou plus pour un point par carte dans la suite (ex : suite de 3 pour 3 points, suite de 4 pour 4 points, etc.)

Une suite ne doit pas forcément être en ordre. Par exemple, une suite pourrait être 7, 8, 9 ou être posée 8, 7, 9.

À chaque carte jouée, les joueurs doivent annoncer le total en ajoutant la carte précédente à celles qui ont déjà été jouées par les deux joueurs. Par exemple, le non-donneur commence par un cinq, en disant "Cinq". Le donneur joue un huit, disant "Treize".

Les points obtenus par les joueurs sont marqués sur le plateau de cribbage.

As players gain points they are to peg these on the cribbage board.

Each player has two pegs, and each point scored is marked by jumping the rearmost peg ahead of the other. Once the rear peg passes the front peg, the front peg becomes the rear peg and so on.

THE "GO" :

During play the running total of cards may never exceed 31. If a player cannot add another card without exceeding a count of 31, they must declare "Go," and their opponent gains **1 point**. After gaining the Go the next player must first lay down any cards they can without exceeding 31, and score any additional points that can be made through this lay. If a player reaches exactly 31 they gain **2 points** in place of the 1 for Go.

If playing with 3 players, after the first "Go" if the next player cannot play without exceeding 31 they too must declare "Go" passing the play off to the third player.

After the Go, the player who called "Go" (the first to declare in a 3-player game) leads the next series of plays, starting the count at zero.

COUNTING HANDS :

Starting with the player to the left of the dealer, one at a time, players count the points in their hand including the starter card. The dealer counts last, first counting their hand, then counting the Crib in the same manner.

Each player looks to score as many combinations as possible:

- Cards that add to 15 score **2 points** for each combination
- Runs are pegged during play, with extra points for double, triple, or quadruple runs: if a run includes a pair, triple, or quadruple.
E.g. a double run of four (5,6,7,8) scores 10: 8 points for the double run (4 points for 5,6,7,8 another 4 points for 5,6,7 with the second 8) plus 2 points for the pair of 8's. Similarly, a triple run of 3 (5,5,5,6,7) scores 3 runs of three, and 3 pairs for a total of 15 points. A quadruple run (2,2,3,3,4) scores 4 runs of three, plus 2 pairs, for a total of 16.
- A Flush for **4 points**
- Five cards of the same suit for **5 points**
- A Jack of the same suit as the starter for **1 point**

The first player to reach 121 points is declared the winner!

Even if a player still has to count their hand, if another player reaches **121 points** first, this player wins as soon as their peg sits in the 121 point "Finish" hole.

If a player wins the game before the opponent has passed the marked "S" on the board, they have "Skunked" the opponent and win two games instead of one.

GAMEPLAY OPTION • MUGGINS :

As each player counts their hands, they must aloud announce the total. If they have overlooked any score an opponent may declare "Muggins" and gain the overlooked points themselves.

SAFETY REQUIREMENTS :

Before playing the Cribbage game, read all warning to ensure safe and enjoyable game play. If played, stored, and used as intended the game will provide a lifetime of playability.

- Do not stand, climb, or put any body weight onto the game components. Any misuse of the game or its pieces may result in injury or damage to the game and/or its players
- All children must be supervised during game play. Do not leave children unattended.
- Store product out of reach of young children
- All players are responsible to ensure the Cribbage game is played safely.

STORAGE & CARE INSTRUCTIONS :

This Cribbage game is made of premium FSC Certified Wood. This game is not weather proof. As with any natural material, some flexing during use or aging overtime is to be expected.

When not in use, this Cribbage game should be stored indoors and in a cool dry place. **This game should not be left outdoors** or exposed to the elements for an extended period of time. Excessive sun and rain exposure will damage the game and deteriorate the materials. Always store the cards and pegs in the included pull out drawer. Keep all wood pieces clean and dry. Clean with a damp cloth using cold water and mild liquid soap. Never use scorers or abrasers to clean the product.



Vivere Ltd.
USA
 www.vivereltd.com
 customerservice@vivereltd.com
 Tel: 877 836 0986

Canada
 www.vivereltd.ca
 customerserviceCAD@vivereltd.com
 Tel: 519 836 0986

TERMS, CONDITIONS, and WARRANTY

Limited One Year Warranty

Vivere Ltd. ("Vivere") warrants that for a period of one (1) year from the date of original retail purchase, this product will be free from defects in material and workmanship. Vivere, at its option, will repair or replace this product or any component of the product found to be defective during the warranty period. Replacement will be made with a new or remanufactured product or component. If the product is no longer available, replacement may be made with a similar product of equal or greater value. This is your exclusive warranty.

This warranty is valid for the original retail purchaser from the date of initial retail purchase and is not transferable. Keep the original sales receipt. Proof of purchase is required to obtain warranty performance. Retailers selling Vivere products do not have the right to alter, modify or in any way change the terms and conditions of this warranty.

What This Warranty Does Not Cover

This warranty does not cover discoloration of product, damaged caused by mildew, mold or any external source. It does not cover normal wear of parts, or damage resulting from any of the following: negligent use of misuse of the product, commercial use of the product, use contrary to the assembly instructions, repair or alteration by anyone unless the service was authorized by Vivere. Further, the damage warranty does not cover acts of God, such as: fire, flood, hurricanes, tornadoes and any form of precipitation: (i.e., rain, snow, hail). Warranty void if damage to the product results from the use of a part other than a genuine Vivere part.

How to Obtain Warranty Service

Your product must be under warranty in order to obtain warranty service. If your product is defective and is within your warranty period, call us at (1) 877 836 0986 or email us at: customerservice@vivereltd.com in order to receive a return authorization. Do not return product to Vivere without authorization. You will be directed to attach a tag to the product that includes your name, address, mobile telephone number and description of the problem. Include a copy of the original sales receipt. Carefully package the product and send insured by carrier of your choice prepaid to the warehouse address as directed by the Vivere Team.

For Products Purchased in
USA contact:
 customerservice@vivereltd.com

For Products Purchased in
CANADA contact:
 customerserviceCAD@vivereltd.com

1. **Take Photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Attach Proof of Purchase:** Provide the original proof of purchase/sales receipt. Scan or provide a photo of the proof of purchase and submit it with your claim along with your full address, phone number, and a description of the issue.
3. **Submit via Email:** Email your claim to customerservice@vivereltd.com
4. **Response:** A Vivere representative will correspond with you to resolve your claim as quickly as possible.

Thank-you for your interest in our products and we hope Vivere can inspire your outdoor living.
 Warmest Regards,

The Vivere Team



Vivere Ltd.
USA
 www.vivereltd.com
 customerservice@vivereltd.com
 Tel: 877 836 0986

Canada
 www.vivereltd.ca
 customerserviceCAD@vivereltd.com
 Tel: 519 836 0986

TERMES, CONDITIONS et GARANTIE

Garantie limitée d'un an

Vivere Ltd. ("Vivere") garantit que pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat au détail d'origine, ce produit sera exempt de défauts de matériaux et de fabrication. Vivere, à sa discrétion, réparera ou remplacera ce produit ou tout composant du produit jugé défectueux pendant la période de garantie. Le remplacement sera effectué avec un produit ou un composant neuf ou remis à neuf. Si le produit n'est plus disponible, le remplacement pourra être effectué par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Ceci est votre garantie exclusive.

Cette garantie est valable pour l'acheteur au détail d'origine à compter de la date d'achat au détail initial et n'est pas transférable. Conservez le ticket de caisse original. Une preuve d'achat est requise pour obtenir l'exécution de la garantie. Les détaillants vendant des produits Vivere n'ont pas le droit d'altérer, de modifier ou de changer de quelque manière que ce soit les termes et conditions de cette garantie.

Ce que cette garantie ne couvre pas

Cette garantie ne couvre pas la décoloration du produit, les dommages causés par la moisissure, la moisissure ou toute autre source externe. Elle ne couvre pas l'usure normale des pièces, ni les dommages résultant de l'un des éléments suivants : utilisation négligente ou mauvaise utilisation du produit, utilisation commerciale du produit, utilisation contraire aux instructions de montage, réparation ou modification par quiconque sauf si le service a été autorisé par Vivere. De plus, la garantie contre les dommages ne couvre pas les cas de force majeure, tels que : incendie, inondation, ouragans, tornades et toute forme de précipitation : (c.-à-d. pluie, neige, grêle). La garantie est annulée si des dommages au produit résultent de l'utilisation d'une pièce autre qu'une pièce d'origine Vivere.

Comment obtenir un service de garantie

Votre produit doit être sous garantie afin d'obtenir le service de garantie. Si votre produit est défectueux et se trouve dans votre période de garantie, appelez-nous au : (1) 877 836 0986 ou envoyez-nous un e-mail à : customerservice@vivereltd.com afin de recevoir une autorisation de retour.

Ne retournez pas le produit à Vivere sans autorisation. Vous serez invité à attacher une étiquette au produit qui comprend votre nom, votre adresse, votre numéro de téléphone portable et la description du problème. Joignez une copie du reçu de vente original. Emballez soigneusement le produit et envoyez-le assuré par le transporteur de votre choix, port payé, à l'adresse de l'entrepôt indiquée par l'équipe Vivere.

Pour les produits achetés aux
USA, contactez :
 customerservice@vivereltd.com

Pour les produits achetés aux
CANADA, contactez :
 customerserviceCAD@vivereltd.com

1. **Prendre des photos:** Take photos of the defective product(s)/part(s), clearly illustrating the problem area to support your claim.
2. **Joindre la preuve d'achat:** Prenez des photos du ou des produit(s)/pièce(s) défectueux(s), illustrant clairement la zone problématique pour étayer votre réclamation.
3. **Soumettre par e-mail:** Envoyez votre réclamation par e-mail à customerservice@vivereltd.com
4. **Réponse:** Un représentant de Vivere correspondra avec vous pour résoudre votre réclamation le plus rapidement possible.

Merci de votre intérêt pour nos produits et nous espérons que Vivere pourra inspirer votre vie en plein air.
 Chaleureuses salutations,

L'équipe de Vivere