



Rommé & Mau Mau

Rummy & Mau Mau

Rami & Mau mau

Ramino & Mao Mao

Žolíky & Prší

Remik & Makao

Žolík & Faraón

Römi & Makaó

Rommé & Mau Mau

de

en

fr

it

cs

pl

sk

hu

tr

de Produktinformation

fr Fiche produit

cs Informace o výrobku

sk Informácia o výrobku

tr Ürün bilgisi

en Product information

it Informazioni sul prodotto

pl Informacja o produkcie

hu Termékismertető

Sicherheitshinweise | Safety warnings
Consignes de sécurité | Avvertenze di sicurezza
Bezpečnostní pokyny | Wskazówki bezpieczeństwa
Bezpečnostné upozornenia | Biztonsági előírások
Güvenlik uyarıları

de **WARNUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!

Bewahren Sie diese Anleitung zum späteren Nachlesen auf. Bei Weitergabe des Artikels ist auch diese Anleitung mitzugeben.

en **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Small parts that can be swallowed. Choking hazard. Keep these instructions for future reference. If you give this product to someone else, remember to pass on these instructions.

fr **AVERTISSEMENT!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement!

Conservez ce mode d'emploi en lieu sûr pour pouvoir le consulter en cas de besoin. Si vous donnez, prêtez ou vendez cet article, remettez ce mode d'emploi en même temps que l'article.

it **AVVERTENZA!** Il prodotto non è adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Piccole parti che possono essere ingerite. Pericolo di soffocamento!

Conservare le presenti istruzioni per consultazione futura. In caso di cessione dell'articolo, consegnare anche le presenti istruzioni per l'uso al nuovo proprietario.

cs UPOZORNĚNÍ! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.
Obsahuje malé části, které by děti mohly spolknout.
Nebezpečí udušení.

Uschovejte si tento návod pro pozdější potřebu.
Při předávání výrobku s ním současně předejte
i tento návod.

pl OSTRZEŻENIE! Nie nadaje się dla dzieci poniżej
36 miesięcy.

Drobne elementy, które mogą zostać połknięte.
Niebezpieczeństwo udławienia.

Zachować instrukcję do późniejszego wykorzystania.
W razie zmiany właściciela produktu należy przekazać
również tę instrukcję.

sk UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov.
Malé časti, ktoré sa dajú prehltnúť.
Nebezpečenstvo udusenía!

Uschovajte si tento návod na neskoršie použitie.
Ak výrobok postúpíte inej osobe, musíte jej odovzdať
aj tento návod.

hu VIGYÁZAT! Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti
gyermekek számára. Lenyelhető apró részek.
Fulladásveszély!

Őrizze meg az útmutatót, hogy később is át tudja
olvasni. Amennyiben megválna a terméktől, ezt az
útmutatót
is adja oda az új tulajdonosnak.

tr UYARI! 36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir.
Küçük parçalar nedeniyle boğulma tehlikesi!

Gerektiğinde tekrar okumak üzere bu kılavuzu
saklayın. Bu ürün başkasına devredildiğinde, bu kılavuz
da beraberinde verilmelidir.

Rommé

Vorab bemerkt: Für Rommé gibt es keine festen Regeln, aber verschiedenste Spielvarianten. Die am häufigsten gespielte Variante finden Sie nachfolgend:

Vorbereitung:

- Die Mindestpersonenzahl beträgt zwei, die Höchstzahl sechs Personen.
- Das Kartenspiel muss zweimal 52 Karten und zweimal 3 Joker umfassen; insgesamt also 110 Karten.

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, die Karten möglichst schnell in bestimmten Kombinationen abzulegen. Eine Kombination besteht **mindestens** aus drei Karten.

Entweder drei aufeinanderfolgende Karten der gleichen Farbfamilie, z.B:



5 - 6 - 7 in Kreuz

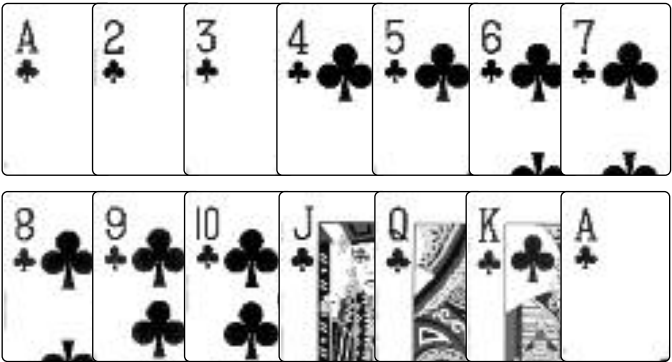
oder

gleichwertige Karten von verschiedenen Farben, z.B.



6 in Kreuz, in Herz und in Karo

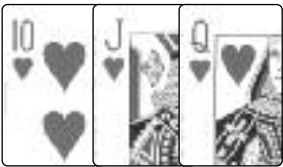
Die Reihenfolge der Karten innerhalb einer Farbe ist dabei wie folgt:



Ass - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Bube - Dame - König - Ass.

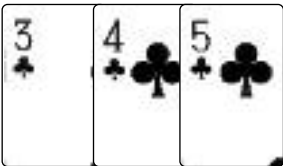
i Das Ass hat zwei mögliche Positionen: vor der 2 (als niedrigste Karte) oder hinter dem König (als höchste Karte).

Eine „Sequenz“ ist eine Abfolge von mindestens drei Karten, z.B.



10 - Bube - Dame in Herz

oder



3 - 4 - 5 in Kreuz.

Ein „Satz“ besteht aus drei oder mehr Karten des gleichen Wertes in mehreren Farben, z.B.



drei Könige

oder



de

vier 5er.

i Jede Farbe darf nur einmal in einem Satz vorkommen. Bei Vereinbarung können auch „gemischte“ Sätze erlaubt sein, bei denen dann Doppelkarten vertreten sind wie z.B. beide Herz-Damen oder beide Kreuz-9er.

Spielverlauf:

Der Kartengeber verteilt reihum im Uhrzeigersinn an jeden Spieler einzelne Karten, bis jeder 13 Karten hat. Die Restkarten werden mit der Rückseite nach oben als Abhebestapel verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die oberste Karte wird umgedreht und offen neben den Abhebestapel gelegt.

Dies ist dann der Abwurfstapel.

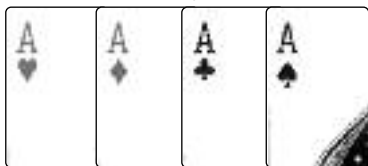
Nach dem Ausgeben der Karten nimmt der Spieler links vom Kartengeber eine Karte vom Abhebestapel und legt dann eine Karte, die er nicht benötigt, offen auf den Abwurfstapel daneben.

Der nächste Spieler geht ebenso vor und so weiter.

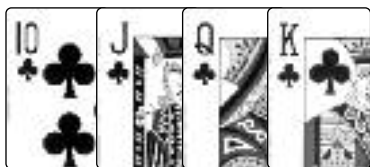
Braucht der Spieler die abgeworfene Karte des Vorspielers, so kann er diese nehmen, darf dann aber keine zusätzliche Karte vom Abhebestapel nehmen. Jeder Spieler kann also entweder die abgelegte Karte des Vorspielers aufnehmen oder eine neue vom Abhebestapel. Eine Karte muss er jedoch grundsätzlich wieder ablegen.

Meldungen:

- Wenn ein Spieler eine „Sequenz“ oder einen „Satz“ in Händen hält und diese Karten mindestens 40 Punkte haben, so darf er diese auslegen und mit dem Ab- und Anlegen seiner Karten beginnen. Die Karten haben dabei folgende Werte:



jedes Ass = 10 Punkte
(außer es liegt vor der 2
(= 1 Punkt) oder hinter
dem König (= 11 Punkte))



10, Bube, Dame und
König = je 10 Punkte

- Die übrigen Karten haben ihre Punktwerte aufgedruckt, z.B. Kreuz 6 = 6 Punkte.
- Die „Schallmauer“ von 40 Punkten gilt nur für die erste Meldung eines Spielers. Wer diese hinter sich hat, darf auch geringere Sätze und Sequenzen ablegen. Er darf seine Karten auch an seine bereits ausgelegten Karten bzw. die seiner Mitspieler anlegen.

- Die Joker sind die wertvollsten Karten im Romméspiel, denn sie können für jede Karte als Ersatz eingesetzt werden.

Wenn jemand eine Karte in der Hand hat, für die bereits ein Joker ausgelegt ist, kann er diesen Joker „rauben“ und die eigentliche Karte dafür hinlegen.

Beim Auslegen des Jokers muss man sagen, welche Karte vom Joker ersetzt werden soll.

de

- Sieger ist derjenige, der am schnellsten sämtliche Karten abgelegt hat.

Die letzte Karte muss auf den Abwurfstapel gelegt und „Rommé“ gerufen werden. Alle übrigen Spieler zählen nun ihre Karten, die Punktzahl wird addiert und als Minuspunkte angeschrieben. Dabei zählt der Joker 20 und das Ass 11 Punkte.

Hand-Rommé:

Schafft es ein Spieler, seine gesamten Karten beim ersten Auslegen seiner Karten abzulegen, so zählen die Punkte der Mitspieler doppelt. Bei Hand-Rommé darf die zuerst ausgelegte Punktzahl auch weniger als 40 Punkte betragen.

Es können dabei Sätze und Sequenzen ausgelegt und die Karten auch an die bereits ausgelegten Karten der Mitspieler angelegt werden.

Eines gilt jedoch immer: die letzte Karte muss auf den Abwurfstapel gelegt werden.

Mau Mau

Für Mau Mau gibt es regional variierende Regeln.
Eine mögliche Spielvariante wird nachfolgend vorgestellt:

Vorbereitung:

- Im Allgemeinen wird Mau Mau mit zwei bis sechs Personen gespielt. Es besteht jedoch die Möglichkeit die Zahl der Spieler auszuweiten.
- Mau Mau wird in der Regel mit einem Skatblatt gespielt, das aus 32 Karten besteht und die Karten 7 bis Ass in vier Farben beinhaltet. Spielen mehr als sechs Personen werden zwei Skatblätter à 32 Karten benötigt.

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, all seine Handkarten möglichst schnell abzulegen.

Spielverlauf:

Der Kartengeber verteilt reihum im Uhrzeigersinn an jeden Spieler einzelne Karten, bis jeder 5 Karten hat.

Die Restkarten werden mit der Rückseite nach oben als Abhebestapel verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die oberste Karte wird umgedreht und offen neben den Abhebestapel gelegt. Dies ist dann der Abwurfstapel und gleichzeitig die erste Karte, die bedient werden muss.

Der Spieler links vom Kartengeber eröffnet die Spielrunde.

Wer an der Reihe ist, kann eine Karte ablegen, die in Zahl (z.B. 10), Farbe (z.B. Pik) oder Symbol (z.B. König) mit der obersten Karte des Abwurfstapels übereinstimmt.

Kann ein Spieler diese Karte nicht bedienen, muss er eine Karte vom verdeckt liegenden Abhebestapel ziehen.

Passt die gezogene Karte, kann diese sofort abgelegt werden.

Passt sie nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte der Abhebestapel aufgebraucht sein, werden die Karten des Abwurfstapels mit Ausnahme der obersten Karte gemischt und als neuer Abhebestapel verwendet.

Ende des Spiels:

Ein Spieler, der seine vorletzte Karte ablegt, muss die anderen Spieler durch die Ansage **Mau** darauf hinweisen.

de

Vergisst er dies, muss er zwei Karten vom Abhebestapel ziehen - vorausgesetzt die Mitspieler haben es bemerkt.

Beim Ablegen der letzten Karte muss **Mau Mau** gerufen werden. Geschieht dies nicht, muss der Spieler erneut zwei Karten vom Abhebestapel ziehen.

Der Spieler, der als erstes seine letzte Karte ablegt, gewinnt die Spielrunde.

Aktionskarten:

Einige Karten haben besondere Eigenschaften, die den Spielverlauf beeinflussen.

7er-Karten

Legt ein Spieler eine 7, wobei die Farbe dieser mit der Farbe der obersten Karte des Abwurfstapels übereinstimmen muss, ist der nächste Spieler verpflichtet, zwei Karten vom Abhebestapel aufzunehmen.

Kann dieser jedoch eine weitere 7 nachlegen, muss der nächste Spieler 4 Karten (2+2) aufnehmen, es sei denn auch er kann eine 7 nachlegen usw.

8er-Karten

Legt ein Spieler eine 8, muss der nächste Spieler aussetzen.

Ist die erste Karte, die vom Abhebestapel aufgedeckt wird, eine 8, wird der erste Spieler links vom Kartengeber übersprungen und der zweite eröffnet die Spielrunde.

9er-Karten

Wird eine 9 ausgelegt, bewirkt diese einen Spielrichtungswechsel.

Verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn, wird nach Ausspielen dieser Aktionskarte gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt und umgekehrt, bis die nächste 9 fällt.

Wird diese Aktionskarte zu Beginn der Spielrunde aufgedeckt, beginnt der Kartengeber und das Spiel verläuft gegen den Uhrzeigersinn.

Bube

Legt ein Spieler einen Buben, kann sich dieser eine beliebige Farbe wünschen, die der nächste Spieler bedienen muss. Dabei kann die gewünschte Farbe auch die zuvor gespielte Farbe sein.

Ein Bube kann im Gegensatz zu den anderen Aktionskarten auf jede Karte gelegt werden, unabhängig von der Zahl, Farbe und des Symbols der zuvor ausgespielten Karte.

Wird diese Aktionskarte als erstes aufgedeckt, bestimmt der erste Spieler die zu bedienende Farbe.

Rummy

Please note: There are no set rules for Rummy, but there are various ways of playing. The most common variants are described here:

Preparation:

- There must be at least two players, but no more than six.
- The game requires two packs of 52 cards and 2x 3 jokers; so 110 cards in total.

Aim of the game:

The aim of the game is to lay out your cards in certain combinations as quickly as possible. A combination consists of **at least** three cards. Either a run of three consecutive cards of the same suit, e.g:



5 - 6 - 7 of clubs

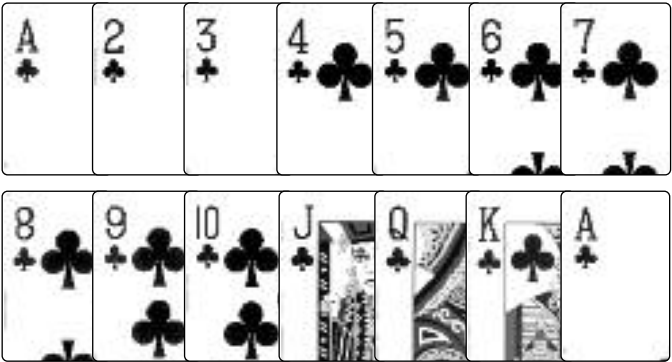
or

the same cards from different suits, e.g.:



6 of clubs, hearts and diamonds

The sequence of cards in a suit is as follows:



en

ace - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - jack - queen - king - ace.

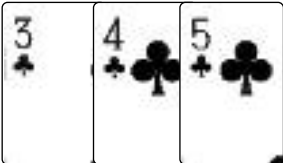
i The ace has two possible positions: before the two (i.e. the lowest card) or after the king (i.e. the highest card).

A “run” is a sequence of at least three cards, e.g.:



10 - jack - queen of hearts

or



3 - 4 - 5 of clubs.

A "set" consists of three or more cards of the same value from different suits, e.g:



three kings

or



four fives.

en



Each suit may only occur once in a set.

If the players agree, then mixed sets are also permitted, where double cards can be played, e.g. both queens of hearts or both 9s of clubs.

How to play:

The dealer deals 13 cards to each player one at a time in a clockwise direction. The remaining cards are placed face down on the table as the stock pile.

The top card is turned over and laid face up next to the stock pile.

This is now the discard pile.

After the cards have been dealt, the player to the dealer's left takes a card from the stock pile and lays down one of their own cards that they do not need face up on the discard pile.

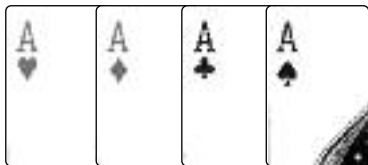
The next player does the same, and so on.

If a player needs the card discarded by the player immediately before them, they may take that card instead of a card from the stock pile. Each player may therefore either take

the card placed on the top of the discard pile by the last player or a new one from the stock pile. In either case, the player must then discard a card.

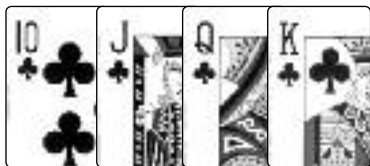
Melding:

- If a player has a run or a set in their hand, and these cards are worth at least 40 points, they can lay them face up on the table and start adding and melding their cards. The cards have the following values:



every ace = 10 points
(except for when it
comes before a two
(= 1 point) or after
a king (= 11 points))

en



10, jack, queen and king
= each worth 10 points

- The remaining cards are worth their face values, e.g. 6 of clubs = 6 points.
- The 40-point minimum only applies to each player's first meld. Once their first meld has been laid, they can then meld sets and runs with lower totals. They can add cards to their own melds as well as to those of other players.
- The joker is the most valuable card in Rummy as it can be used to replace any card.
If someone has a card in their hand which has already been substituted by a joker, they can "steal" that joker and replace it with the actual card.

When laying down a joker, the player must state which card it is substituting.

- The winner is the player who lays out all of their cards first. The last card must be a discard card and the player must call "Rummy". The remaining players then add up the face values of their remaining cards and this total is noted down as a minus score. Here a joker is worth 20 points and an ace 11 points.

Hand Rummy:

en

If a player manages to lay out all of their cards with the first meld, the minus scores of the other players are doubled. In Hand Rummy, the first meld total can be less than 40 points.

Sets and runs can also be laid out and cards added to other players' melds right from the start.

The one rule that remains is that the last card must be a discard card.

Mau Mau

Please note: The rules for Mau Mau vary by region. One possible way of playing is described as follows:

Preparation:

- Usually Mau Mau is played with two to six people. However, it is possible to play with more people.
- Mau Mau is generally played with one deck of 32 cards, made up of the cards from 7 to ace in all four suits. If more than six people are playing, two decks of 32 cards each should be used.

en

Aim of the game:

The goal of the game is to discard all cards in your hand as soon as possible.

How to play:

The dealer deals 5 cards to each player one at a time in a clockwise direction. The remaining cards are placed face down on the table as the stock pile.

The top card is turned over and laid face up next to the stock pile. This becomes the discard pile, with this card being the first card to come into play.

The player to the left of the dealer starts the game.

The player whose turn it is can lay down a card that correctly corresponds to the top card on the discard pile, either according to number (e.g. 10), suit (e.g. spade) or symbol (e.g. king).

If the player is not able to play an appropriate card, they must draw a card from the stock pile of upside-down cards. If the new card corresponds to the top card on this discard pile, it can be played immediately.

If it doesn't match in any way, the turn is passed to the next player.

If the stock pile runs out of cards, the discard pile is shuffled with the top card set aside and can be used as a new stock pile.

End of the game:

Any player discarding their second to last card must inform the other players of doing so by saying **Mau**. If they forget, they must draw two cards from the stock pile - but only if the other players notice.

When discarding their last card, the player must call out **Mau Mau**. If this doesn't happen, the player has to draw two cards from the stock pile.

The player who discards all their cards first wins the round.

Action cards:

Some cards have special properties that influence the course of the game.

7s

If a player plays a 7 of the same suit as the top card in the discard pile, the next player must draw two cards from the stock pile.

However, if this next player can also discard a 7, the following player must draw 4 cards (2+2), unless they can also discard a 7, etc.

8s

When an 8 is played, the turn of the next player is skipped.

If the first card turned over from the stock pile at the beginning of the game is an 8, the player to the left of the dealer is skipped and the game is opened by the next player to the left.

9s

If a 9 is played, the direction of the game reverses.

For example, if the game is being played clockwise, the turn will go back to the previous player and the game will continue being played anti-clockwise until the next 9 is played.

If this card is the first to be turned over at the beginning of the game, the dealer will be the first to play and the game will continue anti-clockwise.

Jack

When a player plays a jack, they can change the suit currently in play starting with the next player. The chosen suit could also be the suit that was currently in play.

Unlike the other action cards, a jack can be played at any time regardless of the number, suit or symbol of the card played previously.

If this action card is the first to be turned over at the beginning of the game, the first player can select a suit of their choice.

en

Rami

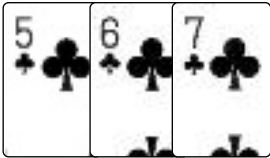
Remarque préalable: il n'existe pas de règle «officielle» du rami, mais différentes variantes de jeu. Les plus courantes sont présentées ci-dessous:

Préparation:

- Le jeu se joue à deux à six joueurs maximum.
- Le rami se joue avec deux jeux de 52 cartes et 6 jokers, soit 110 cartes au total.

But du jeu:

fr Le but du jeu est de poser le plus rapidement possible ses cartes en formant certaines combinaisons. Une combinaison se compose de trois cartes **minimum**.
Soit une suite de 3 cartes consécutives de la même couleur, p. ex.:



5 - 6 - 7 de trèfle

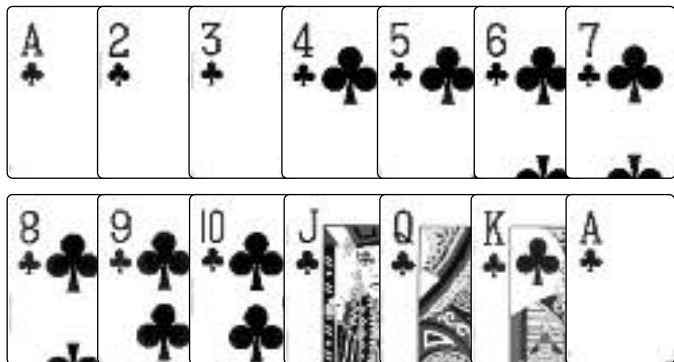
soit

une série de cartes de même valeur, mais de couleurs différentes, p. ex.:



6 de trèfle, cœur et carreau

L'ordre des cartes au sein d'une même couleur est donc le suivant:



As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - valet - dame - roi - as.

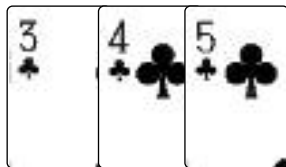
i L'as peut avoir deux positions: avant le 2 (carte la plus faible) ou après le roi (carte la plus forte).

Une «séquence» est une suite de trois cartes minimum, p. ex.:



10 - valet - dame de cœur

ou



3 - 4 - 5 de trèfle.

Un «groupe» est formé d'un ensemble de trois cartes ou plus de même valeur et de différentes couleurs, p. ex.:



trois rois

ou



quatre 5.

fr

i Chaque couleur ne peut se présenter qu'une seule fois dans un groupe. Les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord sur des groupes «mixtes», dans lesquels des cartes sont représentées deux fois, p. ex. deux dames de cœur ou deux 9 de trèfle.

Déroulement du jeu:

Le donneur distribue les cartes à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun dispose de 13 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée sur la table pour constituer le talon.

La carte du dessus est retournée et placée à côté du talon: c'est la pile de défausse.

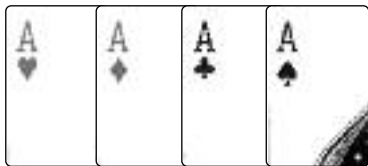
Une fois les cartes distribuées, le joueur situé à gauche du donneur pioche une carte au-dessus du talon, la place dans son jeu et rejette une carte dont il n'a pas besoin dans le défausse, face visible.

Le joueur suivant procède de même, et ainsi de suite.

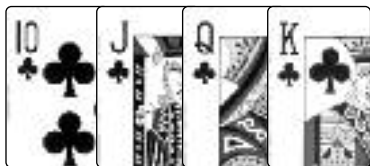
Si le joueur a besoin de la carte rejetée par le joueur précédent, il peut la prendre, mais n'a pas le droit d'en piocher une nouvelle dans le talon. Chaque joueur peut donc prendre la carte rejetée par le joueur précédent, ou en piocher une nouvelle. Il doit néanmoins toujours se défausser d'une carte.

Combinaisons:

- Lorsqu'un joueur détient une «séquence» ou un «groupe» et que ses cartes totalisent 40 points minimum, il a le droit de poser sa combinaison et de commencer à composer avec ses cartes. La valeur des cartes est la suivante:



chaque as vaut 10 points (sauf si l'as est placé avant un 2 (= 1 point) ou après un roi (= 11 points))



le 10, le valet, la dame et le roi valent 10 points chacun

- Les autres cartes comptent pour leur valeur nominale, par ex. un 6 de trèfle vaut 6 points.
- Le seuil minimal de 40 points ne compte que pour la première pose d'un joueur. Une fois ce minimum atteint, le joueur peut ensuite étaler des suites et des séquences plus petites. Le joueur qui a la main peut également prolonger une suite étalée sur la table, par lui-même ou par ses coéquipiers.

- Dans le rami, le joker est la carte qui a la plus grande valeur, car elle peut remplacer n'importe quelle carte. Si quelqu'un détient une carte pour laquelle un joker a été posé, il peut «ramasser» ce joker et le remplacer par la vraie carte. Le joueur qui pose un joker doit annoncer quelle carte celui-ci remplace.
- Le gagnant est le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes.
Il doit poser sa dernière carte sur la pile de défausse et annoncer «rami». Tous les autres joueurs comptent alors leurs cartes, les points sont alors comptabilisés et retranchés. Le joker compte pour 20 points et l'as pour 11 points.

Rami sec:

Si, lors du premier tour, un joueur réussit à abattre toutes ses cartes d'un coup, les points de ses adversaires comptent double. Lors d'un rami sec, le premier score réalisé peut être inférieur à 40 points.

Le joueur a le droit de poser des groupes ou des séquences, ou de compléter celles des coéquipiers.

Il doit néanmoins toujours placer sa dernière carte dans la défausse.

Mau mau

Remarque préliminaire: la règle présentée ici est celle de l'une des variantes régionales du jeu de mau mau:

Préparation du jeu:

- Le mau mau se joue généralement à 2 à 6 joueurs, mais il est possible de jouer à plus.
- Le mau mau se joue généralement avec un jeu de 32 cartes (8 cartes - sept, huit, neuf, dix, valet, dame, roi, as - de chacune des quatre couleurs). Si les joueurs sont plus de six, il faut deux jeux de 32 cartes.

But du jeu:

Le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes.

Déroulement de la partie:

Le donneur distribue une à une cinq cartes à chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois la donne terminée, il place les cartes restantes, face cachée, sur la table pour constituer la pioche.

Il retourne la carte supérieure de la pioche et la pose, face visible, à côté de celle-ci. C'est la pile de défausse et à la fois la première carte qui doit être jouée.

Le voisin de gauche du donneur entame la partie.

Le joueur dont c'est le tour de jouer peut poser une carte dont le nombre (p. ex. 10), la couleur (p. ex. pique) ou la figure (p. ex. roi) correspond à la carte supérieure de la pile de défausse.

Si un joueur ne peut pas jouer cette carte, il doit tirer une carte dans la pioche. Si la carte tirée convient, il peut la poser immédiatement.

Si ce n'est pas le cas, c'est au joueur suivant de jouer.

Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la pile de défausse, à l'exception de la carte supérieure, pour constituer la nouvelle pioche.

Fin du jeu:

Un joueur qui pose son avant-dernière carte doit le signaler aux autres joueurs en annonçant **«mau»**. S'il oublie de le faire, il doit prendre deux cartes dans la pioche - à condition que les autres joueurs l'aient remarqué.

Le joueur qui pose sa dernière carte doit annoncer **«mau mau»**. S'il ne le fait pas, il doit prendre à nouveau deux cartes dans la pioche.

fr

Le premier joueur à poser sa dernière carte gagne la partie.

Cartes d'action:

Certaines cartes ont des propriétés particulières qui influencent le déroulement du jeu.

Les 7

Si un joueur pose un 7, qui doit être de la même couleur que la carte supérieure de la pile de défausse, le joueur suivant doit prendre deux cartes dans la pioche, sauf s'il peut lui aussi poser un 7; dans ce cas, le joueur suivant doit prendre 4 cartes (2+2), sauf s'il peut lui aussi poser un 7.

Les 8

Si un joueur pose un 8, le joueur suivant passe son tour.

Si la première carte de la pioche qui est découverte est un 8, le voisin de gauche du donneur passe son tour est c'est le joueur suivant qui entame la partie.

Les 9

Si un joueur pose un 9, la partie change de sens.

Si on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, on jouera maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et vice-versa, jusqu'à ce qu'un joueur pose un autre 9.

Si cette carte d'action est posée au début de la partie, c'est le donneur qui entame la partie et on joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Valet

Si un joueur pose un valet, il peut choisir une couleur, que le joueur suivant devra alors jouer. La couleur choisie peut aussi être celle qui vient d'être jouée.

À la différence des autres cartes d'action, le valet peut être posé sur n'importe quelle carte, indépendamment du nombre, de la couleur et de la figure de la carte qui vient d'être jouée.

Si cette carte d'action est la première carte découverte, le premier joueur choisit la couleur qui doit être jouée.

Ramino

Nota preliminare: Il ramino non ha regole fisse e viene giocato in varianti assai diverse tra loro. La variante più diffusa è la seguente:

Preparazione:

- Si gioca da un minimo di due a un massimo di sei giocatori.
- Si gioca con due mazzi da 52 carte con 3 jolly ciascuno, per un totale di 110 carte.

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è liberarsi il più velocemente possibile di tutte le carte che si hanno in mano scartandole in determinate combinazioni. Una combinazione è formata da **almeno** tre carte:

tre carte successive dello stesso seme, ad es.



5 - 6 - 7 di fiori

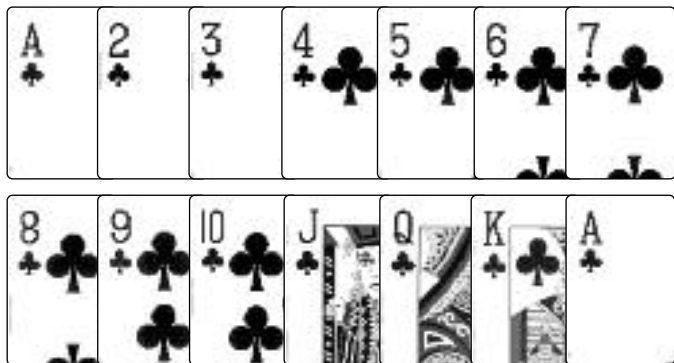
oppure

carte di semi diversi ma con lo stesso numero o figura, ad es.



6 di fiori, di cuori e di quadri

L'ordine delle carte di uno stesso seme è il seguente:



Asso - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Fante- Donna - Re - Asso.

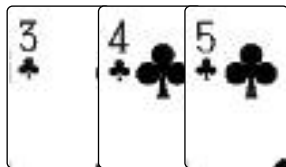
i L'asso può essere collocato in scala in due posizioni: prima del 2 (come carta più bassa) o dopo il re (come carta più alta).

Una «scala» è la combinazione di almeno tre carte in ordine progressivo, ad es.



10 - Fante - Donna di cuori

oppure



3 - 4 - 5 di fiori.

Una «serie» è formata da tre o più carte con lo stesso numero o figura ma di semi diversi, ad es.



tre re

oppure



quattro 5.

i Ogni seme può essere rappresentato una sola volta in una serie. Previo accordo, possono essere ammesse anche serie «miste» con carte doppie, ad es. due donne di cuori o due 9 di fiori.

Svolgimento del gioco:

Il mazziere distribuisce in senso orario, una alla volta, 13 carte a ciascun giocatore. Le carte restanti dovranno essere impilate come mazzo e depositate, a faccia coperta, al centro del tavolo.

La carta in cima alla pila verrà presa dal mazzo di pesca e sarà riposta scoperta accanto al mazzo di pesca. Questa carta darà inizio al mazzo di scarto.

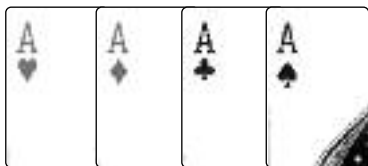
Il giocatore a sinistra del mazziere inizia il gioco prendendo una carta dal mazzo di pesca e deponendo poi sul mazzo di scarto una carta inutilizzata.

Il giocatore successivo fa lo stesso, e così via.

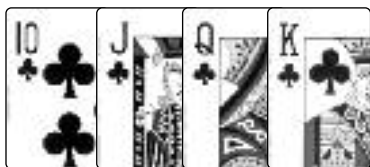
Un giocatore può raccogliere, se la ritiene utile, la carta scartata dal giocatore precedente; in questo caso non potrà però prendere alcuna carta dal mazzo di pesca. Ciascun giocatore può quindi scegliere se raccogliere la carta scartata dal giocatore che lo precede oppure pescarne una nuova dal mazzo. Al termine del suo turno, egli dovrà in ogni caso scartare una carta.

Calate:

- Quando un giocatore ha in mano una «scala» o una «serie» e la somma delle carte è di almeno 40 punti, può effettuare la prima calata e iniziare a posare e attaccare le sue carte. Le carte valgono come segue:



ogni asso = 10 punti
(eccezioni: se usato
prima del 2 (= 1 punto)
o dopo il re (= 11 punti)



10, fante, donna e re
= 10 punti ognuno

- Tutte le altre carte valgono quanto indicato dal rispettivo numero, ad es. 6 di fiori = 6 punti.
- La «soglia minima» di 40 punti vale solo per la prima calata di ciascun giocatore. Dopo la prima calata, il giocatore può calare anche serie e scale di minor valore. Può inoltre attaccare le sue carte a qualsiasi combinazione che si trovi sul tavolo.

- I jolly sono le carte più preziose nel gioco del ramino perché possono sostituire qualunque carta. Chi possiede la carta equivalente a un jolly presente sul tavolo, può «rubarlo» mettendo la sua carta al posto del jolly. Quando si usa il jolly occorre dichiarare quale carta sostituisce.
- Vince chi riesce a liberarsi di tutte le carte prima degli avversari. L'ultima carta va deposta sul mazzo di scarto pronunciando la parola «ramino». A questo punto, tutti gli altri giocatori devono sommare i punti di tutte le carte rimaste in mano, il punteggio totale verrà trascritto con il segno meno davanti. In questa fase, il jolly vale 20 e l'asso 11 punti.

Mano doppia:

Se un giocatore riesce a liberarsi di tutte le sue carte alla prima calata, i punti in mano agli avversari valgono doppio. In questa variante, il punteggio della prima calata può anche essere inferiore a 40 punti.

Si possono calare serie e scale ma anche attaccare le proprie carte alle combinazioni già deposte sul tavolo dagli altri giocatori.

Una regola vale sempre: l'ultima carta va deposta sul mazzo di scarto.

Mao Mao

Il Mao Mao viene giocato con regole diverse a seconda della regione. Di seguito viene proposta una possibile variante di gioco:

Preparazione:

- In genere, si gioca da due a sei giocatori. Il numero dei giocatori può tuttavia essere aumentato.
- Il Mao Mao si gioca di norma con un mazzo da skat formato da 32 carte, ovvero le carte dal 7 all'asso per ognuno dei quattro semi. Con sei o più giocatori, occorrerà utilizzare anche un secondo mazzo da 32 carte.

Scopo del gioco:

Lo scopo del gioco è liberarsi delle carte che si hanno in mano nel minor tempo possibile.

Svolgimento del gioco:

Il mazziere distribuisce a ogni giocatore, in senso orario e una alla volta, un totale di 5 carte.

Le carte restanti vanno impilate come mazzo e depositate, a faccia coperta, al centro del tavolo.

La carta in cima al mazzo di pesca viene girata e posta a faccia scoperta accanto al mazzo stesso. Questa carta darà inizio al mazzo di scarto e sarà anche la prima ad essere utilizzata.

Aprè la mano il giocatore a sinistra del mazziere.

Al proprio turno, ogni giocatore depone una carta uguale per numero (ad es. 10), seme (ad es. picche) o figura (ad es. re) alla carta in cima al mazzo di scarto.

Se nessuna carta in mano al giocatore soddisfa una di queste condizioni, egli dovrà prendere una carta dal mazzo di pesca coperto.

Se la carta pescata può essere giocata, lo può fare immediatamente.

Altrimenti il turno passa al giocatore successivo.

Se le carte del mazzo di pesca si esauriscono prima della fine della partita, si mischiano le carte del mazzo di scarto (tranne quella in cima) e si continua a pescare dal nuovo mazzo.

Fine del gioco:

Quando un giocatore scarta la sua penultima carta, deve annunciarlo agli altri pronunciando la parola **Mao**.

Se dimentica di farlo, e gli altri giocatori se ne accorgono, sarà costretto a pescare due carte dal mazzo.

it

Quando un giocatore scarta l'ultima carta, dovrà pronunciare **Mao Mao**. Se non lo fa, come penalità dovrà pescare due carte dal mazzo.

Vince la partita il giocatore che finisce per primo le carte che ha in mano.

Carte azione:

Le carte azione sono un tipo speciale di carta che può influenzare il corso del gioco.

Carta 7

Se un giocatore scarta un 7 e il seme della carta giocata è lo stesso della carta in cima al mazzo di scarto, il giocatore successivo dovrà pescare due carte.

Se quest'ultimo però ha in mano un 7, potrà giocarlo obbligando così a pescare 4 carte (2+2) il giocatore seguente, il quale potrà a sua volta giocare un 7 e così via.

Carta 8

Se un giocatore gioca un 8, il giocatore successivo salta il turno.

Se la prima carta scoperta dal mazzo di pesca è un 8, il primo giocatore a sinistra del mazziere salta il turno e ad aprire il gioco sarà il secondo giocatore.

Carta 9

Quando viene scartato un 9, la direzione di gioco s'inverte.

Se si sta giocando in senso orario, quando un giocatore cala questa carta azione il gioco proseguirà in senso antiorario fino a quando non verrà giocato un altro 9 e la direzione s'invertirà nuovamente.

Se questa carta azione è la prima ad essere scoperta all'inizio della partita, comincia il gioco il mazziere e si prosegue in senso antiorario.

it

Fante

Quando un giocatore scarta un fante può decidere di cambiare il seme di gioco. Il giocatore può anche decidere di non cambiare seme e proseguire il gioco con il seme della carta giocata prima di lui.

Diversamente dalle altre carte azione, il fante può essere giocato su ogni carta, a prescindere dal numero, dal colore e dalla figura della carta precedente.

Se questa carta azione è la prima ad essere scoperta all'inizio della partita, il seme di gioco verrà deciso dal primo giocatore.

Žolícky

Hned na začátku je třeba podotknout, že pro hru Žolíky neexistují pevná pravidla, ale zato nejrůznější varianty hraní. Nejčastěji hranou variantu najdete v následujícím popisu:

Příprava:

- Tuto hru mohou hrát minimálně dva, maximálně 6 hráčů.
- Hraje se se dvěma balíčky hracích karet po 52 kartách a dvakrát třemi žolíky; dohromady tedy se 110 kartami.

Cíl hry:

Cílem hry je vyložit co možná nejdřív všechny karty v určitých sestavách. Každá sestava se musí skládat

CS

minimálně ze tří karet.

Bud' ze tří po sobě jdoucích karet stejné barvy, tedy např.:



5 - 6 - 7 křížová

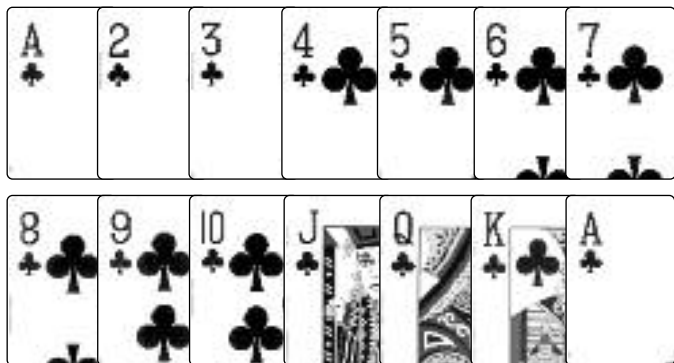
nebo

z karet stejné hodnoty a různých barev, např.



6 křížová, srdcová a kárová

Pořadí karet jedné barvy je přitom následující:



eso - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - kluk - dáma - král - eso.

i Eso se může při vykládání umístit na dvě různá místa: před dvojku (jako nejnížší karta) nebo za krále (jako nejvyšší karta).

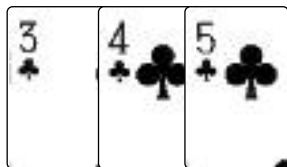
CS

Postupka znamená minimálně tři po sobě jdoucí karty, např.



10 - kluk - dáma, vše srdce

nebo



3 - 4 - 5, vše kříž.

Trojice nebo čtveřice se skládá ze tří nebo čtyř karet stejné hodnoty a více barev, např.



tři králové

nebo



čtyři pětky.

- i** Každá barva se v trojici nebo čtveřici smí vyskytovat jen jednou. Pokud se tak hráči předem domluví, můžou být dovoleny také „smíšené“ trojice nebo čtveřice, ve kterých pak mohou karty být zastoupeny také dvakrát, jako např. obě srdcové dámy nebo obě křížové devítky.

Průběh hry:

Rozdávající rozdává všem hráčům ve směru hodinových ručiček postupně po jedné kartě, dokud nemají všichni hráči 13 karet. Zbylé karty se položí skrytě na stůl zadní stranou směrem nahoru jako talón.

Horní karta se otočí a položí otevřeně vedle talónu.

Tato karta pak tvoří začátek odkládacího balíčku.

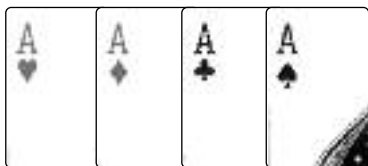
Po rozdání karet si hráč sedící na levé straně od rozdávajícího vezme jednu kartu z talónu a následně odloží jednu kartu, kterou nepotřebuje, otevřeně na odkládací balíček vedle.

Následující hráč postupuje stejně atd.

Pokud hráč potřebuje kartu, kterou vyhodil hráč před ním, může si ji vzít. Pokud si ji však vezme, nesmí si už brát další kartu z talónu. Každý hráč si tak může vzít buď kartu, kterou vyhodil hráč před ním nebo novou kartu z talónu. Zásadně však musí vždy opět vyhodit jednu kartu.

Vykládání sestav karet:

- Pokud některý z hráčů drží v ruce postupku nebo trojici nebo čtveřici a součet bodových hodnot těchto karet činí minimálně 40 bodů, může tyto karty vyložit a začít s vykládáním nebo příkládáním svých karet. Bodové hodnoty karet jsou přitom následující:



každé eso = 10 (kromě případu, že leží před dvojkou (= 1 bod) nebo za králem (= 11 bodů))



10, kluk, dáma a král = 10 bodů

- Bodová hodnota ostatních karet je na nich natištěná, např. křížová šestka = 6 bodů.
- „Bariéra“ 40 bodů platí jen pro první vykládání každého hráče. Kdo má tuto bariéru jednou za sebou, může již dále vykládat postupky, trojice nebo čtveřice s nižší hodnotou. Může také karty příkládat k vyloženým kartám spoluhráčů nebo také ke svým dříve vyloženým kartám.

- Žolíky jsou nejcénnější karty ve hře Žolíky, protože se můžou použít jako náhrada za jakoukoliv kartu. Když má některý hráč v ruce kartu, místo které byl vyložen žolík, může tohoto žolíka „ukrást“ a místo něj na jeho místo položit kartu, která tam patří. Při vykládání žolíka se musí říct, kterou kartu vyložený žolík nahrazuje.
- Vítězem hry se stává ten, komu se co nejrychleji podaří vyložit všechny karty. Poslední karta se musí položit na odkládací balíček a zvolat „Zavírám“.
Všichni zbylí hráči si pak sečtou dohromady bodové hodnoty všech karet, které jim zůstaly v ruce a body se zapíší jako mínusové. Přitom se počítá žolík za 20 bodů a eso za 11 bodů.

Žolíky - vyložení z ruky:

CS Pokud se některému z hráčů podaří vyložit hned napoprvé všechny své karty, počítá se bodová hodnota karet jeho spoluhráčů dvojnásobně. Při vyložení z ruky může být bodová hodnota vyložených karet také nižší než 40 bodů. Můžou se přitom vyložit postupky, trojice nebo čtveřice a také se můžou přiložit karty ke kartám, které již vyložili spoluhráči.

Jedno však platí vždy: poslední karta se musí položit na odkládací balíček.

Prší

Hned na začátku je třeba podotknout, že pro hru Prší existují v různých zemích a regionech jiná pravidla. Následně popisujeme pouze jednu z možných variant hry:

Příprava:

- Obecně je Prší hra pro 2 až 6 hráčů. Může ale hrát i více hráčů.
- Prší se obvykle hraje s balíčkem francouzských nebo německých karet, který obsahuje celkem 32 karet, tedy karty od 7 po eso ve čtyřech barvách. Pokud bude hrát více než 6 osob, budou potřeba dva balíčky po 32 kartách.

Cíl hry:

Cílem hry je co nejrychleji se zbavit všech karet, které drží hráč v ruce.

CS

Průběh hry:

Rozdávající rozdává všem hráčům ve směru hodinových ručiček postupně po jedné kartě, dokud nemají všichni hráči 5 karet.

Zbylé karty se položí na stůl zadní stranou směrem nahoru a tvoří tzv. talón.

Horní karta se otočí a položí vedle talónu. Tato karta pak tvoří začátek odhazovacího balíčku a současně jde o první herní kartu.

Hru začíná hráč sedící nalevo od rozdávajícího.

Hráč, který je na řadě, musí odhodit kartu, která se bude shodovat s horní kartou na odkládacího balíčku hodnotou (např. 10), barvou (např. piky) nebo symbolem (např. král). Pokud hráč nemůže odhodit žádnou kartu, musí si vzít jednu kartu z talónu. Pokud ji hráč může hned odhodit, tak ji odhodí.

Pokud ji odhodit nemůže, je na řadě další hráč.

Když dojdou karty v talónu, vezme se z něj poslední odhozená karta a ponechá se na místě. Zbytek karet se zamíchá a otočí se lícovou stranu dolů opět jako talón.

Konec hry:

Při odhazování poslední karty musí hráč zvolat „**Prší!**“. Pokud se tak nestane, musí si hráč opět vzít dvě karty z talónu. Hráč, který jako první odhodil poslední kartu, hru vyhrává.

Speciální karty:

Některé karty mají specifické vlastnosti, které mohou ovlivnit průběh hry.

Sedmy

CS

Pokud hráč odhodí sedmu, přičemž její barva se musí shodovat s horní kartou odhazovacího balíčku, musí si další hráč vzít dvě karty z talónu.

Pokud však další hráč může odhodit také sedmu, musí si následující hráč vzít 4 karty (2+2), ale i on může odhodit další sedmu atd.

Esa

Pokud hráč odhodí eso, musí následující hráč vynechat kolo. Pokud je eso otočeno jako první karta talónu, bude první hráč nalevo od rozdávajícího přeskočen a hru začíná druhý hráč.

Devítka

Odhozená devítka otáčí směr hry.

Když hráči hrají ve směru hodinových ručiček, bude po odhození této speciální karty hra pokračovat proti směru hodinových ručiček a naopak, dokud nebude odehrána další devítka.

Pokud je devítka otočena na začátku hry, bude hrát jako první rozdávající a hra bude pokračovat proti směru hodinových ručiček.

Kluk

Když některý z hráčů odhodí kluka, může si vybrat barvu, kterou musí odhodit další hráč. Zvolená barva může být i stejná barva jako doposud.

Kluka lze na rozdíl od ostatních speciálních karet odhodit na jakoukoliv kartu, bez ohledu na hodnotu, barvu nebo symbol na poslední odehrané kartě.

Pokud je tato speciální karta otočena jako první, určí barvu pro hru první hráč.

Remik

Uwaga początkowa: Nie istnieją jedne, ustalone reguły gry w remika. Zamiast tego funkcjonują najróżniejsze warianty tej gry. Opis najpopularniejszego wariantu wśród miłośników gry w karty można znaleźć poniżej.

Przygotowanie:

- Minimalna liczba graczy to dwie, a maksymalna sześć osób.
- Do tej gry karcianej potrzebne są dwie talie kart (po 52 karty każda) oraz 2 razy po 3 jokery - w sumie 110 kart.

Cel gry:

Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się posiadanych kart w określonych układach. Układ kart składa się z **przynajmniej** trzech kart.

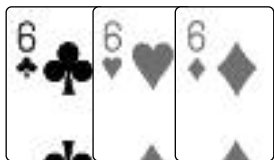
pl Mogą to być albo trzy kolejne karty tego samego koloru, np.:



5 - 6 - 7 trefl,

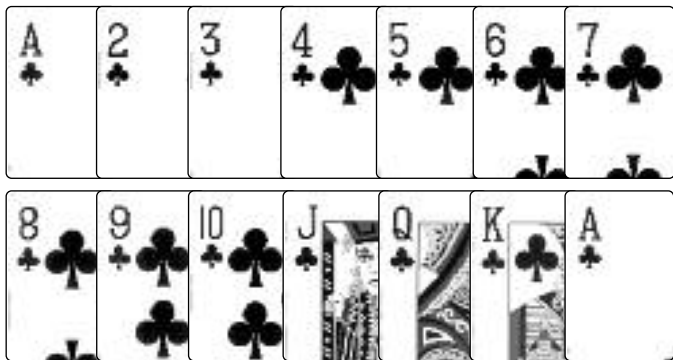
lub

karty tej samej wartości/figury (i różnych kolorów), np.:



6 trefl, 6 kier i 6 karo

Kolejność kart danego koloru wygląda przy tym następująco:



As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Walet - Dama - Król - As.



As może być układany w dwóch różnych pozycjach: przed dwójką (jako najniższa karta o wartości 1) lub za królem (jako najwyższa karta o wartości 11).

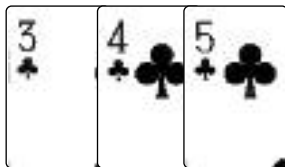
pl

Sekwensem nazywamy układ przynajmniej trzech kolejnych kart danego koloru, np.:



10 - walet - dama kier

lub



3 - 4 - 5 trefl.

Innym dozwolonym układem jest tzw. komplet, który składa się z trzech lub więcej kart tej samej wartości (i różnych kolorów), np.:



trzy króle

lub



cztery piątki.



Każdy kolor w komplecie może występować tylko raz. Po uzgodnieniu można też dopuścić „komplety rozszerzone”, w przypadku których dozwolone są dwie identyczne karty, np. dwie damy kier lub dwie dziewiątki trefl.

pl

Przebieg gry:

Osoba rozdająca przekazuje kolejno pojedyncze karty wszystkim graczom w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara do momentu, aż każdy gracz otrzyma 13 kart. Pozostałe karty osoba rozdająca kładzie zakryte na stole, tworząc stos do pobierania kart w dalszej części rozgrywki, nazywany talią.

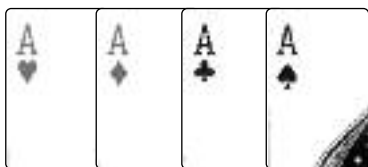
Rozdający odwraca kartę leżącą na szczycie talii i kładzie odsłoniętą obok. Stanowi ona początek tak zwanego stosu odkrytego.

Po rozdaniu kart gracz znajdujący się po lewej stronie rozdającego pobiera jedną kartę z talii, a następnie wyrzuca jedną kartę, której nie potrzebuje, wartością do góry na stos odkryty. Następny gracz postępuje tak samo i tak dalej.

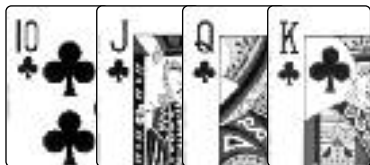
Jeśli jakiś gracz potrzebuje karty wyrzuconej przez poprzedniego gracza, może ją wziąć ze stosu odkrytego, ale wtedy nie może już pobrać dodatkowej karty talii. Każdy gracz może zatem wziąć albo kartę wyrzuconą przez poprzednika, albo nową z talii. W każdym przypadku musi jednak wyrzucić jedną kartę na stos odkryty.

Meldunki:

- Gdy gracz zestawia już w rękach sekwens lub komplet, a wartość kart tworzących układ wynosi co najmniej 40 punktów, może on wyłożyć swój układ na stół. Powstaje wówczas możliwość dalszego wykładania układów (również o mniejszej wartości) oraz dokładania kart do wyłożonych już układów. Karty mają następujące wartości:



każdy as liczy się jako 10 punktów (z wyjątkiem, kiedy leży przed dwójką (1 punkt), czy też za królem (11 punktów),



10, walet, dama i król mają każdorazowo wartość 10 punktów.

- Wartości pozostałych kart są nadrukowane na ich awersie. Przykładowo, szóstka trefl ma wartość 6 punktów.
- „Żelazna granica” czterdziestu punktów obowiązuje tylko przy pierwszym wyłożeniu kart przez danego gracza. Kiedy ma on ją już za sobą, może wykladać również komplety i sekwensy o mniejszej wartości. Może on również dokładać swoje karty do układów wyłożonych zarówno przez siebie, jak i przez innych graczy, o ile do nich pasują.

- Jokery są najcenniejszymi kartami w grze w remika, ponieważ mogą zastępować dowolną inną kartę. Jeśli ktoś ma w ręku kartę, za którą w wyłożonych na stół układach podłożony jest joker, może on zabrać tego jokera, podkładając za niego właściwą kartę. Podczas wykładania układu z jokerem należy powiedzieć pozostałym graczom, jaką kartę zastępuje on w układzie.
- Partię remika wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z rąk. Ostatnia karta musi zostać wyrzucona na stos odkryty i musi towarzyszyć temu wypowiedzenie słowa „remik!”. Wszyscy pozostali gracze zliczają teraz wartość kart, które pozostały im w rękach. Wyliczona suma stanowi punkty ujemne każdego z graczy. Joker ma przy tym wartość 20 punktów, a as 11 punktów.

pl **Remik z ręki:**

Jeżeli któremuś z graczy uda się pozbyć wszystkich kart już przy pierwszym wyłożeniu, wówczas punkty ujemne pozostałych graczy liczą się podwójnie. W przypadku remika z ręki obowiązuje też zasada, że pierwszy wykładany układ może mieć wartość mniejszą niż 40 punktów.

Można przy tym zarówno wykładać własne komplety i sekwenasy, jak i dokładać karty do wyłożonych już wcześniej przez innych graczy układów.

Zawsze obowiązuje jednak następująca reguła: ostatnia karta musi zostać wyrzucona na stos odkryty.

Makao

Reguły gry w makao różnią się w zależności od regionu. Poniżej przedstawiono jeden z możliwych wariantów gry.

Przygotowanie:

- Na ogół w makao gra się w dwie do sześciu osób. Istnieje jednak możliwość zwiększenia liczby graczy.
- Zazwyczaj w makao gra się jedną talią składającą się z 32 kart, w tym karty od siódemki do asa w czterech kolorach. W przypadku liczby graczy większej niż 6 osób potrzebne będą dwie talie po 32 karty.

Cel gry:

Celem gry jest pozbycie się wszystkich posiadanych kart w jak najkrótszym czasie.

Przebieg gry:

Jedna z osób rozdaje każdemu graczowi po 5 kart (karty rozdawane są w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara). Pozostałe karty osoba rozdająca kładzie zakryte na stole, tworząc stos do pobierania kart w dalszej części rozgrywki, nazywany talią.

Rozdający odwraca kartę leżącą na szczycie talii i kładzie odsłoniętą obok. Tworzy ona stos odkryty, do którego będą dokładane pozostałe karty, i jednocześnie jest pierwszą kartą, do której należy dołożyć kolejne.

Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego rozpoczyna grę. Osoba, której w danym momencie przysługuje ruch, może dołożyć kartę, która zgodna jest pod względem numeru (np. 10), koloru (np. pik) lub figury (np. król) z kartą leżącą na szczycie stosu odkrytego.

Jeżeli gracz nie posiada takiej karty, musi pobrać jedną kartę z talii. Jeżeli wyciągnięta karta pasuje, może zostać od razu dołożona do odkrytej karty.

Jeżeli natomiast wyciągnięta karta nie pasuje, wówczas kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Jeżeli w talii zabraknie kart, karty ze stosu odkrytego (oprócz wierzchniej karty) należy potasować i odłożyć jako nową talię.

Koniec gry:

Gracz, który odłożył swoją przedostatnią kartę, musi powiedzieć na głos **makao**. W przypadku gdy o tym zapomniał, a pozostali gracze to zauważyli, gracz pobiera dwie karty z talii.

Przy odkładaniu ostatniej karty gracz musi powiedzieć **po makale**. Jeżeli tego nie zrobi, również musi pobrać dwie karty.

pl Gracz, który jako pierwszy odłoży swoją ostatnią kartę, wygrywa rozgrywkę.

Karty funkcyjne:

Niektóre karty mają specjalne funkcje, które wpływają na przebieg gry.

Siódemka

Jeżeli gracz wyłoży siódemkę, której kolor zgodny jest z kolorem ostatniej karty na stosie odkrytym, gracz będący następny w kolejce musi pobrać dwie karty z talii.

Jeżeli jednak gracz ten może dołożyć kolejną siódemkę, osoba będąca następna w kolejce musi pobrać cztery karty (2+2), chyba że również może dołożyć siódemkę itd.

Ósemka

Jeżeli któryś z graczy wyłoży ósemkę, następna osoba czeka kolejkę.

Jeżeli na początku gry pierwszą odkrytą kartą jest ósemka, wówczas gracza siedzącego po lewej stronie rozdającego omija kolejka, a grę rozpoczyna kolejna osoba.

Dziewiątka

Jeżeli któryś z graczy wyłoży dziewiątkę, następuje zmiana kierunku gry.

Jeżeli gra rozgrywana jest w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, po rozegraniu tej karty kierunek gry zmienia się na przeciwny do ruchu wskazówek zegara, lub odwrotnie.

Kierunek nie zmienia się do momentu, aż któryś z graczy ponownie wyłoży dziewiątkę.

Jeżeli ta karta funkcyjna zostanie odsłonięta na samym początku gry, wówczas grę rozpoczyna osoba rozdająca karty, a rozgrywka toczy się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Walec

Jeżeli któryś z graczy dołoży do stosu waleta, może on żądać od kolejnego gracza wyłożenia karty w konkretnym kolorze. Żądany kolor może być taki sam jak kolor ostatnio rozegrany.

W przeciwieństwie do innych kart funkcyjnych walet może być wyłożony na każdą kartę, bez względu na numer, kolor i figurę poprzednio rozegranej karty.

Jeżeli ta karta funkcyjna zostanie odsłonięta jako pierwsza na początku gry, wówczas pierwszy gracz określa kolor, od którego rozpocznie się rozgrywka.

Žolík

Poznámka na úvod: Pre žolíka neexistujú žiadne pevné pravidlá, sú možné najrozličnejšie herné varianty. Popis najčastejšie hraného variantu nájdete v nasledujúcom texte:

Príprava:

- Hra je určená pre minimálne dvoch a maximálne šiestich hráčov.
- Na túto kartovú hru sú potrebné dva balíčky s 52 kartami a 3 žolími; celkovo teda 110 kariet.

Cieľ hry:

Cieľom hry je čo najrýchlejšie vyloženie kariet v istých kombináciách. Kombináciu tvoria **minimálne** tri karty. Buď tri po sebe nasledujúce karty rovnakej farby (postupka), napr.:



trefová 5 - 6 - 7

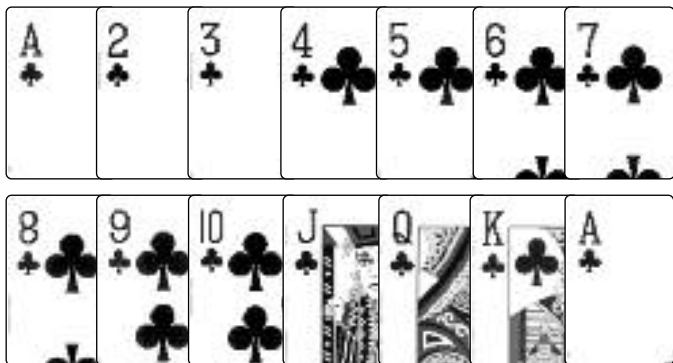
alebo

karty s rovnakou hodnotou ale s odlišnými farbami (séria), napr.



trefová, srdcová a kárová 6.

Poradie kariet v rámci jednej farby vyzerá nasledovne:



eso - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - dolník - dáma - kráľ - eso.

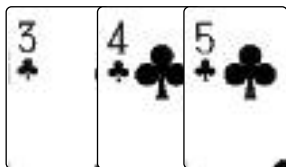
i Eso môže byť umiestnené na dvoch miestach: pred 2 (ako najnižšia karta) alebo za kráľom (ako najvyššia karta).

„Postupka“ je sled najmenej troch kariet, napr.



srdcová 10 - dolník - dáma

alebo



trefová 3 - 4 - 5.

„Séria“ sa skladá z troch alebo viacerých kariet rovnakej hodnoty ale s inými farbami, napr.



traja králi

alebo



štyri päťky.



V sérii sa každá farba smie vyskytnúť len raz.

Po dohode sa smú zostavovať aj tzv. „špinavé“ série, v ktorých sa potom objavujú dve rovnaké karty jednej farby, napr. obe srdcové dámy alebo obe krížové deviatky.

sk

Priebeh hry:

Rozdávajúci rozdáva hráčom v smere hodinových ručičiek karty, kým každý z nich nedostane 13 kariet. Zvyšné karty, ktoré tvoria kmeňový balíček, uloží na stôl rubom nahor.

Z neho zoberie najvrchnejšiu kartu a uloží ju vedľa kmeňového balíčka lícom nahor.

Tým vytvorí odkladaciu kôpku.

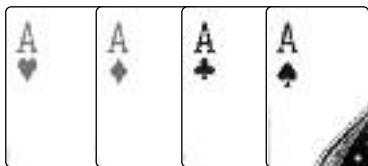
Po rozdaní kariet si hráč vľavo od rozdáväjúceho potiahne kartu z kmeňového balíčka a na odkladaciu kôpku vyhodí kartu, ktorú nepotrebuje, lícom nahor.

Nasledujúci hráči postupujú rovnako.

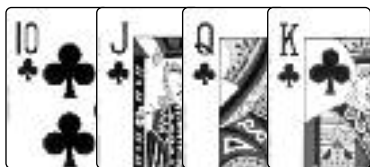
Ak hráč potrebuje kartu vyhodenú predchádzajúcim hráčom, môže si ju vziať, súčasne si ale nemôže potiahnuť ďalšiu kartu z kmeňového balíčka. Každý hráč si teda môže vziať buď kartu vyhodenú predchádzajúcim hráčom alebo novú kartu z kmeňového balíčka. Následne však musí vždy vyhodiť jednu kartu.

Vykladanie:

- Ak má hráč na ruke „postupku“ alebo „sériu“ a ak je hodnota týchto kariet minimálne 40 bodov, môže ich vyložiť a začať s odoberaním a dokladaním kariet. Karty majú pritom nasledujúce bodové hodnoty:



každé eso = 10 (podľa toho, či sa nachádza pred 2 (= 1 bod) alebo za kráľom (= 11 bodov)),



10, dolník, dáma a kráľ = sa počítajú za 10 bodov.

- Ostatné karty sa počítajú podľa ich hodnoty, napr. trefová 6 = 6 bodov.
- „Vykladacia hranica“ 40 bodov platí len pre prvé vyloženie hráča. Po prekonaní tejto hranice môže hráč vykladať série a postupky aj s nižšími bodovými hodnotami. Svoje karty smie dokladať k svojim už vyloženým kartám, resp. ku kartám, ktoré vyložili spoluhráči.

- V hre žolík sa za najhodnotnejšie karty považujú žolíci, pretože môžu nahrádzať akúkoľvek kartu. Hráč majúci na ruke kartu, ktorá je vo vyložených kartách nahradená žolíkom, môže doložiť túto kartu a „ukradnúť“ tak žolíka. Pri vykladaní sa musí vyhlásiť, ktorá karta je nahradená žolíkom.
- Víťazom sa stáva hráč, ktorý najrýchlejšie vyloží všetky karty. Poslednú kartu musí odložiť na odkladaciu kôpku a „zatvoriť“ tak hru. Všetci ostatní hráči si teraz spočítajú bodové hodnoty kariet, ktoré majú na ruke a odpíšu tento počet bodov formou zápornej hodnoty. Žolík sa pritom počíta za 20 a eso za 11 bodov.

Vyloženie „z ruky“:

Ak sa hráčovi podarí vyložiť všetky svoje karty pri jeho prvom vykladaní, počty bodov spoluhráčov sa zdvojnásobujú. Pri vyložení z ruky smie byť počet bodov vyložených kariet aj nižší ako 40.

Pritom môže vyložiť série a postupky a tiež dokladať karty ku kartám už vyloženým spoluhráčmi.

Vždy však platí: Poslednú kartu musí vyhodiť na odkladaciu kôpku.

Faraón

Poznámka na úvod: Pre hru Faraón existuje celý rad odlišujúcich sa regionálnych pravidiel. V nasledujúcom texte opisujeme jeden z možných variantov hry:

Príprava:

- Hru Faraón hrajú vo všeobecnosti dvaja až šiesti hráči. Samozrejme existujú aj možnosti na rozšírenie počtu hráčov.
- Faraón sa spravidla hrá so sedmovými kartami, ktoré obsahujú 32 listov s hodnotami od 7 až po eso v štyroch farbách. Pri hre viac ako šiestich osôb sa použijú dva balíčky sedmových kariet po 32 listov.

Cieľ hry:

Cieľom hry je zbaviť sa čo najrýchlejšie všetkých kariet na ruke.

Priebeh hry:

Rozdávajúci rozdáva hráčom v smere hodinových ručičiek karty, kým každý z nich nedostane 5 kariet.

Zvyšné karty, ktoré tvoria kmeňový balíček, uloží na stôl rubom nahor.

Z neho zoberie najvrchnejšiu kartu a uloží ju vedľa kmeňového balíčka lícom nahor. Tá je základom kopy a súčasne prvou kartou, pri ktorej musí hráč priznať farbu alebo hodnotu.

Hru zahajuje hráč po ľavici rozdávajúceho.

Hráč, ktorý je na rade, môže na kopu vyhodiť kartu, ktorá musí svojou hodnotou (napr. 10), farbou (napr. pika) alebo symbolom (napr. kráľ) zodpovedať najvrchnejšej karte v kope.

Ak hráč nemôže vyhodíť vhodnú kartu, musí si vziať kartu z kmeňového balíčka.

Ak je táto potiahnutá karta vhodná, môže ju okamžite vyhodíť.

Ak nie je vhodná, pokračuje ďalší hráč.

Ak by sa kmeňový balíček minul, zamiešajú sa karty v kope okrem vrchnej karty a použijú sa ako nový kmeňový balíček.

Koniec hry:

Hráč, ktorý vyhodil predposlednú kartu, musí upozorniť zvyšných hráčov oznamom **Faraón!** Ak na to zabudne, musí si potiahnuť z kmeňového balíčka dve karty – samozrejme, ak si jeho omyl ostatní hráči všimnú.

Pri vyhadzovaní poslednej karty zvolá hráč **Zatváram!**

Ak na to zabudne, musí si z kmeňového balíčka potiahnuť ďalšie dve karty.

Kolo vyhráva hráč, ktorý sa ako prvý zbaví všetkých kariet.

sk

Špeciálne karty:

Niektoré karty majú špeciálne vlastnosti a ovplyvňujú priebeh hry.

Sedmy

Ak hráč vyhodí sedmu, ktorej farba korešponduje s farbou najvrchnejšej karty v kope, musí si nasledujúci hráč potiahnuť z kmeňového balíčka dve karty.

Ak však vyhodí dve sedmy, musí si nasledujúci hráč potiahnuť 4 karty (2+2). Neplatí to, ak nasledujúci hráč môže tiež vyhodíť sedmu atď.

Osmičky

Vyhodená osmička zastavuje nasledujúceho hráča.

Ak je prvou kartou v kope osmička, začínajúci hráč vľavo od rozdávejúceho stojí a hru začína hráč nasledujúci po ňom.

Deviatky

Deviatka umožňuje zmenu zmyslu hry.

Ak sa hrá v smere hodinových ručičiek, pokračuje hra po vyhodení deviatky proti smeru hodinových ručičiek až po vyhodenie ďalšej deviatky.

Ak sa táto karta odkryje na začiatku hry, začína rozdávací a hra pokračuje proti smeru hodinových ručičiek.

Dolník

Po vyhodení dolníka si daný hráč môže vybrať ľubovoľnú farbu, ktorú musí nasledujúci hráč priznať. Pritom to môže byť farba, ktorá už bola v kope navrchu predtým.

Dolník sa na rozdiel od iných špeciálnych kariet môže vyhadzovať na akúkoľvek kartu, teda bez ohľadu na číslo, farbu a symbol vrchnej karty v kope.

Ak sa táto špeciálna karta odkryje ako prvá, určuje farbu hráč, ktorý hru otvára.

Römi

Előzetes megjegyzés: A röminek nincsenek merev játékszabályai és több változata is létezik. A leggyakoribb játékvariációt a következőkben szemléltetjük:

Előkészítés:

- A römi legalább két maximum hat személyes kártyajáték.
- A játékhoz kétszer 52 lap és kétszer 3 dzsóker szükséges; tehát összesen 110 lap.

A játék célja:

A játék célja a lapok lehetőleg gyors, meghatározott kombinációkban való lerakása. Egy kombinációhoz **legalább** három lap szükséges. Vagy három rangban egymást követő, azonos színű lap, pl:



treff 5 - 6 - 7

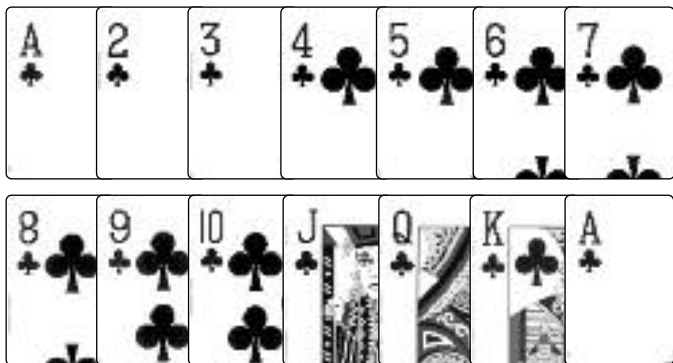
vagy

egyforma értékű, de különböző színű lapok, pl.



treff 6, kőr 6 és káró 6

Az azonos színű lapok sorrendje a következő:



ász - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - bubi - dáma - király - ász.



Az ász két helyre rakható:

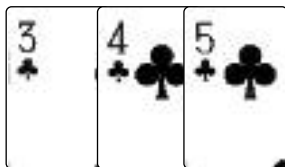
a 2-es lap elé (legalacsonyabb értékű lapként) vagy
a király után (legmagasabb értékű lapként).

Egy „sor” legalább három egymást követő lap, mint pl.



kőr 10 - bubi - dáma

vagy



treff 3 - 4 - 5.

Egy „szet” legalább három azonos rangú, de különböző színű lap, mint pl.



három király

vagy



négy 5-ös.



Egy szetben egy szín csak egyszer fordulhat elő. Megegyezés szerint lehetséges a „kevert” szet is, amikor a két egyforma lap is a szet része, mint pl. mindkét kőr dáma vagy mindkét treff 9-es.

A játék menete:

hu

A kártyaosztó egyesével, az óramutató járásával megegyező irányban osztja a lapokat, mindenkinek 13 darabot. A megmaradó kártyalapokat lefelé fordítva, az asztalra helyezi az osztó, ez a talon.

Majd a legfelső lapot megfordítja, és felfelé fordítva a talon mellé helyezi.

Ez lesz a dobóhalom.

A lapok kiosztása után az osztótól balra ülő játékos húz egy kártyát a talonból, majd a kezéből egy számára semleges lapot, képével felfelé fordítva a dobóhalomra tesz.

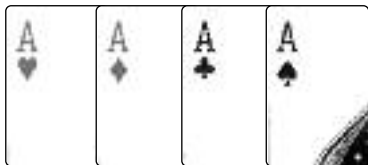
A következő játékosnak is ezt kell tennie.

Amennyiben a soron következő játékosnak az előtte eldobott lapra van szüksége, azt felveheti, de ekkor a talonból

már nem húzhat. Tehát minden játékosnak vagy az előtte eldobott lapot kell felvennie vagy egy új lapot kell húznia a talonból. Minden körben el kell dobni egy kártyát.

A lepakolás:

- Ha egy játékosnak egy „sor” vagy egy „szet” van a kezében, és a lapok értéke eléri a 40 pontot, akkor azokat lepakolhatja, és megkezdheti a lapjai lerakását. A lapok értéke a következő:



minden ász = 10 (kivéve, ha az a 2-es előtt (= 1 pont) vagy a király után (= 11 pont) áll)



10-es, bubi, dáma és király = mindegyik 10 pontot ér

- A számozott lapokat a rajtuk lévő értékkel kell számolni, pl. treff 6-os = 6 pont.
- A 40 pontos értékhatár csak az első lepakolásra vonatkozik. Ezt követően alacsonyabb értékű sor vagy szet lerakása is lehetséges. Ekkor a játékos már a saját vagy a többi játékos által lerakott sorokat, szeteket is bővítheti.
- A römiben a dzsóker a legértékesebb lap, mivel minden lap helyettesíthető vele.
A játékos úgynevezett szúrással szerezhet dzsókert az asztalról is, ha a lapjai között van a dzsókernek megfelelő lap. A dzsóker lerakásakor a játékosnak be kell mondania, hogy az melyik lappal helyettesíthető.

- A játék nyertese az a résztvevő, aki az összes kártyáját a leggyorsabban rakta le.

Az utolsó lapot a dobóhalomra kell rakni, és azt kell mondani, hogy „Römi”. A többi játékos összeadja a megmaradt lapok értékét, amit mínusz pontként kell felírni. Ekkor a dzsóker 20 és az ász 11 pontot ér.

Handolás (kézből történő befejezés):

Ha egy játékos egyszeri lerakással minden kártyájától megszabadul, akkor a többiekénél maradó kártyák duplán számítanak mínuszban. Ilyenkor az első lerakás értéke kivételesen lehet kevesebb 40 pontnál.

Sorok és szetek rakhatók le, továbbá a többi játékos által lerakott lapokhoz is lehet kártyát beszúrni.

Azonban egy szabályt mindig be kell tartani: az utolsó lapot a dobóhalomra kell rakni.

Makaó

A makaónak régióként különböző szabályai lehetnek. A következőkben az egyik lehetséges játékszabályt ismertetjük:

Előkészítés:

- A makaót általában 2-6 játékos játssza. Azonban a játékosok számának bővítése is lehetséges.
- A makaót általában Magyarországon magyar kártyával, Németországban skat kártyacsomaggal játsszák, amely 32, francia sorozatjelű lapból áll a 7-estől az ászig terjedő lapokból és 4 szín áll rendelkezésre.
Ha hatnál több személy játszik, akkor 2 csomag 32 lapos skat kártyacsomagra van szükség.

A játék célja:

A játék célja, hogy a játékosok a lehető leggyorsabban megszabaduljanak a kezükben lévő lapoktól.

A játék menete:

A kártyaosztó egyesével, az óramutató járásával megegyező irányban osztja a lapokat, mindenkinek 5-5 darabot. A megmaradó kártyalapokat lefelé fordítva, az asztalra helyezi az osztó, ez a talon.

Majd a legfelső lapot megfordítja, és felfelé fordítva a talon mellé helyezi. Ez lesz a dobóhalom és egyidejűleg az első lap, amire tenni kell.

A kártyaosztó bal oldalán található játékos kezdi a kört.

A soron következőnek olyan lapot kell tennie, amely száma (pl. 10), színe (pl. pikk) vagy rangja (pl. király) megegyezik a dobóhalom legfelső lapjával.

Ha a játékos nem tud ilyen lapot tenni, húznia kell egy lapot a talonból. Ha a húzott lap megfelelő, azt azonnal leteheti.

Ha nem megfelelő, a következő játékos jön.

Ha a talonból az összes lap elfogyott, a dobóhalom lapjait a felső lap kivételével össze kell keverni és új talonként használni.

A játék vége:

Annak a játékosnak, aki leteszi az utolsó előtti lapját, a többi játékosnak ezt a **makaó** szó bemondásával jeleznie kell. Ha ezt elfelejti, 2 lapot kell húznia a talonból – feltéve, hogy a játékostársak észreveszik a mulasztást.

Az utolsó lap lerakásakor a **kakaó** szót kell bemondani. Ha ez nem történik meg, a játékosnak ismét 2 lapot kell húznia a talonból. Az utolsó lapját elsőként lerakó játékos nyeri a kört.

Speciális kártyák:

Néhány lap különleges tulajdonságokkal bír, amelyek befolyásolják a játék menetét.

7-es lapok

hu

Ha a játékos egy, a dobóhalom legfelső kártyájával meg-
egyező színű 7-est tesz le, a következő játékosnak 2 lapot
kell húznia a talonból.

Ha azonban a következő játékos is tud tenni egy 7-est,
az őt követő játékosnak 4 (2+2) lapot kell húznia, kivéve,
ha ő is tud tenni egy 7-est stb.

8-as lapok

Ha az egyik játékos 8-ast tesz le, a következő játékos
kimarad a körből.

Ha a dobóhalom első lapja egy 8-as, a kártyaosztó bal
oldalán ülő játékos kimarad és a második játékos nyitja
meg a játékot.

9-es lapok

A 9-es lap lerakásával megfordul a játék iránya.

Ha a játék az óramutató járásával megegyező irányban kezdődött, ennek a speciális kártyának kijátszása után az óramutató járásával ellentétes irányban folytatódik és fordítva, egészen a következő 9-es lap lerakásáig.

Ha a kör ezzel a speciális kártyával kezdődik, a kártyaosztó kezd és a játék az óramutató járásával ellentétes irányban folyik.

Bubi

Ha az egyik játékos bubit tesz le, bármilyen tetszőleges színt kérhet, amelyet a következő játékosnak raknia kell. A kért szín az előtte játszott szín is lehet.

A bubit a többi speciális kártyával ellentétben bármelyik kártyára le lehet rakni, függetlenül a korábban lerakott kártya számától, színétől és rangjától.

Ha ez a speciális kártya az első a dobóhalmon, az első játékos határozza meg a lerakandó színt.

Rommé

Ön bilgi: Rommé için sabit kurallar yoktur, fakat çeşitli oyun varyasyonları mevcuttur. En sık oynanan varyasyonu aşağıda bulabilirsiniz:

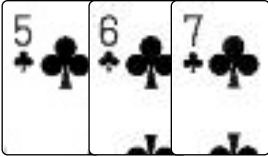
Hazırlık:

- Minimum kişi sayısı ikidir, maksimum kişi sayısı altıdır.
- Kart oyunu, her birinde 52 kart olan 2 adet deste ve 2 adet 3 joker içermelidir, yani toplamda 110 kart olmalıdır.

Oyunun amacı:

Oyunun amacı, kartları mümkün olduğunca hızlı bir şekilde belirli kombinasyonlarda açmaktır. Bir kombinasyon **en az** üç karttan oluşur.

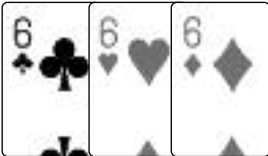
Ya aynı renk ailesine ait birbirini takip eden üç kart, örn:



5'li, 6'lı ve 7'li Sinek

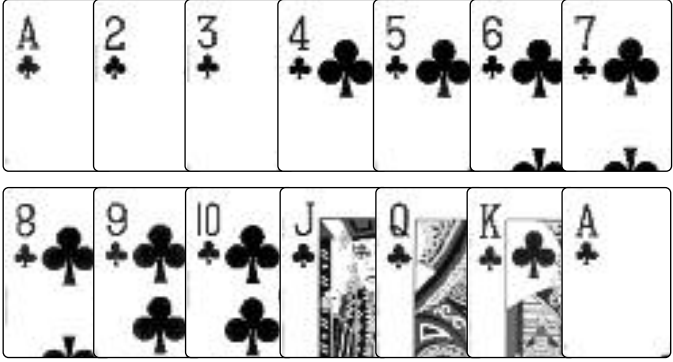
veya

tr farklı renklerde aynı değerde kartlar, örn.



Sinek 6'lı, kupa 6'lı ve karo 6'lı

Bu esnada bir renk içerisindeki kartların sırası aşağıdaki gibidir:

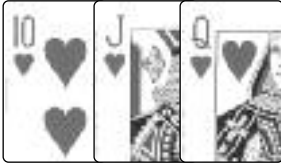


As - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - Vale - Kız - Papaz - As.



As'ın iki olası pozisyonu vardır: 2'nin önünde (en düşük kart olarak) veya papazın arkasında (en yüksek kart olarak).

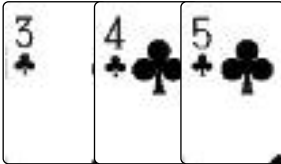
Bir „Dizi“ en az 3 kartlı bir sıradır, örn.



Kupa 10'lu - Kupa Vale - Kupa Kız

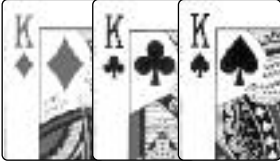
tr

veya



3'lü, 4'lü ve 5'li Sinek.

Bir „Set“ üç veya daha fazla aynı değerde çeşitli renkli kartlardan oluşur, örn.



üç Papaz

veya



dört adet 5'li.

i Bir sette her renk karttan sadece bir kere mevcut olabilir. Anlaşmaya göre „karışık“ setlere de izin verilebilir, bunlarda o zaman çifte kartlar mevcuttur örn. 2 adet Kupa Kızı veya 2 adet sinek 9'lu aynı sette.

Oyun akışı:

Kartları dağıtan kişi, her oyuncunun elinde 13 kart olana kadar, saat yönünde her oyuncuya tek tek kartları dağıtır. Kalan kartlar, arka kısmı üste bakacak şekilde, kart çekme destesi olarak çekilmek üzere, kapalı biçimde masaya konur.

En üstteki kart çevrilir ve kart çekme destesinin yanına açık bir şekilde konur.

Bu da atılan kart destesi olacaktır.

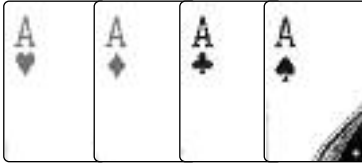
Kartlar dağıtıldıktan sonra kart dağıtıcısının solundaki oyuncu kart çekme destesinden bir kart çeker ve ihtiyacı olmayan bir kartı atılan kart destesinin üzerine açık bir şekilde koyar.

Bir sonraki oyuncu da aynı işlemi yapar.

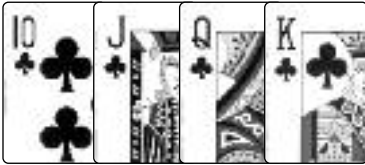
Oyuncu eğer bir önceki oyuncunun atmış olduğu karta ihtiyacı varsa, bunu alabilir, fakat o zaman çekme destesinden bir kart çekemez. Yani her oyuncu bir önceki oyuncunun atmış olduğu kartı alabilir veya kart çekme destesinden yeni bir kart çekebilir. Fakat kural olarak yine bir kart atmak zorundadır.

Bildirimler:

- Bir oyuncu bir „Seri“ veya bir „Set“ elinde tutuyorsa ve bu kartların değeri en az 40 puansa, bunları açabilir ve kartlarını yere koyup eklemeye başlayabilir. Kartlar aşağıdaki değerlere sahiptir:



Her As =
10 puan değerindedir
(2'nin önünde (= 1 puan)
olmasından veya papa-
zın arkasında (= 11 puan)
olmasından hariç)



10, Vale, Kız ve Papaz =
her biri 10 puan değerin-
dedir

- Diğer kartların puan değeri, kartın üzerinde yazan değerdir; örn. Sinek 6 = 6 Puan.
- 40 puanlık „Sınır“ sadece bir oyuncunun ilk bildirimi için geçerlidir. Bunu geçen kişi daha düşük setler ve seriler açabilir. Açan kişi kartlarını açmış olduğu kendi kartlarına veya diğer oyuncuların kartlarına ekleyebilir.

- Joker'ler Rommé oyunundaki en değerli kartlardır, çünkü bunlar her kartın yerine kullanılabilirler.
Bir kişinin elinde, bir başkasının yerine Joker kullanmış olduğu bir kart varsa, bu Jokeri „çalabilir“ ve bunun yerine esas kartı yerleştirebilir. Oyuncu Jokeri açarken hangi kartın yerine geçtiğini söylemek zorundadır.
- Tüm kartları en hızlı şekilde açan kişi kazanır.
Son kart atılan kart destesinin üzerine konulmalı ve „Rommé“ denmelidir. Diğer tüm oyuncular elde kalan kartlarını sayar, puanlar toplanır ve eksi puan olarak yazılır. Burada Joker 20 ve As 11 puan olarak hesaplanır.

El-Rommé:

Eğer bir oyuncu tüm kartlarını bir defada açmayı başarsa, o zaman diğer oyuncuların puanları çift hesaplanır. El-Rommé de ilk açılan puan değeri 40 puandan düşük olabilir. Burada setler ve sıralar açılabilir ve kartlar diğer oyuncuların önceden açmış oldukları kartlara eklenebilir. Fakat bir kural her zaman geçerlidir: Son kart atılan kart destesinin üzerine konmalıdır.

Mau Mau

Mau Mau için bölgesel olarak deęişen kurallar vardır. Olası bir oyun türü aşıağıda sunulmaktadır:

Hazırlık:

- Genel olarak Mau Mau iki ile altı kiři arasında oynanır. Ancak oyuncuların sayısını arttırma mümkünatı vardır.
- Mau Mau genelde 32 karttan ve 7 sayısından As'a kadar 4 renkten oluşun iskambil kağıdı ile oynanır. Altı kiřiden fazla oynayan varsa, iki adet 32 kartlı iskambil kağıdı gereklidir.

Oyundaki hedef:

Oyunun hedefi elindeki tüm kartları mümkün olduğunca hızlı olarak çıkarmaktır.

Oyun akışı:

Kartları dağıtan kiři saat yönünde her oyuncunun elinde 5 kart olana kadar, her oyuncuya tek tek kartları dağıtır. Kalan kartlar, arka kısmı üste bakacak şekilde, kart çekme destesi olarak çekilmek üzere, kapalı biçimde masaya konur. En üstteki kart çevrilir ve kart çekme destesinin yanına açık bir şekilde konur. Bu atılan kart destesidir ve aynı zamanda işlem görecek olan ilk karttır.

Kartı dağıtan kiřinin sol tarafındaki oyuncu oyun turunu başlatır.

Sırada olan kiři, sayı (örn. 10), renk (örn. maça) veya sembol (örn. papaz) atılan kart destesinin en üstündeki kart ile uyumlu olan bir kartı açabilir.

Bir oyuncu bu karta işlem yapamazsa, kapalı olan kart çekme destesinden bir kart çekmelidir. Çekilen kart uyuyorsa, derhal açılabilir.

Uymuyorsa, bir sonraki oyuncuya sıra gelir.

Şayet kart çekme destesi tükendiye, atılan kart destesinin kartları, en üstteki kart hariç, karıştırılır ve yeni kart çekme destesi olarak kullanılır.

Oyunun bitimi:

Sondan bir önceki kartını açan oyuncu, bunu diğer oyunculara **Mau** diye seslenerek bildirmelidir. Şayet bunu unutursa, diğer oyuncuların bunun farkına varması şartıyla, kart çekme destesinden iki kart çekmelidir.

Son kartı açarken **Mau Mau** diye seslenmek gerekir. Bu gerçekleşmezse, oyuncu kart çekme destesinden yeniden iki kart çekmelidir.

Herkesten önce son kartını açan oyuncu, oyun turunu kazanır.

Aksiyon kartları:

Bazı kartlar, oyun akışını etkileyen ayırıcı özelliklere sahiptir.

7li kartlar

Şayet bir oyuncu, atılan kartlar destesinin en üstündeki kartın rengiyle uyumlu olmayan renkteki 7'yi açarsa, bir sonraki oyuncu kart çekme destesinden iki kart çekmek zorunda kalır.

Ancak bu bir diğer 7'yi açarsa, bir sonraki oyuncu 4 kart (2+2) çekmek zorunda kalır, ancak bu kişide 7'yi açabiliyorsa bu geçerli değildir vs.

8li kartlar

Şayet bir oyuncu 8'i açarsa, bir sonraki oyuncu atlanır.

Kart çekme destesinin ilk kartı bir 8 ise kart dağıtan kişinin solundaki ilk oyuncu atlanır ve ikinci oyuncu oyun turunu başlatır.

9lu kartlar

Şayet bir 9 açılırsa, bu bir oyun yönü değişimi etkisinde bulunur.

Oyun saat yönünde gerçekleşiyorsa, bu aksiyon kartının oynanmasından sonra saat yönünün tersine oynamaya devam edilir ve tam tersi, 9 tekrar düşene kadar.

Bu aksiyon kartı oyun turunun başlangıcında açılırsa, kart dağıtan kişi başlar ve oyun saat yönünün tersine gerçekleşir.

Vale

Bir oyuncu bir vale açarsa, bir sonraki oyuncunun işleme alması gerekeceği herhangi bir rengi isteyebilir. Bu arada istenilen renk bir önceki oynanmış renk de olabilir.

Bir vale diğer aksiyon kartlarının aksine sayı, renk ve sembole ve bir öncesinde oynanmış olan karta bağımsız olarak, bütün kartlara açılabilir.

Bu aksiyon kartı ilk olarak açılırsa, birinci oyuncu işlenmesi gereken rengi belirler.



www.tchibo.de/anleitungen
www.tchibo.de/instructions
www.fr.tchibo.ch/notices
www.tchibo.cz/navody
www.tchibo.pl/instrukcje
www.tchibo.sk/navody
www.tchibo.hu/utmutatok
www.tchibo.com.tr/kilavuzlar

Artikelnummer | Product number
Référence | Codice articolo | Číslo výrobku
Numer artykułu | Číslo výrobku
Cikkszám | Ürün numarası :
389 798

Made exclusively for:

Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de • www.tchibo.ch • www.tchibo.cz • www.tchibo.pl
www.tchibo.sk • www.tchibo.hu • www.tchibo.com.tr