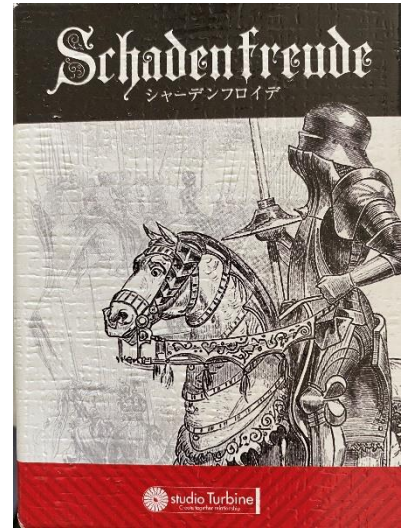


SCHADENFREUDE - KÁRÖRÖM

egyedi ütészívős kártyajáték 3-5 kárörvendő játékos számára



JÁTÉKELEMENK

- 48 kártya 4 színben (-3-tól -1-ig, 1-től 9-ig)
- 2 joker kártya: 0, 10
- 1 pontozótábla, 5 bábu

A JÁTÉK CÉLJA

Pontosan 40 pontot elérni, ill. leginkább közel kerülni a 40-hez anélkül, hogy túlmennél rajta. Aki túlszalad, kiesik! Ez utóbbiban a többiek készségesen segítenek...

ELŐKÉSZÜLETEK

4-5 játékoshoz a teljes pakli kell. 3 játékoshoz minden színből ki kell venni a -2, -1, 1, 9-es lapokat: 38 lap marad. Keverjétek meg a paklit, válasszatok bábút, tegyétek középre a pontozótáblát, és osszatok. Döntsetek el, ki lesz a kezdőjátékos.

5 játékos	10-10 lap	
4 játékos	12-12 lap	Kimarad 2 lap. Ezeket megnézés nélkül tegyétek félre, nem lesz rájuk szükség.
3 játékos	12-12 lap	

A JÁTÉK MENETE

- ◆ A kezdőjátékos hív egy lapot, a többiek egymás után az óramutató járásával megegyező sorrendben kijátszanak 1-1 lapot.
- ◆ A hívott lap színét követni kell. Ha nincs olyan, bármilyen lapot ki lehet játszani.
- ◆ A jokerek bármilyen színre kijátszhatók.
- ◆ Ha valaki jokerrel kezd, akkor az első nem joker lap színe lesz a követendő.
- ◆ A jokereket úgy kell kezelni, amikor az ütés győztesét, ill. a lapok elvitelét megnézik, hogy azok a hívott színnel megegyező színűnek számítanak.
- ◆ Nem kötelező jokert kijátszani annak a játékosnak, akinek van jokere, de nincs a hívott színből lapja.

KI VISZI AZ ÜTÉST?

- ◆ Az ütést a hívott szín 2. legmagasabb értékű lapja viszi.
- ◆ Ha senki se tudta követni a színt, akkor a hívott szín kijátszója viszi az ütést.
- ◆ Az ütés győztese nem automatikusan veszi maga elé az ütésben szereplő összes lapot! Csak a saját lapját viszi el, és azokat, amelyek nem követték a színt. Az elvitt lapokat maga elé teszi képpel felfelé, többit képpel lefelé eldobja.
- ◆ Amikor egy játékos által elvitt lapkészletbe 2 azonos értékű lap kerül, mindkettőt eldobja.
- ◆ Ha valakihez 3 azonos értékű lap kerülne, akkor is csak 2-t dob el, a 3.-at megtartja.
- ◆ Az ütés győztese kezdi a következő hívást. Ez addig megy, amíg el nem fogynak a lapok.

PONTOZÁS

- ◆ Mindenki összeadja az elvitt lapjainak az értékét, és lelépi azt a pontozósávon.
- ◆ Ha az összpontszám 0 alá megy, a bábu akkor is a 0-án marad.
- ◆ Ha senki sem ment túl a 40-en, új kör kezdődik, amit a legkevesebb ponttal rendelkező játékos kezd. Holtverseny esetén döntsetek valahogy.

A JÁTÉK VÉGE

- ◆ A játék akkor ér véget, amikor egy vagy több játékos túlmegy a 40-en. Ők mind kiesnek.
- ◆ Az a játékos a győztes, aki alulról a legközelebb került a 40-hez.
- ◆ Holtverseny esetén a döntetlenre álló játékosok veszítenek, és a következő 40-nél kevesebb ponttal rendelkező játékos nyer.