

CLUBS

2–6 játékos részére
8 éves kortól

1873, London – a felsőbb társadalmi rétegek úriemberei rendszeresen összegyűlnek a Reform Clubban, hogy a politikáról, a gazdaságról és a filozófiáról társalogjanak. Vagy hogy a klub szalonjában jelentős summát tegyenek fel egy-egy Whist-, Hazard- vagy Clubs-játszmára, a korszak legnépszerűbb kártyajátékaira.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK TARTALMA

60 játékkártya

6 bónuszkártya



A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja elsőként elérni 50 győzelmi pontot (vagy többet). Győzelmi pontok a treff lapok elütésével és a bónuszkártyákkal szerezhetők.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Tegyük a szükséges bónuszkártyákat az asztalra egymás mellé, képpel felfelé.



Játékosok száma

6 játékos
5 játékos
4 játékos
3 játékos
2 játékos*

Bónuszkártyák

az összes bónuszkártya
0, 2, 5, 8, 10
0, 2, 5, 8
0, 2, 5
5

(lásd a szabály végén a „Clubs 2 főre” leírását)

A maradék bónuszkártyákat tegyük vissza a dobozba. Szükség lesz még egy papírra és egy tollra a győzelmi pontok felírásához.

A legidősebb játékos lesz az első osztó. Keverje meg a kártyákat, és osszon minden játékosnak tízet. A maradék kártyákat tegyük félre; a következő fordulóig nem lesz rájuk szükség.

A JÁTÉK MENETE

A játékot az osztótól balra ülő játékos kezdi. Egy lapot, egyformákat vagy sort játszat ki.

– Egy lap: bármely önmagában kijátszott lap.

– Egyformák: kettő vagy több azonos értékű lap.

– Sor: kettő vagy több lap növekvő számsorrendben, nem feltétlenül azonos színben.

A játékosnak a körében két lehetősége van: a.) kártyák kijátszása vagy b.) passzolás.

(a) Kártyák kijátszása: a sorra kerülő játékos kijátszhatja a kezéből lapokat a már korábban kijátszott kártyákra. A kijátszott kártyáknak ugyanannyi lapból és ugyanolyan formációból kell állniuk,

mint a körben korábban kijátszott kártyák (vagyis egy lap, egyformák vagy sor). A kombináció legnagyobb értékű kártyája magasabb kell, hogy legyen, mint az előzőleg kijátszott kombináció legnagyobb értékű kártyája.



Egy lap

Egyformák

Sor

(b) Passzolás: a sorra kerülő játékos passzolhat, még akkor is, ha tudna lapokat kijátszani. Ez nem jelenti azt, hogy az adott ütésből kiesik. Ha a passzolás után a játékos újra sorra kerül, megint dönthet, hogy a.) kártyákat játszik ki vagy (b.) passzol.

A játékos az óramutató járása szerint halad.

EGY ÜTÉS ELNYERÉSE

Amint egy játékos kijátszik egy 15-ös értékű kártyát (egy lapként, egyformák vagy sor részeként), vagy amint minden más játékos passzolt a körben, a játékos elnyeri az ütet. Megkap minden kijátszott kártyát, és ezeket képpel lefelé maga mellé teszi. A forduló végén az elütött treff lapok a rajtuk látható pontszámot érik. Az ütet elnyerő játékos hívása dönti el, hogy a következő ütés során milyen kombinációt lehet kijátszani.

BÓNUSZKÁRTYÁK

Amint egy játékos kijátszja az utolsó kártyáját, megkapja az elérhető legmagasabb értékű bónuszkártyát. A többi játékos folytatja a játékot (és szintén megkapja az elérhető legmagasabb értékű bónuszkártyát lapjai elfogyásakor). Ha minden más játékos passzol, akkor az utolsó kártyáját kijátszó játékos az ütet elviszi, és megszerzi a körben kijátszott

lapokat. Ezután a tőle balra ülő játékos lesz az új hívójátékos.

EGY FORDULÓ VÉGE

Egy forduló akkor ér véget, ha már csak egy játékos kezében vannak lapok. Ez a játékos még esélyt kap, hogy az utolsó ütet elvigit (hogy megakadályozza a másik játékos pontszerzésben); de a forduló végén el kell vennie a 0-s bónuszkártyát.

GYŐZELMI PONTOK

1) A 0-s bónuszkártyát megszerző játékos ebben a fordulóban nem szerez győzelmi pontot (se bónuszpontokat, se az elvitt treff kártyái pontjait).



2) Minden más játékos annyi győzelmi pontot szerez, amennyi az elvitt treff kártyáin szerepel, valamint amennyi a megszerzett bónuszkártyáján látható.

Írjátok fel a győzelmi pontokat!



Példa: 5 bónuszpont + 1 pontnyi treff = 6 győzelmi pont

ÚJ FORDULÓ

Az előző fordulóban használt kártyák a dobópakliba kerülnek. A korábban félretett pakliból az előző osztótól balra ülő játékos osszon mindenkinek 10 új kártyát. Ha nincs elég kártya, keverjétek meg a dobópaklit, és osszatok tovább abból.

A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos egy forduló végére elér 50 vagy több pontot, a játék véget ér. A győztes a legtöbb pontot elérő játékos.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

DUPLA VAGY SEMMI

Egy játékos az első kártyája kijátszása előtt bármikor „duplázhat”, akkor is, ha már korábban passzolt. Ha a duplázó játékos lapjai fogynak el elsőként a fordulóban, akkor ő megduplázza a fordulóban szerzett győzelmi pontjait (ez a treff pontjaira és a bónuszpontjaira egyaránt vonatkozik). Ha vállalása nem sikerül, ebben a fordulóban nem szerez pontot (sem a treff lapjai, sem a bónuszkártyája után). Egy fordulóban akár többen is duplázhatnak. A forduló végén azonban csak egy játékos duplázhatja meg a pontszámait, a többi duplázó nem szerez győzelmi pontot.



A 15-ÖS DZSÓKER

Ebben a játékváltozatban a 15-ös lapok dzsókerek, bármelyik másik kártyát helyettesíthetik. A forduló végi pontszámokat az alapjátéknak megfelelően kell számolni: a treff 15-ös 1 pontot ér, a többi 15-ös nem ér győzelmi pontot.



CLUBS 2 FŐRE

A kétszemélyes játék során csak az 5-ös bónuszkártyára lesz szükség. Az a játékos, akinek elsőként fogynak el a kártyái, az elütött treff kártyái és az 5-ös bónuszkártya győzelmi pontjait kapja meg, míg a másik játékos csak az elütött treff kártyái alapján kap pontokat.



CLUBS CSAPATBAN

Ebben a játékváltozatban csapatokban kell játszani. A csapatok tagjainak győzelmi pontjait össze kell adni. Ha egy játékos sikeresen duplázott, akkor csak az ő szerzett pontjai duplázódnak még azelőtt, hogy

a csapat pontszámához hozzá kéne adni őket. Ha egy forduló során már csak az egyik csapat játékosainak kezében van kártya, a forduló véget ér, és ez a csapat nulla pontot szerez.

Az alábbi pontszámig játsszatok:

4 játékos (2 kétfős csapat): 100 pont

6 játékos (3 kétfős csapat): 100 pont

6 játékos (2 háromfős csapat): 150 pont



CRAZY CLUBS

Az alapjáték szabályai érvényesek, az alábbi módosításokkal:

– Egy 15-ös kártya kijátszásával nem viszed el automatikusan az ütést. Csak akkor viszed el az ütést, ha rajtad kívül mindenki passzolt a körben.

– Minden kombinációt (egy lapot, egyformákat, sort) lehet egy hosszabb (vagyis több lapból álló), azonos típusú kombinációval ütni. Egyformákat vagy sort lehet ütni egy több lapból álló, egyforma vagy egymás utáni lapokból álló kombinációval.

Példa egy erősebb sorra: a „14, 15” sort üti az „1, 2, 3” sor. Az „egy lap” olyan egyformáknak számít, amely csak egy lapból áll, vagyis megüthető egy magasabb értékű „egy lappal” vagy egy legalább két lapból álló, egyforma lapokat tartalmazó kombinációval. Példa: egy „15-ös” egy lap megüthető egy „3, 3” kombinációval.

– Ahhoz, hogy egy játékos lapokat játszhaszon ki: vagy az előzőleg kijátszott, ugyanannyi lapból álló, ugyanolyan típusú kombinációból kell erősebbet, vagy egy több lapból álló, ugyanolyan típusú kombinációt kell kijátszania.

