

Minden ütés 10 pontot ér, minden pedig mínuszpontot:



A játék menete

hívott →  ←  ←  ← 
viszi a kört ↑

Játékváltozat nagyobb gyerekeknek

Pontozás

Minden ütés 10 pontot ér.

Az aduász 20 pontot ér, az adu király, dáma, bubi pedig 10-et.
A ♠ értéke:



Keverjük meg a lapokat, emeljünk, majd az emelt lapot nézzük meg: ez lesz az adusín! Ezután keverjük még egyet a paklin, majd osszuk szét.

Akárcsak az előző változatban, itt is az osztótól jobbra ülő játékos hív. Adott színre kötelező azonos színt tenni. Ha nincs adott színű lapunk, de van adunk, azt kell tenni, ha nincs adunk sem, akkor bármit tehetünk. Felülütni nem kötelező, de az adu minden nem adut üt.

Ha elfogytak a lapok a kezüinkből, számoljuk össze a pontjainkat! Minden ütés 10 pontot ér, az extra lapok a pontozásban leírtak szerint számolódnak. Akinek a legtöbb pontja van, az nyert!



A játék tartalma
110 kártya • játékszabály

A játék lapjai megfeleltethetők a klasszikus francia kártyának, így minden francia kártyával játszható játékot ezzel a kártyával is játszhatunk. Mondunk is néhány ötletet!

A kártya lapjai

Négy jel választja négy színre a kártyákat:

horgony , kormánykerék , iránytű , mentőöv

A lapok sorrendje:

Ász, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, bubi, dáma, király



A Rumini és a Balikó lap joker, bármelyik kártyát helyettesítheti.

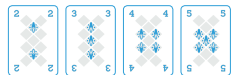
RUMINI RÖMI

Játékosok száma: 2-4 fő
Életkor: 5-12 év

A játék célja, hogy megszabaduljunk a kezünkben lévő összes laptól, méghozzá úgy, hogy szabályos sorozatokat gyűjtünk, majd azokat letesszük az asztalra, illetve a többiek lerakott lapjait egészíthetjük ki. Könnyebb játék, amivel a lapsorrendet és a lapok kombinálását bevezethetjük a kisebbeknek. Ha már jól megy, áttérhetünk a KalóZRömi-re.

Mit gyűjthetünk?

Olyan lapokat, amelyeknek azonos a színük és a számsorban követik egymást.



Olyan lapokat, amelyeknek különböző a színük, de azonos a számuk.



Egy sorozatban legalább három lapnak kell lennie. Egy sorozatba egy Ruminit vagy Balikót lehet letenni helyettesítő lapként.

A játék menete

Keverjük meg a lapokat, és a legfiatalabb játékos emeljen, azaz válassza ketté a paklit bárhol, és a felső felének legalsó lapját csapja fel. Ha Rumini vagy Balikó, akkor az emelő megkapja, és újat csap! Tegyük az emelt lapokat a felcsapott lapra, a pakli maradékát pedig osszuk ki: az osztótól jobbra ülő fog kezdeni, ő 15 lapot kap, a többiek 14-et. A maradékot tegyük a paklira. Ebből fogunk húzni!



A felcsapott lap a cserelap. Az első körben felhúzhatja az osztó, ha le tudja rakni rögtön, később akkor lehet felhúzni, ha segítségével az összes kezünkben lévő lapot le tudjuk rakni.

TIPP

Először rendezgesd el a kezeden a lapjaidat! Válogasd ki, amelyek összeillenek, egy sort alkotnak vagy azonos szám van rajtuk. Amit nem tudsz semmivel összeilleszteni, azokat majd eldobhatod, vagy esetleg várhatsz mellé lapot, hátha sikerül hozzáhúzni valamit.



Kezdjük el a játékot! A kezdőjátékos dobással kezd, azaz egy lapot, amire nincs szüksége, eldob. Innentől kezdve mindenki az alábbi dolgokat csinálja a körében:

1. Húz vagy felveszi a legfelső lapot a dobóhalomból (ez utóbbi mindenképp azonos körben le kell tenni).
2. Lerak sorozatokat, vagy hozzátész lenn lévő sorozatokhoz lapot, vagy kicserél lenn lévő Rumini/Balikó lapot annak a helyére illő lapra. Ilyenkor a Rumini/Balikó lapot rögtön le kell rakni más kombinációban. Egy körben annyi lapot letehetünk, amennyit csak tudunk, de hozzátenni más sorozatához csak akkor lehet, ha már mi magunk is letettünk legalább egy sorozatot.
3. Eldob egy lapot a kezéből. Dobni kötelező, mindig kell, hogy maradjon dobólap a kezünkben!

Jöhet a következő játékos – az óramutató járásával ellentétes irányban halad a kör!

Az a játékos nyer, akinek leghamarabb elfogynak a lapjai!

KALÓZRÖMI

Játékosok száma: 2-6 fő
Életkor: 6-99 év

A játék célja, hogy megszabaduljunk a kezünkben lévő összes laptól, méghozzá úgy, hogy szabályos sorozatokat gyűjtünk, majd azokat letesszük az asztalra, illetve a többiek lerakott sorozatait variáljuk a saját lapjainkkal.

A játék menete

Osszunk mindenkinek 10 lapot, a maradék paklit tegyük az asztalra, ebből fogunk húzni. Ebben a játékban nem kell dobni!

Miután elrendezgettük a kezünkben a lapjainkat, először mindig húzunk, aztán rakunk a körünkben. Három lapból álló sorozattal lehet megkezdeni a lapok lerakását, és ha már raktunk le kézből lapot, akkor elkezdhetjük a lent lévő és kezünkben lévő lapok variálását, azaz a kalózkodást!

Akárhány lap rabolhatunk az asztalról, bármit átrendezhetünk.

Három szabálya van a kalózkodásnak:

1. A körünk végén legalább egy lappal kevesebb kell legyen a kezünkben, mint az elején!
2. Csak szabályos kombináció maradhat az asztalon!
3. Egy játékos egy köre legfeljebb 2 percig tarthat!

Akinek elfogy a lapja, az nyer!

ÓVAKODJ NEGRÓTÓL!

Játékosok száma: 4 fő
Életkor: 8-99 év

Ehhez a játékhoz csak az egyik paklit használjuk, és a Rumini valamint a Balikó kártyákat vegyük ki a pakliból.

A játék célja

Ütések szerzése és a  lapok és Negró kerülése.

