

Haggis

Tervezte: SEAN ROSS

Pontszerző kártyajáték 2 vagy 3 személyre.

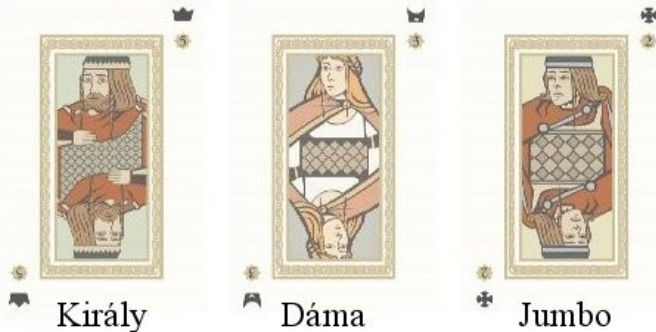
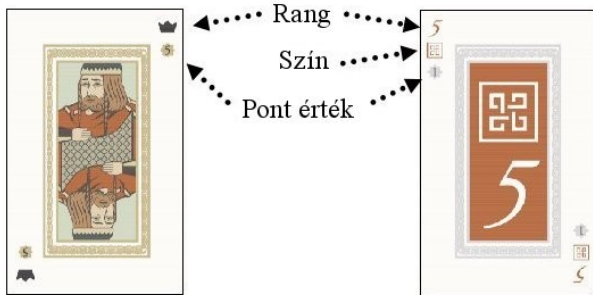
A játék célja

A játék célja az, hogy a többiekénél hamarabb szabaduljunk meg a kezünkben tartott lapoktól, és ezzel egy időben minél több pontot érő lapot tartalmazó ütést szerezzünk. További pontokat kaphatunk, ha sikeresen tippeljük meg, hogy a mi kezünkől fog legelőször elfogyni az összes lap.

A kártyapakli

A Haggis kártyapakli 54 lapból áll, és ötféle színben tartalmaz 2-től 10-ig számozott kártyákat, valamint semleges színben három-három Jumbó(J), Dáma(Q) és Király(K) lapot. A csomagban van három játékszabályt tartalmazó lap is. A kártyák rangsorrendje az alacsonytól a magas lapokig az alábbi:

2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K



Osztás

Két játékos esetén a pakliból vegyünk ki egy teljes J-Q-K sorozatot, valamint az egyik komplett szín 2-10 lapjait, mielőtt a játékot megkezdjük.

A Haggis több játszából (leosztásból) áll. Az első játszmahoz jelöljük ki az egyik játékos osztónak.

Minden játékos elé képpel felfelé tegyünk egy-egy Jumbó, Dáma és Király lapot: ezek lesznek a Jokerek.

A megmaradt lapokat keverjük meg, és minden játékosnak osszunk képpel lefelé 14 lapot, melyet a játékosok a kezükbe vesznek. A játszma során ezt a 14 kártyát a többiek elől a kézben rejtve, míg az eléjük letett Jokereket az asztalon felfedve tartják maguk előtt.

Az osztáskor megmaradt lapokat (két játékos esetén 8; három játékos esetén 3 kártya) megtekintés nélkül félreteszük. Az így félretett kupacot nevezzük Haggisnak.

Licitálás

A lapjaik ismeretében a játékosok megtippelhetik, hogy vajon ők tudnak-e legelőször megszabadulni a lapjaiktól, és így először „kimenni” a játszából. Egy játékos a legelső lapjának kijátszása előtt bármikor bemonthatja a tétjét. Egy tét értéke 0 pont (Nincs tét), 15 pont (Kis tét) vagy 30 pont (Nagy tét) lehet.

A többiektől függetlenül bármelyik játékos mondhat be licitet, és a tétek értékeinek sem kell megegyezniük.

Miután egy licit bemondásra került, azt sem visszavonni, sem megváltoztatni nem lehet.

Lejátszás

Minden játszma ütések (körök) sorozatából áll. Az első körben először az osztótól balra ülő játékos kezd azzal, hogy kihív (az asztal közepére tesz) egy kártyakombinációt, amely lehet: gyűjtemény, sorozat vagy bomba.

Gyűjtemény

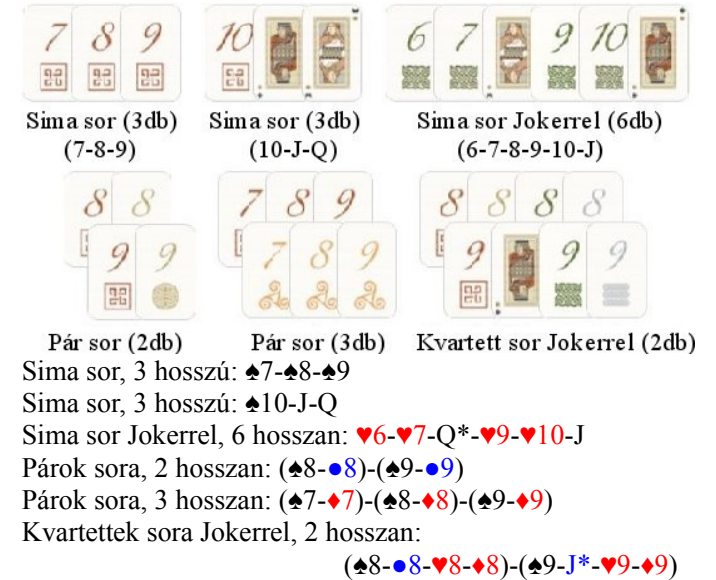
A gyűjtemény egyforma számértékű (rangú) lapokból áll. Egy gyűjtemény minimum 1 lapból, maximum 9 lapból állhat (egyes lap, pár, terc stb.). Egy gyűjtemény akármennyi Jokert tartalmazhat.



Sorozat

Egy sorozat (sor) három vagy több egyes lapból, illetve két-öt vagy több nagyobb gyűjteményből állhat, melyek érték-

ben közvetlenül egymás után következnek, és ugyanolyan szín(ek)ből állnak.



Jokerek

A Jumbó, Dáma vagy Király kártyák Jokerként bármely náluk kisebb lapot is helyettesíthetnek gyűjteményekben vagy sorokban. Például egy J állhat egy 8-as helyén, de nem helyettesíthet K-t.

Ha egy Jokert sorozat részeként játszunk ki, akkor annak színét tetszőlegesen (ahogy a szükség hozza) határozhatjuk meg.

Jegyezzük meg, hogy a J,Q,K lapokat nem feltétlenül kell Jokerként kijátszanunk, hiszen kirakhatjuk őket egyke lapként is, illetve beépíthetjük őket gyűjteménybe vagy sorozatba. Például egy J önmagában üti a 10-est; a 9-10-J sima sor üti a 8-9-10-et; valamint a 10-10-J-Q* pár-sor (ahol a J Jumbó, de a Q* egy Jumbót helyettesítő Dáma Joker) üti a 9-9-10-10 sorpárt.

Amikor egy Jokert nagyobb kombináció (gyűjtemény vagy sor) részeként játszunk ki, akkor az alakzatnak legalább egy nem Joker lapot is kell tartalmaznia (egyébként a kombináció bomba lenne).

Bombák

Egy bomba a pontot érő kártyák speciális kombinációja, melynek használatát az ütések részben ismertetjük. Hatféle

bomba lehetséges, melyek a legalacsonyabbtól kezdve a legmagasabbig az alábbiak lehetnek:

- 3-5-7-9 (négy különböző színben, Joker nélkül)
- J-Q
- J-K
- Q-K
- J-Q-K
- 3-5-7-9 (ugyanazon színben, Joker nélkül)

A sorrendet a formációk pontjainak összértéke alapján könnyű megjegyezni.

Ütések

Miután egy kombináció kijátszásra került, a játékosok az óramutató járásnak megfelelő sorrendben következnek, és mindenki eldöntheti, hogy azt felülüti vagy passzol. Az ütés tehát nem kötelező – azaz aki tudna is ütni, az is passzolhat. Ha viszont valaki nem tud ütni, annak passzolnia kell.

Felülütni csak olyan kombinációval lehet, mint amilyen típusú a kijátszott kombináció, ugyanannyi lapból, de magasabb értékűekből áll. Tehát ha egyes lap volt hívva, az csak magasabb egyes lappal üthető; ha a hívás egy pár volt, akkor az csak magasabb párral üthető; három hosszú sima sor csak magasabb három hosszú sima sorral üthető stb.

Ezen szabályok alól egyedül a bombák a kivételek. Bomba csak akkor játszható ki, ha az illető játékos van soron, de ezzel bármely rendes kombináció, illetve nála kisebb (nem egyenlő vagy magasabb) értékű bombát üt. Bombára már csak magasabb értékű bomba tehető.

A játékosok ezen szabályok szerint következnek egymás után, mindig azonos típusú és lapszámú, de magasabb kombinációt (vagy bombákat) kirakva vagy passzolva mindaddig, amíg valaki üt, vagy sorrendben mindenki passzol.

Két játékos esetén a kör azonnal véget ér akkor, ha az egyik játékos passzol.

Három játékos esetén a kör akkor ér véget azonnal, ha két egymást követő játékos passzol. Aki passzolt, az a kör vége előtt még üthet, ha akar és rá kerül a sor.

A kört az a játékos nyeri, aki a legmagasabb kombinációt vagy bombát rakta.

Ha ez a legmagasabb ütés nem bomba volt, akkor a körben kirakott lapokat (ütést) a kör nyertese kapja. Ha a legmagasabb ütés bomba volt, akkor az ütést a nyertes ellenfelei egyikének adja át.

Megjegyzés: Három játékos esetén, körverseny módban ahelyett, hogy bomba esetén a nyertes határozná meg, hogy kihez kerül az ütés, azt a második legmagasabb kombinációt tevő játékos kapja. Ha egy kört egy játékos az általa hívásként kirakott bombával nyeri meg, akkor az ütést a tőle jobbra ülő játékos kapja meg.

A következő kört az előző kör nyertese kezdi. Három játékos esetén, ha az előző kör nyertes már kiment, akkor a tőle balra ülő játékos kezd.

Játszma vége

Amikor egy játékos kivételével mindenkinek elfogyott az összes lapja, a játszma azonnal véget ér.

Három játékos esetén a legelőször kiment játékos annyi pontot kap, mint a két bent maradt játékos kezében lévő lapok száma közül a nagyobbik, mielőtt azok ketten a játékot folytatnák. Figyelem! A játékosok kártyái közé az asztalon előttük lévő Jokerek is beleszámítanak.

Majd a játék addig folytatódik, amíg a második játékos is kihívja az összes lapját. Ezen legutolsó kör hívása már nem üthető el. Az utolsó kör híváskombinációját az azt kirakó játékos kapja meg (hacsak az nem bomba volt, mert ekkor az Ütések részben leírtak szerint a hívás lapjai az ellenfélhez kerülnek). A legutolsó játékos kezében maradt kártyákat már nem kell kijátszani.

Az utolsó játékos kezében maradt kártyákat a Haggis kupac lapjaival együtt a legelőször kiment játékos kapja. Ne feledjük el feljegyezni a kártyák számát (beleértve a Jokereket is)!

Pontozás

Pontokat azok alapján lehet kapni, hogy (1) mennyi kártya maradt az ellenfelek kezében, (2) milyen értékű lapokat gyűjtöttünk be az ütések során, illetve (3) sikerült a licitet teljesíteni.

Az éppen kimenő játékos minden olyan lapért 5 pontot kap, amelyik kimenete pillanatában (az utolsó lapjainak lerakásakor) a legtöbb kártyát kezében tartó játékosnál van. Ne feledjük, hogy a kézben tartott lapokhoz mindig hozzá kell számolni az asztalon található Jokereket is!

A legutolsó hívás már nem üthető felül.

Három játékos esetén a legelőször kimenő játékos további plusz 5 jutalom pontot kap.

A megszerzett ütések közül minden játékos annyi pontot kap, mint amennyi a benne található lapok pontértékeinek összege. Az egyes lapok pontértékei az alábbiak:

3(1), 5(1), 7(1), 9(1), J(2), Q(3), K(5), páros lapok (0).

Végül a licitekért járó jutalmakat adjuk a pontszámokhoz. Ha sikerült a bemondást teljesíteni, akkor a teljesítő játékos megkapja a tét értékét is. Ha azonban a bemondását valaki elbukta, akkor az ő tétjének pontértékét a legelőször kiment játékos kapja. Továbbá ugyanennyi pontot kap minden olyan játékos is, aki ebben a körben nem licitált.

Példa: Aliz, Béla és Cecil játszanak. Aliz és Béla kis tétet mondott be, miután megnézték a lapjaikat. Cecil nem licitált. Aliznak sikerül először kimennie. Aliz így 15 pontot kap a sikeres licitálásáért, valamint további 15 pontot Béla sikertelen licitje miatt, ami összesen 30 pont licitbevétel jelent. Béla egyetlen pontot sem szerez a licitekből. Cecil 15 pontot kap Béla sikertelen teljesítése révén. Ugyanezen bemondások esetén, ha Cecil ment volna ki először, akkor ezzel 30 pontot szerzett volna (Aliz és Béla sikertelensége miatt), míg a másik két játékos egyetlen pontot sem kapott volna a licitek után.

Következő játszma

Miután összeszámoltuk a játékosok körben szerzett pontjait, azt hozzáadjuk az előző körök során szerzett összpontszámokhoz, és az új kör egy új osztással kezdődik.

Az osztó a legmagasabb összpontszámmal rendelkező játékos lesz. Egyenlőség esetén a legutolsó kör győztese az osztó.

Az első hívás (kezdés) jogát a legalacsonyabb összpontszámmal rendelkező játékos kapja meg. Egyenlőség esetén az osztótól balra ülő játékos kezd.

Vége

Addig játszunk újabb és újabb játszmákat, amíg legalább az egyik játékos el nem éri (vagy túlhaladja) az előre meg egyezett határ összpontszámot. A játék győztese a legtöbb pontot elérő játékos lesz. Egyenlőség esetén addig játszunk és pontozunk újabb játszmákat, amíg nem lesz egyforma legmagasabb összpontszám.

Rövidebb játékhoz 250 pontos, hosszabb játékhoz 350 pontos határ javasolt.

Sean Ross © Game Artisans of Canada, 2010