

Fekete Péter

Fekete Péter Játékszabályok

A játékban tetszés szerinti számú játékos vehet részt, de legalább kettő. Kezdekor a kártyákat jól össze kell keverni és a játékosok között egyenlően szét kell osztani. Ha valamelyik játékos a kártyái között két azonos sarokjellel ellátott lapot talál, akkor ezeket lerakhatja. Ezután meg kezdődik a „húzás”: akinek a legtöbb kártya maradt a kezében, attól a bal oldali szomszédja egy kártyát húz, tőle pedig a következő, és így tovább. Ha a játékosnak a húzott kártya másod példánya kezében van, akkor ezt a két kártyát – amelyeknek sarok jelzése azonos – lerakja. Ez így megy tovább mindaddig, míg az egyik játékosnál a „Fekete Péter” egyedül marad kézben és így ő maga is Fekete Péter lesz. Az előző te sen megbeszélt bűntetést kapja, például, hogy egy befeketített dugóval pontot tesznek az orrára, homlokára vagy arcára.

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne

lap:

Francis kártya - 1 fős



Könyv



Könyv szám / játékosok száma



lapok száma

Játék menet

Induláskor

szálat pár kártyát ellenőrzés

azonnal pár kártyát lerakása

Játék során

balra ülő játékosról lapkiszár



saját párkartyák ellenőrzése



lehetőség azonos párkartyák
kerakázása (eldönthető)

Ha van lap



nincs több lap
csak a Joker

Kierbekeelés



Vezetés = Kínél a Joker maradt

győztes = aki betette a legfőbb párt

Makaó

A makaót két teljes, tehát 32 lapos magyar paklival játsszák. Ennek a játéknak a felújítása az UNO, illetve a SOLO, speciális paklival, de a maga idejében az eredeti makaó is meglehetősen népszerű volt.

A makaót 3-tól 6 személyig érdemes játszani, lehet többen is, de akkor már nehézkessé válik. Számos "háizsabálya" lehetséges, játék előtt ezt érdemes tisztázni a vitás helyzetek elkerülése érdekében.

Játékszabály: Az elején mindenkinek ugyanannyi lapot osztanak, a többi talonban marad. Rendszerint 5 lappal érdemes indulni.

A játék célja: elsőként megszabadulni a kézlapoktól. Az nyer, akinek elsőként fogy el a lapja.

Az első egy tetszés szerinti lapot tehet ki, utána pedig mindig a legfelső lappal egyező színű vagy értékű lapot lehet tenni.

A játék menete: a játék jobbra és balra tartással váltakozva folyik. Az osztó mindenkinek 5-5 kártyát ad zártan, majd az asztalra tesz egy lapot nyitottan. Ez lesz a dobóhalom alaplapja. A maradék csomagot húzható talonként teszi le. Az osztó jobbján ülő játékos kezdi a lerakást. Az alaplappal azonos színű vagy rangú kártyát tehet a dobóhalomba. Ha nincs nála megfelelő lap, egyet húznia kell a talonból. A soron következő játékos is hasonlóan jár el: mindig a dobó halom legfelső lapja a mérvadó.

És a lényeg: néhány lap különleges szereppel lehet felruházva. Lerakásukkor az alábbiak szerint kell tovább játszani: ászra színt lehet kérni, a X-essel a soros játékos kimarad, alsóra megfordul a játék iránya. Ha egy VII vagy VIII (francia pakliban 2-es és 3-as) kerül a dobóhalomba, a következő játékosnak 2 ill. 3 lapot kell húzni a talonból.

Amennyiben ő is ugyanolyan lapot rak, a mögötte ülőnek annyival több kártyát kell felvenni. A VII-esre VIII-ast lehet tenni, de fordítva nem. (De ezek mellett a játékosok megállapodhatnak egyéb speciális lapban is; pl. királlyal adott értékű lapot is lehet kérni, vagy felsővel megadni, hogy számos vagy figurás lapot tegyen a következő játékos. Háizsabályként elfogadható az is, hogy aki tud, egy körben több lapot is letehet, de ez nem mindig szerencsés a játék szempontjából.)

Az utolsó előtti kézlap lerakásánál a játékosnak "makaó" bemondásával kell jelezni a helyzetet. Ennek elmulasztását 5 lap felvételével büntetik. Megnyeri a játékot az a személy, aki elsőként fogyasztja el kézlapjait. Minden játékos annyi pontot ír fel, ahány kártya a kezében marad. A 10 osztásból álló játékot megnyeri az a játékos, aki a legkevesebb pontot gyűjtötte.

Makac'

7 lap:

Magyar börtön



Könyv



lapok száma 5 lap



maradék papírra a húzóerő



dobóhalom, húzóerő egyfelől
lapját bontva becsúszik

Írték írása

írásvezető irányával meggyezően
közöltek

Kuzdó játékos
az arató játékján ülő személy

játék menet

