

# Razboi

## Desfășurarea jocului:

Pachetul de cărți (amestecat) se împarte în mod egal fiecărui jucător. Se extrag jokerii din pachet înainte de a împărți cărțile. În cazul în care numărul de cărți nu este divizibil cu numărul de jucători, se scot cărți aleatoriu din pachet până la cel mai mic numitor comun.

Fiecare jucător întoarce cu susul în jos cărțile (fără a cunoaște valoarea lor) și pune pe masa de joc cartea de deasupra stack-ului.

## Reguli joc:

1. Cel cu valoarea cea mai mare a cărții ia toate cărțile de pe masa și le pune sub cărțile pe care le are deja.
2. În caz de egalitate a cărților, se declară Război și fiecare jucător ce se încadrează în egalitate va pune pe masa de joc atâtea cărți cât indica valoarea cărții care a cauzat egalitatea, în ordinea în care acestea sunt extrase de deasupra stack-ului de cărți individual. Fiecare jucător va pune pe rand toate cărțile, iar jucătorul care va avea ultima carte pusă cu valoarea cea mai mare la final va lua toate cărțile de pe masa. În cazul în care egalitatea se repeta, procesul se repeta. Toate cărțile vor fi puse cu susul în jos, exceptând ultima, care va fi pusă pe masa de joc pe fata.
3. Dacă un jucător nu are destule cărți pentru a acoperi numărul necesar ce trebuie pus pe masa, acesta va pune toate cărțile pe care le are.
4. Dacă doi jucători pun aceeași carte pe masa, dar al treilea pune o carte cu o valoare mai mare, acesta ia toate cărțile și nu se mai judeca egalitatea.

Castigatorul este cel care ramane la final cu toate cărțile.

Ordinea crescătoare a cărților este:

$2 < 3 < 4 < 5 < 6 < 7 < 8 < 9 < 10 < J < Q < K < A$

Pentru A se vor pune 11 cărți.

Pentru J se vor pune 12 cărți.

Pentru Q se vor pune 13 cărți.

Pentru K se vor pune 14 cărți.

Iar pentru celelalte se vor pune exact numărul care este scris pe ele.

# Extensie

## Prizonierii de război:

Pentru a juca aceasta extensie, este nevoie de mai mult de 2 jucători. Regulile pentru jocul de baza sunt asemănătoare cu cele pentru Război. În plus, se adaugă ideea de carte “prizonier”:

Cand un jucator castiga o tură, poate alege (sau nu) să ia o carte dintre cele puse de ceilalți, numită “prizonier” sau cea din vârful stack-ului său de cărți, dar nu poate lua cartea pusă de el. Cartea prizonier va fi pusă cu fața în sus langa stack-ul pe care-l are o persoana. La următoarea tură, cel ce deține o asemenea carte poate alege să o joace pe aceasta în locul celei de deasupra stack-ului. Dacă jucătorul câștiga războiul cu o carte prizonier, toate cărțile se duc înapoi la baza pachetului. Dacă pierde războiul cu o carte prizonier, jucătorul trebuie să cedeze atât cartea prizonier cât și cartea de deasupra stack-ului.

Pentru a păstra corectitudinea fata de ceilalți jucători, cărțile trebuie puse în același timp de către toți jucătorii. Deci, poate exista un timer înainte de fiecare runda în care, dacă cel puțin un jucător are o carte prizonier, acesta va avea opțiunea de a pune fie cartea prizonier pe masa, fie cartea de deasupra stack-ului, fără a vedea ce au ales ceilalți.

În cazul unei egalitati, cartea prizonier poate fi pusă de asemenea drept ultima carte, același sistem de timer fiind folosit pentru a păstra competitivitatea.

Cel care câștigă războiul poate alege să ia o carte prizonier din cele puse cu fața în jos de celălalt.

**Important:** fiecare jucător poate avea maxim o carte prizonier la un moment dat. După ce se scapă de carte, el poate să aleaga (sau nu) să mai ia o carte prizonier.

Document scris de:

Ondina Lipsa

Radu Deleanu

Rotaru Oana