**ZASADY GRY W KARTY:**

Każdy z graczy ma na początku gry 6 punktów. Celem graczy jest zejście do 0 punktów co można osiągnąć na kilka sposobów:

1. Wybronienie się z całego obecnego limitu kart -1 punkt

2. Wybronienie się z bonusowej karty "na żądanie" od krupiera -1 punkt (nie działa w przypadku, gdy krupier musiał dodać kartę)

3. Sprawienie, że inny gracz zbierze wszystkie karty ze stołu po ataku od strony gracza.

W przypadku punktu 2 redukcja punktów przyznawana jest tylko, w przypadku udanej obrony całej tury.

Ponadto, każdy Joker w dłoni gracza traktowany jest jako -1 punkt, tzn. jeżeli gracz ma limit punktów równy 3 i ma w dłoni 3 Jokery to wygrał, jeżeli ma limit punktów 6 i ma 1 Jokera musi pozbyć się tylko 5 punktów itd. Joker liczony jest jako -1 punkt tylko, gdy jest w dłoni gracza pod koniec tury. Po utraceniu Jokera, np. używając go do obrony a tym samym wysyłając go na cmentarz kart, nie znajduje się on w dłoni gracza, więc nie ma redukcji punktów z tego tytułu.

**POCZĄTEK ROZGRYWKI:**

Na początku gry talia kart składająca się z 52 kart podstawowych oraz 6 Jokerów jest tasowana. Każdy z graczy otrzymuje 6 kart z potasowanej talii. Po rozdaniu kart z talii wyjmowana jest jedna karta, której kolor (wino, czerwień, żołądź, dzwonek, każde rozpatrywane jako osobny kolor) będzie kozyrem i umieszczane na spodzie talii tak, aby karta (jej kolor i znak) była widoczna dla graczy. Na początku tury krupier (komputer) atakuje piewszego gracza tzn. wyciąga jedną kartę z wierzchu talii i kładzie ją przed graczem. Gracz ma za zadanie pokonać otrzymaną kartę jedną z kart w jego dłoni. By pokonać kartę, karta gracza musi być tego samego koloru i większego znaku. Pokonana karta wraz z kartą, która ją pobiła są razem nazwane "stosikiem" (jeden stosik to dwie karty). Wyjątkiem jest kozyr, który nie musi posiadać większego znaku oraz Joker, który pokonuje wszystkie karty, nawet najwyższego kozyra - As'a. W przypadku, pokonania karty kolejka przechodzi do następnego gracza, zachowując kierunek ogrotu wskazówek zegara. Następny gracz może zaatakować broniącego się jeżeli posiada w swojej dłoni kartę o takim samym znaku jak jedna z kart obecnych na stole. Jeśli takiej karty nie posiada, albo nie chce jej używać może spasować i kolejka przechodzi na następnego gracza. Na potrzeby przykładu załóżmy, że gracz 2 zaatakował gracza 1. Po ataku, broniący się (gracz 1) musi się obronić tak samo jak w przypadku pierwszej karty (od krupiera). Po udanej obronie możliwość atakowania przechodzi na gracza numer 3 (gracz 2 który już atakował jest pomijany), ponieważ każdy z graczy przy jednym pełnym obiegu stołu może zaatakować tylko raz.

Atakowanie jest kontynuowane do momentu, gdy:

1. Na stole nie będzie tyle stosików ile limitu punktów ma broniący się gracz.

2. Broniący się gracz nie będzie w stanie pokonać otrzymanych kart i będzie zmuszony do dobrania do swojej ręki wszystkich kart ze stołu.

3. Wszyscy gracze nie spasują.

**BONUSOWA RUNDA:**

Jeżeli wszyscy gracze spasują, a limit stosików na stole nie został osiągnięty, krupier (komputer) podgląda jedną kartę z z wierzchu talii i sprawdza, czy posiada ona znak, który już znajduje się na stole (wyjątkiem jest Joker, który jest traktowany jako karta bez znaku i koloru). Jeżeli taki znak znajduje się na stole, krupier musi zaatakować gracza broniącego się. Obrona przed taką kartą nie przyznaje redukcji punktów. Jeżeli takiej karty nie ma na stole, krupier pyta się gracza, czy chce zaryzykować obronę przed tą kartą. W przypadku zgody, gracz musi się obronić. Udana obrona przyznaje redukcję punktów. Nieudana obrona skutkuje zebraniem kart ze stołu zaś udana obrona, w przypadku gdzie nadal nie osiągnięto limitu stosików, wznawia kolejkę innych graczy do atakowania. Krupier w każdej turze może wylosować z talii kartę tylko raz, niezależnie czy była ona kartą na żądanie, czy przymusowym atakiem.

**DODATKOWE ZASADY:**

1. W przypadku, gdy krupier zaatakuje gracza Jokerem ten automatycznie trafia do jego dłoni. (Licytacja do wprowadzenia - JESZCZE NIE ZAPROGRAMOWANE)

2. W przypadku, gdy gracz zaatakuje innego gracza Jokerem otrzymuje 3 karty z talii i wybiera jedną, którą chce zaatakować broniącego się gracza. Po wyborze decyduje w jakiej kolejności chce odłożyć pozostałe dwie karty do talii zaś wykorzystany Joker ląduje na cmentarzu. (**DODANE – DO WERYFIKACJI**)

3. W przypadku, gdy krupier w bonusowej rundzie na żądanie zaatakuje gracza Jokerem, każdy z pozostałych graczy otrzymuje po jednej karcie i komunikują się (bez podawania jaką posiadają kartę), kto z nich ma zaatakować broniącego się gracza. Taki atak nie przyznaje redukcji punktów dla atakującego, ponieważ oficjalnie atak pochodzi od krupiera.

**DO DODANIA (JESZCZE NIA ZAPROGRAMOWANE):**

1. W przypadku, gdy w talii zabraknie kart, cmentarz jest tasowany i służy jako talia do zakończenia trwającej tury. (**DODANE**)

2. Po zakończeniu trwającej tury, tak jak na początku gry losowany jest nowy kozyr, zaś każdy z graczy, po dowiedzeniu się co jest nowym kozyrem ma prawo do wymiany połowy swoich kart, zaokrąglając w górę (np. posiadając 3 karty może wymienić 2 itd.) (**DODANE - DO WERYFIKACJI CZY DZIAŁA**)

Następnie rozgrywka jest wznawiana i rozpoczyna się nowa tura.