

Sanghain säännöt:

Ensimmäiseksi:

Tarvittavat välineet:

4 pelaajaa varten:

2 tavallista korttipakkaa, joissa kummassakin 2 - 4 jokeria

Pöytä pelialustaksi

Mukava peliporukka

Muulle pelaaja määrälle suositellaan korttipakkoja noin pelaajien määrä jaettuna kahdella. Pelissä on aina käytettävä täysiä korttipakkoja, jolloin esim. 5:llä pelaajalla voidaan käyttää joko 2 tai 3 korttipakkaa.

Sanastoa:

Umpipakka	=	Keskellä pöytää kuvapuoli alaspäin oleva korttipakka
Avopakka	=	Umpipakan vieressä oleva poistopakka, jonka kortit ovat kuvapuoli ylöspäin
Etumies	=	Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja
Heppi	=	Pelaajan huudahdus HEP, jolla hän ilmoittaa haluavansa kortin
Kierros	=	Jakso jonka aikana kerätään kullekin kierrokselle tarkoitettuja sarjoja
Kolmoset	=	3 Samaa numeroa sisältävä sarja
Suora	=	4 peräkkäistä numeroa ja samaa maata oleva sarja
Pöytäys	=	Pelaaja asettaa kierroksella kerättävät sarjat pöytään eteensä
Työt	=	Jakaja sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle pelaajalle 11 korttia.
Vuoro	=	Jakso jonka pelaaja aloittaa nostamalla kortin ja lopettaa heittämällä kortin
Vuorokierros	=	Jakso jonka aikana jokainen pelaaja pelaa vuoronsa.

Pelattavat kierrokset:

1. 2 x kolmoset
2. 1 x kolmoset + 1 x suora
3. 2 x suora
4. 3 x kolmoset
5. 2 x kolmoset + 1 x suora
6. 1 x kolmoset + 2 x suora
7. 3 x suora
8. 4 x kolmoset

Korttien pistearvot:

Korttien pistearvo on kortin numeraaliarvo (2 = 2, 3 = 3, 4 = 4 jne.). Ässän numeraaliarvo suorassa voi olla pelaajan valinnan mukaan joko 1 tai 14 ja sen pistearvo on aina 14. Jokerin pistearvo on 15. Kortin maa ei vaikuta kortin pistearvoon.

Itse peli:

Alkuvalmistelut kierrokselle:

Ensimmäisellä kierroksella valitaan jakaja pelaajien joukosta. Seuraavilla kierroksilla jakajana toimii edellisen kierroksen etumies. Jakajaa tekee työt eli sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle pelaajalle 11 korttia käsikorteiksi. Loput korteista asetetaan keskelle pöytää umpipakaksi. Jokainen pelaaja voi katsoa käsikorttinsa. Etumiehen vuoro on ensimmäisenä.

Pelin tarkoitus:

Tarkoituksena on kerätä 8 kierroksella vähiten pisteitä. Vähiten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin.

Pelin kulku:

Jokainen pelaa vuorollaan. Vuoro kiertää myötäpäivään. Pelaaja vuoro etenee seuraavasti:

1. Pelaaja nostaa kortin joko umpipakasta tai avopakasta käteensä.
2. Pelaaja voi pöydätä korttinsa.
3. Pelaaja voi lisätä kortteja valmiisiin sarjoihin, mutta vain jos itse on jo pöydännyt.
4. Pelaaja heittää yhden kortin kädestään avopakkaan.

HUOM! Pelaajan vuoro alkaa aina nostamalla kortti ja loppuu heittämällä kortti pois.

HUOM! Etumies voi nostaa vain umpipakasta, koska yhtään korttia ei ole heitetty umpipakkaan.

Mikäli pelaaja päättää pöydätä korttinsa on pelaajan pöydättävä kerralla kaikki kierroksella kerättävät sarjat vähintään minimipituudessaan. Pelaajalla ei ole oikeutta lisätä kortteja valmiisiin sarjoihin, jollei ole pöydännyt itse. Korttien lisäys valmiisiin sarjoihin noudattaa kolmosten ja suoran sääntöjä sillä poikkeuksella, että kolmosissa voi olla enemmän kuin kolme korttia ja suorassa enemmän kuin 4.

Pelaaja voi pöydät vain kerran kierroksessa.

Mikäli umpipakka loppuu, sekoitetaan kertynyt avopakka, ilman avopakan päällimmäistä korttia, uudeksi umpipakaksi.

Kierroksen päätyminen:

Kun ensimmäiseltä pelaajalta loppuvat kortit kädestään loppuu kierros ja pelaajat laskevat käteensä jääneiden korttien pistearvot yhteen. Vuoro on aina lopetettava heittämällä yksi kortti avopakkaan, joten kaikkia kortteja ei voi pöydätä ja/tai asettaa pöytään sarjoihin. Kierros loppuu samantien, kun pelaaja heittää viimeisen korttinsa avopakkaan lopettaakseen vuoronsa.

Kierroksen päätyttyä edellisen kierroksen etumies tekee työt ja uusi etumies aloittaa pelin.

Hepit ja heppaus:

Kun pelaaja on heittänyt kortin avopakkaan lopettaakseen vuoron voi seuraava pelaaja nostaa tämän kortin. Mikäli joku muu kuin seuraava pelaaja tai kortin heittänyt pelaaja haluaa kortin voi hän hepata kortin huutamalla kortille "HEP!", ja ilmoittaa muillekin haluavansa kortin. Jos vuoroaan aloittava pelaaja ei halua korttia saa kortin hepannut pelaaja kortin itselleen. Heppaus tulee suorittaa ennen kuin vuoronsa aloittava pelaaja on aloittanut vuoronsa nostamalla kortin. Hepattua korttia ei voi olla ottamatta, vaikka sitä ei tarvitsisi. Pelaaja voi saada korkeintaan kolme korttia hepeillä. Kun pelaaja on hepannut ja saanut kolme korttia, ei hänellä ole enää oikeutta hepata tulevia kortteja. Heppausoikeus päättyy omaan pöytäykseen, vaikka ei olisi vielä hepannut kolmea korttia.

Jos kortin heppaa useampi pelaaja, saa kortin se, joka on hepannut kortin ensimmäisenä. Mikäli ensimmäisestä heppaajasta on epäselvyyttä, päättävät muut kuin kaksi kortin hepannutta pelaajaa äänestämällä kuka/kumpi on ollut ensimmäinen heppaaja. Mikäli vielä äänestyksessä päädytään tasapeliin, ei kumpikaan heppaajista saa korttia ja kortti jää avopakkaan.

Esimerkki 1

Pelaaja 1 lopettaa vuoronsa heittämällä kortin X pois. Seuraavana vuorossa on Pelaaja 2, joka miettii haluaako hän kortin X. Samalla Pelaaja 3 huutaa: "HEP!" kortille X. Pelaajan 3 jälkeen myös pelaaja 4 huutaa: "HEP!" kortille X. Pelaaja 2 päättää nostaa umpipakasta sattumanvaraisen kortin itselleen, joten Pelaaja 3 nostaa kortin X käteensä.

Esimerkki 2

Pelaaja 1 lopettaa vuoronsa heittämällä kortin X pois. Seuraavana vuorossa on Pelaaja 2, joka miettii haluaako hän kortin X. Samalla sekä Pelaaja 3 että Pelaaja 4 huutavat: "HEP!" kortille X. Pelaaja 2 päättää nostaa umpipakasta sattumanvaraisen kortin itselleen. Loput pelaajat eli tässä tapauksessa Pelaajat 1 ja 2 toteavat, että Pelaaja 4 heppasi kortin nopeammin. Pelaaja 4 nostaa kortin käteensä.

HUOM! Kahdella viimeisellä kierroksella alussa jaetut kortit eivät riitä vaadittuihin sarjoihin ja kierroksen

lopettamiseen. Tästä syystä näillä kahdella kierroksella on pakkoheppi, jolloin pöydätäkseen on hepattava vähintään kerran, jotta kädessä on yhteensä 12 korttia ilman, että on aloittanut vuoronsa nostamalla kortin.

Pisteiden lasku:

Kun kierros on päättynyt jokainen pelaaja laskee käteensä jääneiden korttien pistearvot yhteen. Kustakin kortista saa pisteitä sen arvon verran, jokeri on 15 pistettä. Nämä kierroksella jääneet pisteet lasketaan yhteen aiempien kierrosten pisteisiin. Pelaajalle, jolta kortit loppuivat, ei jää pisteitä.

Esimerkki 1

Kierros loppuu ja pelaajalla 1 on kädessään vielä 3 korttia. Hänellä on pata ässä, jokeri ja ruutu kolme. Näiden korttien pistearvot ovat 14 (ässä), 15 (jokeri) ja 3 (kolme), jolloin pelaaja on saanut kierroksella 32 pistettä.

Kiitokset:

Kaikille jotka ovat olleet avuksi näiden sääntöjen kasaamisessa.
Erityiskiitos Samulle joka tuli rakentamaan pohjan näille mahtaville säännöille.