

Filkó kártyajáték¹

Kártya: magyar, 32 lap. Játék típusa: ütésszerző. Játékosok: 4, 6 fő.

A játékban 4 személy vesz részt (a program három játékost szimulál). A szemben ülők párt alkotnak. A játék célja az ütésekben összesen elvihető 4 ászból és 4 tízesből legalább hatot megszerezni. Így a győztesek osztásra kényszerítik a veszteseket mindaddig, amíg nem sikerül partit nyerni. A játék jobbra tartással folyik. A lapok rangsora: legnagyobb adu a makk felső, majd a zöld, piros és tök következik. Aztán az adu ász, X, király, alsó, IX, VIII, VII a rangsor. Mellékszínekben is a leírttal azonos a lapok, ütőereje.

A játék menete: az első játékhoz a házigazda oszt. Keverés és emeltetés után a leemelt halom alsó lapját az emelő felmutatja. Ez lesz az aduszín a játékban. A felsőket (filkókat) nem veszik figyelembe: ha a játékos felsőt emelt, a felette lévő kártya színe lesz az adu. A kettéemelt csomagot az osztó újra egyesíti, és mindenkinek négyesével adja a lapokat, kétszer egymás után.

A filkók nem ahhoz a színhez tartoznak, amelynek a jelét viselik, hanem mindig az aduhoz. Ha tök az adu, akkor minden filkó töknek számít, ha zöld az adu, akkor annak. Az aduszín tehát 11 lapból áll, a többi szín csak hétből.

Az első ütéshez az osztótól jobbra ülő játékos hív lapot. Színre szín adása kötelező, a felülütés viszont nem. Ha nincs a kihívott színből, adut kell tenni, ha ez sincs, bármelyik lap dobható. Mivel a felsők mindig az aduszínhez tartoznak, felsőt csak aduhívásra lehet tenni, illetve a hívott szín hiányában. A lejátszás végén mindkét fél megszámolja az ütésekben szerzett tízesek és ászok számát. Ha egyikük sem szerzett legalább hatot, nincs nyertes. Ha valamelyik fél teljesítette a feladatot, az ellenfelek egyike oszt a következő játékhoz. Feladatuk lesz ez felváltva mindaddig, amíg nem sikerül játékot nyerniük.

A filkót játszhatják hatan is. Ilyenkor kiveszik a kártyacsomag zöld VII és tök VII lapot, és minden játékos 5-5 kártyát kap. A parti megnyeréséhez itt elég az ászokból és a tízesekből négyet elvinni.

A program megvalósításakor az egyes állásokat legyen lehetőség névvel fájlban tárolni! A program a játékos egyes lépéseit szövegesen kérje be a képernyőről! Legyen lehetőség ezen felül a korábbi, névvel ellátott játékok „visszajátszására” is! A programban lehetőség van a játék feladására is.

A megvalósítás során objektum-orientált szemléletet kövessen!

¹forrás: Wikipédia