



KOŮŘÍCÍ KOČKA

I. ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Hra je určena pro 4 hráče. Hraje se s 32 kartami pro Kouřící kočku, jinak s českými mariášovými kartami. Kvalitní hráč Kouřící kočky preferuje karty jednohlavé... Amatéri a hráči z rozvojových zemí však často používají i karty dvouhlavé.

A) PODSTATA HRY

Hráč se v průběhu hry snaží nasbírat co nejméně trestných bodů, tak aby neprohrál dané kolo a nezískal písmeno hracího hanlivého slova. Trestné body se počítají v každém kole zvlášť. Jsou přičteny, jestliže hráč musí vzít štych, kde je zelený svršek / filek / Hejma – 10 bodů, nebo jakákoli srdcová karta. Srdce jsou bodově odstupňované: eso – 5 bodů, král – 4 body, svršek – 3 body, spodek – 2 body, desítka, devítka, osmička a sedmička – 1 bod. Zvláštní „odměnou“ je pak sebrání posledního štychu – 5 bodů. Celkový počet trestných bodů je 33. Kolo může být předčasně ukončeno, má-li jeden z hráčů 17 trestných bodů.

Prohrávající obdrží na svůj vrub písmeno hracího slova. Celkově prohrává ten, kdo hrací slovo vyplní jako první všemi písmeny.

B) ROZDÁVÁNÍ KARET

Na začátku hry rozdává ten, kdo si vylosuje pozici A u stolu, případně (v rámci amatérských soubojů a na podporu olympijské myšlenky mezi negramotnými) se mohou hráči domluvit na tom, kdo bude rozdávát. Rozdávají se všechny karty, po jedné, maximálně po dvou, ve směru hodinových ručiček. Karty jsou masné a lepí, může se stát, že rozdávající rozdá špatně. Má nárok 1x rozdat znovu, v případě opakovaných prohřešků může být potrestán písmenem... Každý hráč tedy na začátku hry obdrží 8 karet. V průběhu hry rozdává hráč, který prohrál předchozí kolo...

C) PRŮBĚH HRY

Na začátku každého kola pošle každý hráč 3 karty, co se mu hodí nejméně, hráči, který od něho sedí nalevo. Nejdřív ale musí tyto karty poslat, a pak teprve se podívat, jaké karty mu poslal hráč sedící po jeho pravé ruce. Vyjždět se může až po výměně těchto 3 karet. Vyjždí hráč sedící po levé ruce rozdávajícího. Lze vynášet jakoukoli kartu. Dále hrají hráči sedící ve směru hodinových ručiček. Daný štych 4 karet bere hráč, který dal nejvyšší kartu základní barvy, tj. barva karty, která zahájila štych. Vzít štych znamená otočit tyto 4 karty rubem nahoru a položit si je na svou hromádku a poté zahájit další štych.

D) PRAVIDLA

Hráči musí ctít barvu, tedy hrát kartou stejné barvy, jakou má karta, kterou bylo kolo zahájeno. Nemusí se přebíjet. Když hráč nemůže ctít barvu, může hrát jakoukoli kartou. Je zakázáno se předhazovat. Kdokoliv se může podívat do posledního štychu, pokud se už nezahájilo nové kolo. Na jiné odehrané karty se nesmí nikdo dívat.

E) SHOZENÍ KARET

Když je někomu během hry jasné, že všechno bere, tedy že jednoznačně prohrává nabytými trestnými body (17 a více bodů), může karty „shodit“, aby se nezdržovala hra. Když někdo karty shodí, bere všechny karty, co ostatní drží v ruce, bez ohledu na to, jestli by někdo jiný bral štych po tomto shození karet.

F) KONEC KOLA

Kolo končí po vyčerpání rozdaných karet, kdy se každému z hráčů sečtou trestné body. Pokud mají dva nebo tři hráči stejný počet bodů, prohrává ten, který vzal Hejmu. Prohrávající obdrží na svůj vrub písmeno. Body, které každý hráč v daném kole nasbíral, se nikam nezapisují a lze je okamžitě zapomenout.

G) KONEC HRY

Kouřící kočka se nehraje o peníze. V začátcích této formy hry se při prohře pilo (jednalo se především o ukrajinskou extraligu) a to po každém kole! V novodobé éře se Kouřící kočka pochopitelně transformovala a hraje se na slova. V běžné hře to mohou být nejrůznější ohavnosti, záleží na společném nevkusu hráčů (politici, masoví vrazi, neúspěšní sportovci...), v soutěžích pořádaných SCWU jsou slova pečlivě vybírána komisí SCWU, aby se žádný úchyl, socan nebo vítkovičák neurazil. Prohrává ten, kdo prohraje hrací slovo, složené z písmen, která v průběhu hry postupně nasbíral.

II. ZÁKLADNÍ POJMY

HEJMA – nejhorší karta hry – zelený svršek (taky Hajnej nebo Galásek)

POCTIVÁ BARVA – dvakrát objede čistý štych určité barvy (tzn. všichni mají dvě karty dané barvy)

III. RENONC

Renonc znamená švindl. A) Renonc, když se hráč napřed podívá na 3 karty, co mu byly poslány, a potom teprve pošle své 3 karty. B) Renonc nectění barvy. Pokud se hráč dopustí renoncu schválně, má zákaz hry nadosmrti. Většinou se na renonc přijde. V případě renoncu z nepozornosti (slepení karet apod.) mají ostatní hráči právo jeho provinění posoudit. Dané kolo se samozřejmě počítá jako jeho prohra a získává na vrub písmeno. C) Renonc špatného rozdání. Pokud hráč rozdá nesprávně karty nebo je rozdá hráčům, kteří nemají hrát, je na hráčích u stolu, aby posoudili závažnost chyby a okolnosti, za jakých k němu došlo (lepivost karet, fyzický a duševní stav hráče, komplikovanost příchodů a odchodů hráčů od stolu apod.)

IV. NEPSANÁ PRAVIDLA

Takových pravidel je mnoho, člověk si je osvojí dlouhodobou praxí. Hra by měla být dynamická.

Ostré karty
Kouřící kočky



O F F I C I A L
RULES OF THE CARD GAME



SMOKING CAT



I. BASIC RULES

The card game is intended for 4 players. It is played with 32 special Smoking Cat cards, otherwise with 32 international playing cards (using the cards from seven through the ace). Professional players of Smoking Cat prefer single-headed cards of Prager pattern. Amateurs and players from developing countries, however, often use playing cards of Hungarian pattern.

A) PRINCIPLE OF THE GAME

In the game, players try to get as few penalty points as possible for not loosing the given round and not getting a letter of the playing word. The penalty points are counted separately in each round. They are added in case a player takes: an upper jack of leaves (Hejma in Smoking Cat cards) – 10 points or another card of hearts ranked by penalty points as follows: ace of hearts – 5 points; king of hearts – 4 points; upper jack of hearts – 3 points; lower jack of hearts – 2 points; ten, nine, eight and seven of hearts – 1 point. A special „reward“ is given to the player who takes the last trick – 5 points.

The loser of a round gets one letter of a playing word.

The loser of the entire game is the player who is the first to collect all the letters of the playing word.

B) DEALING THE CARDS

At the beginning of the game, the one who allots the A position at the table deals the cards, or (within amateur encounters and in the name of supporting the Olympic idea among analphabets) players can decide who is going to deal the cards. All 32 cards are dealt clockwise, one by one, maximally two by two. Because the cards are usually slick and often stick, it can happen that the dealer will deal cards incorrectly. The dealer has the right to deal the cards once again, but in the event of repeated mistakes he can be penalized by a letter... Each player thus receives 8 cards. During the course of the game, the dealer is the player who has lost the last round...

C) COURSE OF THE GAME

At the beginning of each round, each player gives his/her 3 least advantageous cards (placed face down on the table) to the player sitting on his/her left. After giving away these 3 cards, he/she can look at the cards that were given to him/her by the player sitting on his/her right. The round can start only after this change of 3 cards. The first card is played by the player sitting to the left of the dealer. He/she can start with any card. Then the game runs clockwise. The suit of the first card played determines the suit of the round. The trick is taken by the player who has played the highest card of the given suit. To “take the trick” means to turn over the 4 cards played and put them aside on one’s own pile. The player who took the trick then starts a new round.

D) RULES

Players must follow suit if possible, i.e. they must play a card of the same suit that was led by the first player of a round if they have a card of that suit in their hand. If a player cannot follow suit, he/she can play any other card. A player is not allowed to play sooner than his/her turn. Anyone can look back at the cards played in last trick before a new round starts. No one can look back at the other cards that have already been played before the last trick.

E) PACKING THE CARDS

If a player is convinced that he/she will lose the whole round – i.e. by collecting the most penalty points (17 or more) – he/she can “pack” all the cards in order to end the round and speed up the game. When packing the cards, the player takes all the cards of the other players, regardless of whether another player would have taken a trick if the round had continued.

F) END OF A ROUND

A round ends after all the dealt cards are played. At the end of a round, the penalty points of each player are counted. If two or three players have the same number of penalty points, the loser is the one who has taken the upper jack of leaves (Hejma). The loser gets a letter of the playing word. The collected penalty points of each round are not recorded anywhere and afterwards may be immediately forgotten.

G) END OF THE GAME

Smoking Cat is not played for money. In the origins of this game, players used to drink a shot when losing the trick, respectively after each round (this used to be a custom above all in the Ukraine extraleague of SC). In the new era, Smoking Cat has been naturally transformed, and it is played based on playing words. In the ordinary game, these words might represent all manners of outrage, depending on the common disgusts of players (e.g., politicians, mass murders, failing sportsmen, etc.). In competitions organized by the SCWU (Smoking Cat World Union), the playing words are rigorously chosen by the commission of the SCWU, so that no pervert or social democrat or soccer fan is offended. The loser of the whole game is the player who is the first to collect all of the letters of the playing word.

II. RENOUNCE

A renounce is a cheating. A) It is a renounce when a player looks at the 3 cards received from the player on his/her right before giving 3 cards to the player on his/her left. B) Renounce of not following the suit. If a player commits this renounce intentionally, he/she receives a ban on playing the game for the rest of his/her life. If the renounce is caused by a player’s inattentiveness (e.g. accidental failure to follow suit due to sticky cards, etc.), the other players have the right to consider the appropriate penalty/consequences. In such a case, the renouncing player at least loses the given round. C) Renounce of wrong dealing of cards. If a player deals cards incorrectly, it is up to the other players at the table to consider the error’s severity and the circumstances in which it has occurred (e.g. stickiness of cards, psychosomatic state of the player, complications caused by players coming to the table and leaving, etc.).

III. UNWRITTEN RULES

There are many unwritten rules in existence. One can best experience them during long-term practice. The game should be dynamic.



Sharp cards of Smoking Cat

O F F I Z I E L L E
REGELN DES KARTENSPIELS

SMOKING CAT

I. GRUNDREGELN

Smoking Cat ist für 4 Spieler ausgelegt. Man spielt mit 32 speziellen Spielkarten für Smoking Cat oder mit Spielkarten des Böhmisches Bildes oder mit universalen Spielkarten (7 bis As). Fachspieler von Smoking Cat bevorzugen Spielkarten mit einfachen Bildern. Amateurspieler, sowie die Spieler aus den Entwicklungsländern haben oft Spielkarten mit Doppelbildern zur Hand.

A) GRUNDLEGENDE PRINZIPIEN DES SPIELS

Im Lauf des Spiels streben die Spieler an, möglichst wenige Strafpunkte und desto keinen Buchstaben des Spielwortes zu erhalten. Strafpunkte werden einzeln nach jeder Runde zusammengezählt. Man bekommt sie, wenn man den grünen Obermann Hejma – 10 Punkte, oder eine Herzkarte im Stich ausfasst. Die Herzkarten sind dabei wie folgt abgestuft: Ass – 5 Punkte, König – 4 Punkte, Obermann – 3 Punkte, Untermann – 2 Punkte, Zehn, Neun, Acht und Sieben – 1 Punkt. Eine besondere „Belohnung“ erhält man, wenn man den letzten Stich ausfasst – 5 Punkte. Die Gesamtzahl der Strafpunkte ist 33. Hat man schon 17 Strafpunkte, kann man die Runde vorzeitig beenden.

Der Verlierer erhält zu seinen Lasten einen Buchstaben des Spielwortes. Insgesamt verliert derjenige, der das ganze Spielwort mit einzelnen Buchstaben ausgefüllt hat.

B) AUSTEILEN VON KARTEN

Zu Beginn des Spiels teilt derjenige die Karten aus, der die Position A am Tisch ausgelost hatte, eventuell können die Spieler (im Rahmens von Amateurr-Wettbewerben und Unterstützung der olympischen Idee zwischen Analphabeten) zustimmen, wer die Karten austeilt. Alle Karten werden gleichmäßig im Uhrzeigersinn verteilt, eins zu eins, weitgehend zwei zu zwei, so dass jeder Spieler 8 Karten erhält. Die Karten können jedoch fettig oder verklebt sein, es kann jedoch passieren, dass der Geber die Karten falsch austeilt. Er hat also noch 1x Anspruch. Wiederholt man Regelverstöße, kann man mit einem Buchstabe des Spielwortes verstraft werden. Während des Spiels teilt der Verlierer der vorheriger Runde die Karten aus.

C) VERLAUF DES SPIELS

Zu Beginn jeder Runde sendet jeder Spieler 3 Karten, die ihm wenigstens zupass kommen, dem Spieler, der linksseits von ihm sitzt. Erstens muss man diese Karten weitergeben und nur danach die abgelegten Karten einsehen, die der Spieler zur Rechten von ihm weitergab. Mann darf nur nach diesem Kartenumtausch ausspielen. Der Spieler zur Linken des Gebers spielt die erste Karte aus. Man kann mit beliebiger Karte ausspielen. Die erste Karte bestimmt die Stichfarbe. Weiter spielen die Spieler sitzende im Uhrzeigersinn. Den Stich von 4 Karten fasst der Spieler, der die höchste Karte der Stichfarbe gespielt hat. Den Stich fassen bedeutet die 4 Karten auf eigenem Stapel verkehrt rum ablegen und daraufhin einen neuen Stich eröffnen.

D) REGELN

Die Spieler sollen dieselbe Farbe bedienen, die von der Farbe der ersten Karte des Stiches festgestellt wurde. Man muss nicht überbieten. Hat man keine passende Karte, kann man eine beliebige Karte abwerfen. Es ist verboten die Karte abwerfen, bevor man an die Reihe kommt. Jeder kann in den letzten Stich einsehen, aber nur vor der Eröffnung eines neuen Stiches. Niemand darf die anderen abgespielten Karten einsehen.

E) LEGEN VON KARTEN

Ist dem Spieler gleich klar, dass er eindeutig mit erhaltenen Strafpunkten (17 und mehr) verliert, kann er die Karten „legen“, damit das Spiel nicht verweilt wird. Wenn jemand die Karten liegt, fasst er alle Karten aus, die in Händen der anderen Spieler sind, unabhängig davon, ob jemand anderer nach dem Kartenlegen den Stich ausfassen würde.

F) ENDE DER RUNDE

Die Runde ist beendet, wenn alle Karten abgeworfen wurden. Die Spieler zählen ihre Strafpunkte zusammen. Falls zwei oder drei Spieler die gleiche Zahl von Strafpunkten erhalten haben, verliert derjenige, der den grünen Obermann Hejma ausgefasst hat. Der Verlierer erhält zu Lasten einen Buchstabe des Spielwortes. Die Strafpunkte jedes Spielers werden nirgendwo eingegeben und man kann sie sofort vergessen.

G) ENDE DES SPIELS

Smoking Cat wird nicht gegen Geld gespielt. In der Anfangsära dieser Spielform trank man beim Verlust (es ging vor allem um die ukrainische Extraliga), und zwar nach jeder Runde! In der Neu-Ära Smoking Cat wurde verständlich transformiert und wird auf Wörter gespielt. Diese können in regelmäßigem Spiel verschiedene Greuel sein, es hängt von der Geschmacklosigkeit der Spieler ab (Politiker, Massenmörder, erfolglose Sportler ...). In den Wettbewerben organisierten von SCWU werden die Wörter sorgsam von der SCWU Kommission ausgewählt, damit sich kein Perverser, Kommunist oder Lokalfan beleidigt fühlt. Sobald ein Spieler im Lauf des Spiels nach und nach alle Buchstaben des Spielwortes sammelt, verliert er das ganze Spiel und ist mit dem Spielwort benannt.

II. VERSTOSS

Ein Verstoß ist ein Schwindel. A) Verstoß, wenn ein Spieler die 3 Karten, die ihm geschickt wurden, einsieht, bevor er seine 3 Karten weitergibt. B) Verstoß, wenn man die Farbe nicht bedient. Wenn ein Spieler einen Verstoß bewusst begeht, hat er das Spielverbot sein Leben lang. Zumeist wird der Verstoß zu Tage gebracht. Im Falle eines Verstoßes wegen der Achtlosigkeit (zusammengeklebte Karten usw.) haben die anderen Spieler die Recht diesen Verstoß zu qualifizieren. Diese Runde zählt man klar als Verlust und der Spieler erhält einen Buchstabe. C) Verstoß bei falschem Kartenausteilen. Wenn der Geber die Karten falsch austeilt oder er teilt sie den Spielern aus, die nicht spielen sollen, es hängt von den anderen Spielern am Tisch ab, wie sie die Erheblichkeit des Fehlers und die Umstände qualifizieren, unter denen zu den Verstoß kam (zusammengeklebte Karten, physischer und psychischer Zustand des Spielers, Kompliziertheit von Hergang und Weggehen der Spieler vom Tisch usw.).

III. UNGESCHRIEBENE REGELN

Es gibt viele solchen Regeln, man kann sie sich mit langjähriger Praxis aneignen. Das Spiel soll dynamisch sein.

Scharfe Spielkarten von Smoking Cat





SMOKING



CAT



I. REGOLE DI BASE

Il gioco è pensato per 4 giocatori. Si gioca con un mazzo di 32 carte speciali per Smoking Cat, altrimenti con le normali carte da gioco (usando le carte da 7 ad A). I giocatori professionali di Smoking Cat preferiscono giocare con le carte di Prager Bild a testa singola. Dilettanti e giocatori provenienti dai paesi in via di sviluppo spesso giocano con carte a semi tedeschi di „Quattro Stagioni“ o Tell a testa doppia.

A) PRINCIPIO DEL GIOCO

I giocatori cercano di ottenere nel corso del gioco il minimo numero di punti di penalità, così da non perdere il dato giro e non prendere una lettera della parola di gioco. I punti di penalità vengono contati separatamente in ogni giro. Un giocatore li prende se riceve: Cavaliere/Regina di Foglie – 10 punti, qualsiasi carta di Cuori, classificata con punti penalità come segue: Asso – 5 punti, Re – 4 punti, Cavaliere/Regina – 3 punti, Fante – 2 punti, Dieci, Nove, Otto, Sette – 1 punto. Un „riguardo“ speciale viene riservato a colui che riceve l'ultima presa – 5 punti.

Il numero totale di punti di penalità è 33. Il giro può essere finito innanzi tempo, se uno dei giocatori abbia accumulato 17 punti di penalità. Il perdente riceve a suo scapito una lettera della parola di gioco. Tutto compreso, perde colui che compila per primo la parola di gioco con tutte le lettere.

B) DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

All'inizio del gioco distribuisce le carte colui che ha a sorte la posizione A alla tavola, o (tra sfide di dilettanti e nel nome di un'idea olimpica per analfabeti) i giocatori possono mettersi d'accordo su chi distribuisca le carte. Si distribuiscono tutte le carte, una per una, massimo due per due, nel senso orario. Le carte sono grasse e si attaccano, può succedere che il mazziere sbaglia nella distribuzione delle carte. Egli ha ancora il diritto di una distribuzione, ma nel caso di sbagli ripetuti può essere punito con una lettera... Ogni giocatore riceve 8 carte. Nel corso del gioco distribuisce le carte colui, che ha perduto l'ultimo giro.

C) SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio del ogni giro ogni giocatore passa le 3 carte meno convenienti al giocatore alla sua sinistra, poggiandole sul tavolo a faccia in giù. Dopo aver passato le carte, può guardare le carte passategli dal giocatore alla sua destra. Si può cominciare solo dopo questo scambio delle 3 carte. Il giocatore alla sinistra del mazziere comincia. Poi giocano i giocatori seduti in senso orario. Chi ha messo la carta più alta del colore di base, cioè il colore della prima carta del mazzetto, riceve la presa. Ricevere la presa significa coprire le 4 carte giocate e metterle sul proprio mazzetto, per poi iniziare il nuovo giro.

D) REGOLE

I giocatori devono rispettare il più possibile il colore, cioè giocare con le carte dello stesso colore della carta lasciata da chi ha iniziato il giro. Se un giocatore non può rispettare il colore, può giocare con qualsiasi carta. È proibito scartare una carta prima del proprio turno. Ognuno può guardare nell'ultima presa finché non si inizia un nuovo giro. Nessuno può guardare le altre carte già giocate.

E) SGANCIO DELLE CARTE

Se un giocatore è convinto che perderà l'intero giro, accumulando la maggior parte di punti di penalità (17 o più punti), può „buttare giù“ tutte le carte per non protrarre il gioco. Quando qualcuno butta giù le carte, prende tutte le carte, che altri tengono in mano, indipendentemente dal fatto che qualcun altro avrebbe ricevuto la presa se il gioco fosse continuato.

F) FINE DI GIRO

Un giro termina dopo l'esaurimento delle carte distribuite. Ad ogni giocatore vengono contati i punti di penalità. Se due o tre giocatori dispongono dello stesso numero di punti, perde quello che ha preso Cavaliere/Regina di Foglie. Il perdente riceve una lettera della parola del gioco. I punti che ogni giocatore ha raccolto nel dato giro non sono registrati da nessuna parte e possono essere immediatamente dimenticati.

G) FINE DEL GIOCO

Smoking Cat non si gioca per soldi. Alle origini di questa forma di gioco si beveva con la perdita (era un uso soprattutto della Extra Lega ucraina), cioè dopo ogni giro! Nell'era moderna Smoking Cat si è naturalmente trasformata e si gioca per le parole. In una partita ordinaria le parole possono essere diversi oltraggi, dipende dal comune cattivo gusto di giocatori (politici, omicidi di massa, atleti falliti ...), alle gare organizzate dalla SCWU le parole di gioco sono scelte con cura della Commissione di SCWU affinché nessun pervertito, democristiano o tifoso di qualsiasi squadra rimanga offeso. Perde colui che per primo colleziona tutte le lettere della parola di gioco.

II. RIFIUTO

Il „rifiuto“ è un imbroglio. A) È un rifiuto quando un giocatore guarda le 3 carte passate a lui prima di passare le sue 3 carte. B) Rifiuto del colore di base. Se un giocatore commette il rifiuto apposta, è bandito dal gioco per sempre. La maggior parte dei rifiuti viene alla luce. Nel caso del rifiuto per disattenzione (carte rassicurate, ecc) i giocatori hanno il diritto di sentenziare sullo sgarro. Nel dato giro il giocatore sentenziato perde e riceve quindi una lettera a suo scapito. C) Rifiuto per erronea distribuzione delle carte. Se un giocatore distribuisce le carte scorrettamente o le distribuisce a quelli che non giocano, dipende dai giocatori alla tavola giudicare la gravità dell'errore e le circostanze in cui l'errore è accaduto (carte rassicurate, lo stato fisico e psichico del giocatore, complicazioni di arrivi e partenze di giocatori dalla tavola ecc).

III. REGOLE NON SCRITTE

Esistono tante regole non scritte, uno le impara con la lunga pratica. Il gioco dovrebbe essere dinamico.

Carte a palla
di Smoking Cat





I. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Игра предназначена для четырех игроков. Играется 32 картами для Smoking Cat или картами для чешского марьяжа. Качественный игрок предпочитает одноголовые карты. Любители и игроки из развивающихся стран часто используют карты двухголовые. Можно использовать нормальные карты для покера от 7 до туза.

А. СУТЬ ИГРЫ

Игроки в течении игры стараются получить как можно меньше штрафных очков, чтобы не проиграть настоящий раунд и не получить букву позорного слова игры. Штрафные очки считаются отдельно в каждом раунде. Штрафные очки причитаются, когда игрок должен взять взятку, в которой есть зеленая дама Хейма – 10 очков, или любая червовая карта. Черви ценятся соответственно – Туз 5, король 4, дама 3, валет 2, десять, девять, восемь, семь – 1. Особенная награда 5 очков – за последнюю взятку. Общее количество штрафных очков 33. Раунд может быть преждевременно закончен, когда один из игроков наберет 17 штрафных очков.

Проигравший получит на свой счет букву игрового слова
Целую игру проигрывает тот, кто первый заполнит игровое слово всеми буквами.

Б. РАЗДАЧА КАРТ

В начале игры сдает тот, кому достанется жребий – позиция А за столом. Иногда / в любительских соревнованиях и для поддержки олимпийской идеи в среде неграмотных/ игроки могут просто договориться, кто будет первый. Сдаются все карты, по одной, максимально по двух, в направлении часовой стрелки. Карты жирные и липнут, может случиться, что сдающий раздаст плохо. Имеет право сдать еще 1 раз, в случае повторяющихся прорех может быть наказан буквой игрового слова. Каждый игрок в начале игры получит 8 карт. В течении игры сдает игрок, который проиграл предыдущий раунд.

В. ПРОЦЕСС ИГРЫ

В начале каждого раунда каждый игрок пошлет 3 карты, которые ему меньше всего подходят, игроку, который сидит слева от него. ОБЯЗАТЕЛЬНО сначала послать карты, а только потом посмотреть, какие карты ему послал игрок справа. После этого можно выкладывать. Начинает игрок слева. Можно выложить любую карту. Потом играют по часовой стрелке. Каждую следующую взятку берет игрок, который выложил самую высокую карту масти, с которой начался этот раунд. Взять взятку означает перевернуть карты лицом вниз и положить их стопкой у себя, потом начать следующий раунд.

Г. ПРАВИЛА

Игроки должны уважать масть. Это значит, выкладывать ту самую масть, с которой был начат раунд. Если у игрока нет этой масти, может выложить любую карту. Обгонять запрещено. Любой игрок может посмотреть на последнюю взятку, пока не начался следующий раунд. На остальные отыгранные карты смотреть запрещено.

Д. СБРОС КАРТ

Когда какой-нибудь игрок понимает, что проигрывает – однозначно набирает штрафные очки, 17 и больше- может сбросить карты, чтобы не тормозить игру. Тот, кто сбрасывает карты, берет все карты, которые остальные игроки держат в руке, невзирая на то, что кто-то другой должен был брать взятку в этот момент.

Е. КОНЕЦ РАУНДА

Раунд закончен, когда исчерпаны все карты. Каждому игроку посчитаются штрафные очки. Если 2 или 3 игрока получили одинаковое количество штрафных очков, проигрывает тот, кто взял Хейму. Проигравший получает на свой счет букву. Очки, полученные в каждом раунде, не записываются, можно о них сразу же забыть.

Ж. КОНЕЦ ИГРЫ

Smoking Cat не играется на деньги. В начальных стадиях этой формы игры проигравший пил / это касалось прежде всего украинской экстаги /, а еще после каждого раунда! В новой эре Smoking Cat, само собой, трансформировалась, а играется на слова. В обыкновенной игре это могут быть разные гадости, в соответствии с общим невкусом игроков / политики, массовые убийцы, неуспешные спортсмены.../ На соревнованиях, организованных МОКК, слова старательно выбираются комиссией МОКК, чтобы никто не оскорбился. Проигрывает тот, кто получит игровое слово, составленное из букв, которые в течении игры получил.

II. РЕНОНЦ

Ренонц – мухлер, жулик. а/Ренонц - когда игрок сначала посмотрит на 3 карты, которые ему были переданы, а потом передаст свои. б/Ренонц – неуважение масти. Если игрок грешит ренонцем намеренно, исключается из игры пожизненно. Чаще всего ренонц произойдет случайно. В случае ренонца по причине невнимательности / слепились карты и т.д. / остальные игроки имеют право оценить величину провинения. Настоящий раунд считается, само собой, его проигрышем, а он получает на свой счет букву. в/ Ренонц плохой сдачи. Если сдающий раздаст неправильные карты, или раздаст карты игрокам, которые не должны были играть, игроки имеют право оценить серьезность ошибки и обстоятельства, при которых это произошло / липкость карт, психическое и физическое состояние игрока, запутанность приходов и отходов игроков и т.д. /

III. НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

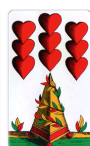
Их много. Изучаются долголетней практикой.



1



1



1



1



2



3



4



5



10



5



SMOKING CAT



I. ALAPSZABÁLYOK

A játék négy játékos számára a legalkalmasabb. Ezt a játékot a Smoking Cat kártyapaklival kell játszani, ami tulajdonképpen a 32 lapos cseh máriás kártya változata. Az igényes Smoking Cat játékos előnyben részesíti az „egyfejtű”, ún. Prager Bild kártyát. Az amatőrök és a fejlődő országok játékosai gyakran használják a „kétfejtű” kártyát, de kitűnően alkalmas ehhez a játékhoz a Magyar Kártya is.

A) A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok a játék folyamán azon igyekeznek, hogy minél kevesebb büntető pontot gyűjtsenek be, tehát igyekeznek nem elveszteni a kört és nem begyűjteni a megszegyenítő szó egy betűjét. A büntető pontok minden kör után felszámolandóak. Ilyen büntető pont felszámolandó, amennyiben a játékos zöld felsőt/filkót/dámát húz - mégpedig 10 pont, vagy abban az esetben, ha a játékos bármilyen kör kártyát húz. A kör kártyák különböző pontértékűek: ász – 5 pont, király – 4 pont, dáma – 3 pont, alsó – 2 pont, a kör tizes, kilences, nyolcas és hetes – 1 büntető pontot érnek. Külön „jutalom” az utolsó ütés bekebelezése – 5 büntető pont. A büntető pontok száma összesen 33. A kör azonnal befejezhető, amennyiben valamelyik játékos 17 büntető pontot szerzett.

A vesztes ír egy betűt a szóból a rovására. Összességében veszik el aza játékos, aki a szót ming az első minden betűvel kitölti.

B) KÁRTYALEOSZTÁS

A játék legelején az oszt, aki sorsolással megszerzi az 'A' pozíciót az asztalnál, esetleg (amatőr vetélkedők esetében, és az olimpiai szellem analfabéták közötti támogatása érdekében) a játékosok megegyezhetnek abban, ki lesz az első kezdőjátékos. Minden kártyát ki kell osztani egyenként, maximálisan kettesével, az óramutató járásának irányában. A kártyák zsirosak lehetnek és összeragadhatnak, így megeshet, hogy az osztó hibásan osztja le a kártyákat. Ebben az esetben megengedett az új osztás. Ha az illető többször egymás után hibát követ el, megbüntethető, egy a játék elején megállapított büntető szó betűjével. A játék folyamán, a későbbiekben mindig az előző kör vesztese oszt.

C) A JÁTÉK MENETE

Minden kör elején, minden játékos továbbít 3 olyan kártyát, mely a legkevésbé felel meg neki, a tőle balra ülő játékosnak. Előbb azonban tovább kell adnia ezt a 3 kártyát, és csak utána nézheti meg azt a hármat, amit a jobb oldalán ülő játékos továbbít számára. A játék akkor kezdődik, amikor megtörtént a csere. A játékot az osztó bal oldalán ülő játékos kezdi el. Továbbá a játékmenet az óra járásának irányát követi. Az ütest az viszi el, aki a legnagyobb értékű kártyát tette le az alap színből, ez az a szín, mely az adott körben az elsőnek lehelyezett kártya színe. Ez a játékos kezdi majd a következő kört. Az ütest elvinni azt jelenti, hogy a játékos hátlappal felfelé fordítja ezt a 4 kártyát és maga elé helyezi egy halomba. Mindig az utolsó 4 kártya van legfelül, tilos őket összekeverni.

D) JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékosoknak tartaniuk kell a színt – olyan színű kártyával kell játszani, amellyel az első játékos indított. Nem kell felütni a fekvő kártyát. Ha a játékos nem rendelkezik az adott színű kártyával, bármilyen kártyát kitehet. Bárki megnézheti az utolsó ütés lapjait, amíg az új kör első lapja nem került az asztalra. Más, régebbi ütés lapjait senki sem nézheti meg.

E) A KÁRTYÁK BEDOBÁSA

Amikor valaki számára a játék során nyilvánvalóvá válik, hogy mindent elvisz (vagyis egyértelműen vesztesre áll, immár 17 vagy több büntető pontja van), bedobhatja a kártyáit, hogy ne tartsa fel a játékot fölöslegesen. Minden kártyát, amit még a játékosok a kezükben tartanak, ez a játékos visz el. Ha valaki bedobja a kártyáit, mindent visz, tekintet nélkül arra, hogy valaki elvitt volna még egy-egy ütest a bedobás után.

F) A KÖR VÉGE

A játékkörnek akkor van vége, ha már nincs több kártya, a kör végén össze kell számolni minden játékos büntető pontjait. Amennyiben 2 vagy 3 játékosnak ugyanannyi büntető pontja van, az a vesztes akinél a zöld felső van. A vesztes ír egy betűt a rovására. A büntető pontokat nemkel sehova sem írni, lehet őket azonnal elfelejteni.

G) A JÁTÉK VÉGE

A Smoking Cat nem pénzre játszuk. A kezdetekben úgy történt, hogy veszteskor ivás volt, mégpedig minden kör után, a vesztes fizetett egy rundot (ez főleg az ukrainai extraligára volt jellemző). Az új időkben a Smoking Cat kártyajáték természetesen transzformálódott, és immár szavakra játszuk. Egy általános játékban ezek bármilyen szavak lehetnek, kifejezhetnek bármilyen ocsmányságokat, a játékosok közös ízlésétől, ízléstelenségétől függően (pl. politikusok, tömeggyilkosok, sikertelen sportolók nevei, stb.). A Smoking Cat Világszövetség (cseh rövidítése SCWU) által szervezett versenyek esetében, az említett szövetség választja meg ezeket a szavakat annak érdekében, hogy semmilyen érzelmű, vallású, hovatartozású egyén ne sértődjön meg. Az vesz, aki elsőként gyűjti be az adott szó összes betűjét.

II. RENONSZ, VAGYIS SVINDLI

A) Renonsznak számít az, ha a játékos előre megnézi a neki küldött 3 kártyát, még mielőtt ő továbbküldte volna a saját 3 kártyáját. B) Renonsznak számít a szín nem tartása. Amennyiben a játékos szándékosan nem tartja a színt, élete végéig el lesz tiltva ettől a játéktól. Általában kiderül ez a svindli. Amennyiben figyelmeletlenségből nem tartotta a játékos a színt (pl. össze voltak ragadva a kártyák, stb.), a többiek közösen eldönthetik, hogy mi legyen az illető büntetése. Az adott körnek azonban mindenképpen ő a vesztese. C) A rossz leosztás is renonsznak számít. Amennyiben a játékos nem megfelelő kártyákat oszt le, vagy olyan személyeknek ossza le a kártyát, akik nem hivatottak játszani, az asztalnál ülő játékosok fontolják meg ennek a renonsznak a súlyosságát és a körülményeket, melyek a játékost ehhez a hibához sodorták (a kártyák állaga, a játékos fizikai és lelki állapota, annak beláthatósága, hogy az asztalnál ülők közül tulajdonképpen ki az, aki éppen érkezében vagy ellenkezőleg, már indulóban van).

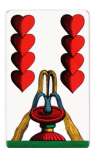
III. IRATLAN SZABÁLYOK

Ezekből a szabályokból aránylag sok van, ezekre a játékosok gyakorlat során tesznek szert. A játék dinamikus legyen.

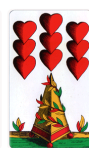
Smoking Cat
játékkártyák



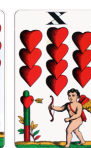
1



1



1



1



2



3



4



5



10



5



5



I. PODSTAWOWE ZASADY GRY

Gra jest przeznaczona dla 4 graczy. Gra się 32 specjalnymi kartami do Smoking Cat lub z 32 kartami typu niemieckiego do Mariasza. Amatorzy oraz gracze z krajów rozwojowych często również korzystają z talii typu węgierskiego.

A) MECHANIZM I CEL GRY

Podczas gry gracze starają się nabierać jak najmniej punktów karnych i nie dostać litery obraźliwego słowa. Punkty karne zlicza się w każdej rundzie osobno. Są doliczane, jeżeli gracz musi wziąć sztych: Wyżnik z winem (Hejma) – 10 pkt.; jakkolwiek kartę sercową, punktacja poniżej: As – 5 pkt., Król – 4 pkt., Wyżnik – 3 pkt., Niżnik – 2 pkt., reszta kart sercowych – 1 pkt. Specjalną „nagrodą” jest pobranie ostatniego sztychu – 5 pkt. Całkowita ilość punktów karnych wynosi 33. Rundę można wcześniej zakończyć jeżeli jeden z graczy ma 17 pkt. karnych.

Przegrywający otrzyma na swoje konto literę obraźliwego słowa.

Całkowicie przegrywa ten, kto słowo, o które się gra, jako pierwszy uzupełni wszystkimi literami.

B) ROZDAWANIE KART

Na początku gry rozdaje ten, kto wylosuje przy stole pozycję A, ewentualnie (w ramach rozwoju Olimpijskiej idei między analfabetami), gracze się mogą umówić kto będzie zaczynał. Rozdaje się wszystkie karty, po jednej, maksymalnie po dwie, w kierunku wskazówek zegara. Jeżeli karty są tłuste i lepiące może się zdarzyć, że rozdający źle rozda. Ma wtedy prawo 1x rozdać znowu. W przypadku powtórnych tego typu wykroczeń może zostać ukarany literą... Każdy gracz na początku gry otrzyma 8 kart. W trakcie gry rozdaje ten, który przegrał poprzednią rundę...

C) PRZEBIEG GRY

Na początku każdej rundy każdy gracz odda 3 karty, które mu najmniej pasują, osobie siedzącej po jego lewicy. Najpierw jednak musi te karty oddać a dopiero potem odkryć karty, które dostał od tego z prawej. Zrzucić można dopiero po wymianie tych trzech kart. Zrzucić zaczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego. Gra się w kierunku wskazówek zegara. Dany sztych czterech kart bierze ten gracz, który zrzucił najwyższą kartę podstawowego koloru czyli koloru, który rozpoczął sztych. Wziąć sztych oznacza odwrócić te cztery karty koszulką do góry i położyć na swoją kupkę, po czym rozpocząć następny sztych.

D) ZASADY GRY

Gracz musi uszanować kolor, czyli grać kartą tego samego koloru. Zabronione jest zrzucanie poza kolejnością. Ktokolwiek może zaglądnąć do ostatniego sztychu, o ile nie rozpoczęto jeszcze nowej rundy. Na inne zagrane karty nikt nie może popatrzeć.

E) ZRZUCANIE KART

Jeżeli komuś jest w trakcie gry jasne, że wszystko bierze, czyli jednoznacznie przegrywa z nabytymi punktami karnymi (17 i więcej punktów), może karty zrzucić, żeby nie hamować gry. Jeżeli ktoś wszystkie karty zrzuci, bierze wszystkie karty, które inni gracze trzymają w dłoni, bez względu na to, czy ktoś inny by brał sztych po tym zrzuceniu kart.

F) KONIEC RUNDY

Runda kończy się po wyczerpaniu rozdanych kart, wtedy każdemu z graczy sumuje się punkty karne. Przegrywa ten, który wziął Hejmę. Przegrywający otrzyma na swoje konto literę. Punktów, które każdy gracz w danej rundzie otrzymał nigdzie się nie zapisuje o można o nich od razu zapomnieć.

G) KONIEC GRY

W Smoking Cat nie gra się o pieniądze. W pierwotnych formach teje gry przy przegranej dużo się piło (chodziło przede wszystkim o ukraińską ekstraligę) a to po każdej rundzie! W nowej erze Smoking Cat naturalnie się przetransformował i gra się na słowa. W normalnej grze można wykorzystać różne obrzydliwości w zależności od stopnia wspólnego niesmaku graczy (politycy, mordercy masowi, beznadziejni sportowcy...) W meczach organizowanych przez SCWU słowa są dokładnie wybierane przez komisję SCWU, żeby żaden zboczeniec, żur tudzież inny się nie obraził. Przegrywa ten, kto przegra słowo złożone z liter, które w ciągu gry nabierał.

II. RENONS

Renons oznacza oszustwo. A) Renons jest wtedy, kiedy gracz podglądnie swoje trzy karty, które dostał a dopiero potem odda trzy swoje. B) Renons nie uszanowania koloru. O ile gracz dopuści się renonsu świadomie, ma dożywotni zakaz gry. W większości renons zostanie wykryty. W przypadku renonsu z nieuwagi (zlepianie kart itp.) inni gracze mają prawo rozmiar jego przewinienia ocenić. Runda się liczy jako jego przegrana i otrzymuje na swoje konto literę. C) Renons złego rozdania. O ile gracz rozda niewłaściwe karty lub rozda je osobom, które nie mają grać-zależy od graczy przy stole, od ich oceny rozmiaru przewinienia oraz okoliczności przy których do renonsu doszło (klejące karty, fizyczny czy psychiczny stan gracza, stopień częstotliwości odchodzenia i przychodzenia graczy od stołu i do stołu itp.)

III. NIEPISANE ZASADY

Takich zasad jest wiele, człowiek je sobie oswaja dzięki długoletniej praktyce. Gra powinna być dynamiczna.

Prawdziwe karty
Smoking Cat



1



1



1



1



2



3



4



5



10



5