

Handrömi

A játékot két csomag francia kártyával játsszák (2 x 52 lap). A játékosok száma: 2-4.

Egy játszma (buli) 5 osztásból áll. A játszmát megnyeri az a személy, aki összesített eredményeit tekintve a legkevesebb pontot gyűjtötte.

A játék célja

A kézlapokat szabályos kombinációkban asztalra rakni úgy, hogy az utolsó kártya a dobóhalomba kerüljön. Ez történhet kézből és szakaszos lerakás után. Handolásnál a játékos valamennyi lapját egyszerre teszi le, szakaszos lerakásnál pedig kombinációi több részletben kerülnek az asztalra. Mindkét esetben megengedett a szűrés, azaz a saját magunk, vagy a többi játékos által lerakott lapcsoport kiegészítése.

A lapok pontértéke

A számozott lapoké azonos a rajtuk lévő számmal; a bubik, dámák, királyok és ászok 10-10 pont érnek, a dzsókereket a helyettesített lap értékével számoljuk, illetve kézben maradva 20 ponttal.

Lehetséges kombinációk

1. sor: azonos színű, rangban egymást követő, legalább három lapból álló sorozatok. Pl. pikk 4, pikk 5, pikk 6 vagy kör 9, kör 10, kör bubi, kör dáma, kör király. A lejátszásban a sorok utólagos megosztására, átrendezésére nincs lehetőség. Az ászokat felhasználhatjuk ász, 2, 3, illetve a dáma, király, ász kombinációkban is. Az ász tehát lehet egy sorozatban a legkisebb és a legmagasabb lap is. A teljes színsorozatban csak egy helyen szerepelhet az ász: vagy a 2, vagy a király mellett. Minden sorozatban egy dzsóker is használható egy tetszés szerinti kártya helyettesítésére.
2. csoport: azonos rangú, de különböző színű lapok. Pl. három lapból álló csoport: kör 8, pikk 8, treff 8; négy lapból álló csoport: káró ász, kör ász, pikk ász, treff ász. Ha a játékosok megállapodtak dzsókerek használatában, bármely sor és csoport egy lapját dzsóker helyettesítheti. Fontos és általános szabály, hogy egy csoportban nem szerepelhet két azonos színű kártya.

A játék menete

A römi minden mozzanata jobbra tartással történik. Keverés után, az alsó kártyát képével felfelé fordítva az asztal közepére teszi cserelapként.

Az osztás a következőképpen történik: Az osztótól jobbra ülő 15, a többiek 14-14 kártyát kapnak. A megmaradó csomagot a továbbiakban húzható talomként szerepel a játékban.

A cserelap szerepe kettős. Először az osztást követő húzáskörben cserélheti a soron következő játékos egy tetszőleges lapra. Másodlagos szerepe, hogy a kézből történő befejezésnél használhatja fel bármelyik játékos utolsó húzott lapként.

Az osztótól jobbra ülő játékos kezdi a lejátszást. Kezéből egy számára semleges lapot képével felfelé fordítva az asztal közepére helyez, a dobó halom első kártyájaként. A következő játékos most, és minden sorra kerülése alkalmával két lehetőség közül választhat:

1. Húz egy kártyát a talomból.
2. Felveszi a dobó halom legfelső lapját.

Utóbbit csak akkor, ha képes a kezéből legalább 51 pontos lerakási minimumot szabályos kombinációkban az asztalra teríteni. Kézlapjaihoz hozzá számíthatja a felvett lap pontértékét is. Felveheti a dobó halom felső lapját akkor is, ha korábban már rakott az asztalra kombinációkat. Aki már teljesítette a lerakási minimumot, úgy is felvehet a dobó halomból, hogy a kártyát az asztalon heverő, bárki által lerakott kombináció kiegészítésére használja fel. Az így felvett kártyát azonnal le kell rakni!

A dobó halomban senki sem „turkálhat”, azaz nem nézheti meg a már eldobott kártyákat, tehát mindig csak a legfelső látszik.

Egy játékos sorra kerülésekor felveheti az utolsóként eldobott kártyát a dobóhalomból az alábbi feltételek mellett:

- A húzott lap értékével együtt képes teljesíteni a lerakási minimumot, vagy már korábban megtette ezt.
- A kártyát játék befejezéséhez veszi fel.
- Kezében lévő két laphoz használja fel harmadikként.
- Asztalon lévő kombináció kiegészítésére használja fel azt.

A kombinációk lerakása történhet szakaszosan, vagy handolással. Egy játékos sorra kerülésekor a húzás és a lapdobás közötti játékszakaszban élhet a lerakás jogával.

Kézből történő befejezésnél nem kötelező a lerakási minimum teljesítése. Előfordulhat, hogy olyan alacsony pontértékű lapok gyűjtésére kényszerülünk, melyekből a 14 lap összeadott értéke nem éri el az 51-et.

Abban a speciális esetben amikor a talom elfogyott, úgy a megkevert dobólapok (természetesen a

legfelsőt leszámítva) kerülnek a talomba.

Elszámolás

A lapjait elfogyasztó személy megnyeri a játékot. Ezért -10 pontot írhat. A többiek a kezükben maradt kártyák értékeinek összes pontszámát írják fel pozitív előjellel. Aki a játszma során nem volt képes kombinációkat az asztalra tenni, +100 pontot ír. Handolásnál a nyertes -20 pontot ír, társai a kiszámolt pontok kétszeresét, illetve +200 pontot. Szűrő handnál (Amikor már valaki lepakolt, azaz nem üres az asztal) nem érvényesül a kétszeres szabály, a nyertes is csak -10 pontot kap.

A kártyák értéke a végső elszámolásnál: Ász: 11 pont. Király, dáma és bubi: 10 pont. A számozott lapokat a rajtuk lévő értékkel kell számolni.

Az osztásonként elért eredményeket jegyzik. Az 5 osztásból álló partit az a játékos nyeri, aki a legkevesebb pontot gyűjtötte.

A feladat a handrömi játék megvalósítása.