



OFICJALNE REGUŁY GRY KARCIANEJ SMOKING CAT



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, punktacją 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 też gry przy przegranej dużo się piło (chodziło przede wszystkim o ukraińską ekstrakligę) 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