

# Deluxe

<b>D</b>	Spielanleitung .....	2
<b>GB</b>	Playing instructions .....	3
<b>F</b>	Règle du jeu .....	4
<b>I</b>	Istruzioni del gioco .....	5
<b>NL</b>	Spelhandleiding .....	6
<b>E</b>	Instrucciones de juego .....	7
<b>P</b>	Regras do jogo .....	8
<b>DK</b>	Spillevejledning .....	9
<b>S</b>	Spelregler .....	10
<b>FIN</b>	Peliohje .....	11
<b>N</b>	Spilleregler .....	12
<b>H</b>	Játékleírás .....	13
<b>CZ</b>	Návod ke hře .....	14
<b>PL</b>	Opis gry .....	15
<b>GR</b>	Οδηγίες παιχνιδιού .....	16
<b>TR</b>	Oyun kuralları .....	17
<b>SI</b>	Pravila igre .....	18
<b>HRV</b>	Uputa za igru .....	19
<b>SK</b>	Návod na hru .....	20
<b>BG</b>	Указание за игра .....	21
<b>RO</b>	Instructiuni de joc .....	22
<b>UA</b>	Опис гри .....	23
<b>EST</b>	Mängujuhend .....	24
<b>LT</b>	Žaidimo instrukcija .....	25
<b>LV</b>	Kā spēlēt .....	26
<b>AR</b>	طريقة اللعب .....	27

## **D** Pochen

### **Inhalt:**

1 Pochbrett

300 Spielechips

Außerdem benötigt ihr ein Kartenspiel (Skatblatt mit 32 Karten), dieses ist nicht enthalten.

### **Spielvorbereitung:**

Verteilt die beiliegenden Spielechips gleichmäßig an alle Spieler. Wenn Spielechips übrigbleiben, kommen diese zurück in die Schachtel.

Die Mulde in der Mitte des Pochbretts ist die Kasse. Die Mulden drumherum sind den Karten folgendermaßen zugeordnet:

7 + 8 + 9 = Sequenz

König + Dame = Mariage

Joker = Pocher

Ass, König, Dame, Bube und 10 sind der jeweils einzelnen Karte zugeordnet.

### **Spielablauf:**

Verteilt die gemischten Karten **alle** im Uhrzeigersinn an alle Spieler. Der Kartengeber sieht sich die oberste verdeckte Karte im eigenen Kartenstapel an und meldet die Farbe der Karte als Trumpf für diese Runde (z.B. „Kreuz“). Jeder Spieler legt in jede der acht äußeren Mulden auf dem Pochbrett je einen seiner Spielechips. Nun beginnen die drei Phasen der Runde:

#### **1. Trumpf kassieren**

Jeder Spieler prüft, ob unter seinen Karten eine auf dem Pochbrett abgebildete Karte oder Kartenkombination (z.B. Mariage) in der angesagten Trumpffarbe enthalten ist. Wer die Karte oder Kartenkombination in Trumpffarbe vorzeigt, darf den Inhalt aus der zugehörigen Mulde vom Pochbrett nehmen, also kassieren. Spielechips, die nicht kassiert werden, bleiben für die nächste Runde liegen.

#### **2. Pochen**

Die Spieler prüfen, ob sie einen sog. „Poch“, also eine oder mehrere Reihen gleichrangiger Karten auf der Hand haben (z.B. drei Buben). Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und bietet eine beliebige Anzahl an Spielechips. Die Anzahl der Spielechips muss laut angesagt, und anschließend

die Spielechips in die mittlere Kasse eingezahlt werden. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kann das Gebot entweder halten oder überbieten, wenn er denkt, einen besseren „Poch“ zu besitzen. Wenn ein Spieler dies nicht möchte, muss er passen und scheidet beim Pochen aus. Es wird solange gepocht, bis der Kartengeber hält, überbietet oder passt.

Nun werden die Karten aufgedeckt. Hat der Spieler mit dem höchsten Gebot auch den besten „Poch“, bekommt er den Inhalt der Kasse und den Inhalt der Mulde der Joker-Karte. Hat der Höchstbietende nicht den besten Poch, muss er den Kasseneinhalt verdoppeln und der Spieler mit dem besten Poch bekommt den Inhalt der Kasse und den Inhalt der Mulde der Joker-Karte.

**Beste Poch:** Die Rangfolge ist: Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7. Die Anzahl kommt vor Rang, d.h. vier 8er sind mehr wert als drei Assen. Ist die Anzahl gleich, entscheidet die Rangfolge. Haben zwei Spieler einen gleichwertigen Poch, gewinnt derjenige, der die Karte in Trumpffarbe hält.

#### **3. Auspielen**

Nach dem Pochen werden die Karten ausgespielt. Der Sieger vom Pochen beginnt, und legt entweder eine 7 oder ein Ass. Danach müssen die Karten der ausgespielten Farbe (z.B. Karo) in auf- bzw. absteigender Reihenfolge abgelegt werden. Dabei gibt es unter den Spielern keine Reihenfolge zum Ablegen von Karten. Hat der Sieger der Pochrunde keine 7 oder kein Ass, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit dem Ablegen der Karten beginnen.

**Wichtig:** Der Spieler, der die letzte Karte einer Farbe abgelegt hat, darf die nächste Farbe bestimmen. Die in der ersten Runde gewählte Reihenfolge beim Ablegen (aufsteigend oder absteigend) muss bis zum Spielende beibehalten werden.

#### **Rundenende:**

Wer alle seine Karten zuerst abgelegt hat, gewinnt. Der Gewinner erhält von allen übrigen Mitspielern noch so viele Spielechips, wie jeder noch Karten hält. Es können beliebig viele Runden gespielt werden.

## **GB** Poch

### **Contents:**

1 Poch board

300 chips

You will also need a set of playing cards (Skat deck with 32 cards, not included).

### **Preparations for play:**

Distribute the chips evenly between the players. If there are any chips left over, place them back in the box.

The pool in the middle of the Poch board is the bank. The surrounding pools are assigned the following cards:

7 + 8 + 9 = Sequence

King + queen = Marriage

Joker = Pocher

The ace, king, queen, jack and 10 are assigned to the remaining pools.

### **Game rules:**

Deal **all** of the shuffled cards to the players in a clockwise direction. The dealer looks at the top card on their own pile and declares the corresponding suit as the trump suit for this round (e.g. "clubs"). Each player must then place one of their chips in each of the eight pools surrounding the bank. The round consists of three stages:

#### **1. Cashing trumps**

Each player checks whether they have one of the cards or card combinations (e.g. marriage) shown on the board in the declared trump suit. Players who show the card or card combination in the trump suit may take ("cash") the contents of the corresponding pool from the board. Chips which are not cashed remain in the pool for the next round.

#### **2. Bidding**

The players check whether they have a so-called "Poch", i.e. one or more cards of the same rank (e.g. three jacks). The player to the left of the dealer starts and decides how many chips to stake. This player must state the number of chips out loud and place the staked chips in the bank. Proceeding in a clockwise direction, the next player can match the offer or stake more chips if they think they have a better "Poch". If a player does not want to stake

any chips, they must pass and exit the round. The players keep bidding until the dealer matches, places a higher bid or passes.

Next, the players must reveal their cards. If the player with the highest stake also has the best "Poch", they receive the contents of the bank and the joker card pool. If the highest bidder doesn't have the best Poch, they must double the number of chips in the bank and the player with the best Poch receives the contents of the bank and the joker card pool.

**Best Poch:** Cards are ranked as follows: Ace, king, queen, jack, 10, 9, 8, 7. The number of cards takes priority, so four 8s are worth more than three Aces. If two Pochs have the same number of cards, the highest ranking Poch wins. If there is a tie between two players, the player with the trump card wins.

#### **3. Discarding**

After the bidding round, the players proceed to discard their cards. The winner of the bidding round begins by playing either a 7 or an Ace. The other cards of the corresponding suit (e.g. diamonds) must then be placed in ascending/descending order. The players do not have to wait their turn to discard a card (i.e. whoever holds the next card in sequence plays it). If the winner of the bidding round does not have a 7 or an Ace, the next player to the left may start.

**Important:** The player who plays the last card in a suit may decide the next suit. The playing order from the first round (ascending or descending) must be continued until the end of the game.

#### **End of the round:**

The first player to play all of their cards wins the round. The winner then receives as many chips from each player as they each have cards in their hand. The game can be played for any number of rounds.

## F Poque

### Contenu :

1 plateau

300 jetons de jeu

Vous aurez également besoin d'un jeu de cartes (jeu de 32 cartes), non fourni.

### Préparation du jeu

Distribuez les jetons de jeu ci-joints de manière égale à tous les joueurs. S'il reste des jetons, remettez-les dans la boîte.

Le creux au milieu du tableau est la caisse. Les cavités qui l'entourent sont destinées aux cartes qui suivent :

7 + 8 + 9 = séquence

Roi + Dame = mariage

Joker = Pocher

L'As, le roi, la dame, le valet et le 10 sont affectés à la carte unique correspondante.

### Déroulement de la partie :

Distribuez les cartes mélangées dans le sens des aiguilles d'une montre à **tous** les joueurs. Le donneur regarde la carte du dessus de son propre jeu, face cachée, et annonce la couleur de cette carte comme étant l'ajout de ce tour (par exemple « Trèfle »). Chaque joueur place un de ses jetons dans chacune des huit cavités extérieures du plateau. Les trois phases du tour commencent maintenant :

#### 1. Prendre un atout

Chaque joueur vérifie si ses cartes comportent une carte ou une combinaison de cartes dessinées sur le plateau (par exemple un mariage) de la couleur d'atout annoncée. Celui qui montre la carte ou la combinaison de cartes de la couleur de l'atout peut prendre le contenu de la cavité correspondante sur le plateau de pioche, c'est-à-dire collecter. Les jetons, qui ne sont pas collectés, restent sur le plateau pour le prochain tour.

#### 2. Poque

Les joueurs vérifient s'ils ont en main ce qu'on appelle un « poch », c'est-à-dire une ou plusieurs combinaisons de cartes de même rang (par exemple trois valets). Le joueur à gauche du donneur commence et enchérit un nombre quelconque de

jetons. Le nombre de jetons doit être annoncé à haute voix, puis les jetons doivent être versés dans la pioche du milieu. Le joueur suivant en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre peut soit maintenir l'offre, soit surenchérir s'il pense avoir un meilleur « Poch ». Si un joueur ne veut pas le faire, il doit passer son tour et est éliminé du coup. On continue jusqu'à ce que le donneur de cartes tienne, surenchérisse ou passe.

Les cartes sont maintenant retournées. Si le joueur ayant l'enchère la plus élevée a également le meilleur « Poch », il obtient le contenu de la caisse et le contenu de la cavité de la carte Joker. Si le meilleur enchérisseur n'a pas le meilleur « Poch », il doit doubler le contenu de la caisse et le joueur avec le meilleur « Poch » obtient le contenu de la caisse et le contenu de la cavité de la carte joker.

**Meilleur Poch :** L'ordre du classement est le suivant : As, roi, dame, valet, 10, 9, 8, 7. Le nombre vient avant le rang, c'est-à-dire que quatre 8 valent plus que trois As. Si le nombre est égal, c'est la rang qui décide. Si deux joueurs ont un poch égal, celui qui détient la carte de la couleur de l'atout gagne.

#### 3. Jouer

Après le poque, les cartes sont jouées. Le gagnant du poque commence, et pose soit un 7 soit un As. Ensuite, les cartes de la couleur jouée (par exemple le carreau) doivent être posées dans l'ordre croissant ou décroissant. Il n'y a pas d'ordre dans les joueurs pour déposer les cartes. Si le gagnant du tour de poch n'a pas de 7 ou d'As, le joueur suivant en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre peut commencer à poser les cartes.

**Important :** Le joueur qui a posé la dernière carte d'une couleur doit définir la couleur suivante. L'ordre choisi au premier tour pour poser les cartes (croissant ou décroissant) doit être maintenu jusqu'à la fin de la partie.

#### Fin du tour :

De premier joueur à se défaire de toutes ses cartes a gagné. Le gagnant reçoit autant de jetons de tous les autres joueurs détenant chacun encore des cartes. Un nombre illimité de tours peut être joué.



## I Pochen

### Contenuto:

1 tabellone

300 gettoni da gioco

Si ha inoltre bisogno di un mazzo di carte (mazzo Skat da 32 carte), non incluso.

### Preparazione del gioco:

Distribuire in parti uguali i gettoni da gioco inclusi a tutti i giocatori. Se avanzano dei gettoni da gioco, rimetterli nella scatola.

La cavità al centro della tabellone è la cassa. Alle altre cavità attorno al tabellone corrispondono delle carte come segue:

7 + 8 + 9 = sequenza

Re + Regina = matrimonio

Jolly = Pocher

Ad ogni singola carta sono assegnati Asso, Re, Regina, Fante e 10.

### Svolgimento del gioco:

Mescolare le carte e distribuirle **tutte** in senso orario a tutti i giocatori. Il mazziere guarda la prima carta a faccia in giù del proprio mazzo di carte e comunica il seme della carta come per esempio una briscola per questo giro (ad esempio "fiori"). Ogni giocatore piazza uno dei suoi gettoni da gioco in ciascuna delle otto cavità esterne del tabellone. A questo punto iniziano le tre fasi del giro:

#### 1. Raccogli briscola

Ogni giocatore controlla se le sue carte contengono una carta o una combinazione di carte (ad es. matrimonio) nel detto seme di briscola mostrate sul tabellone. Se si esibiscono la carta o la combinazione di carte nel seme di briscola, si può prelevare il contenuto dalla cavità corrispondente sul tabellone, ovvero incassare. I gettoni da gioco che non vengono incassati, rimangono al loro posto per il turno successivo.

#### 2. Pochen

I giocatori controllano se hanno in mano un cosiddetto "Poch", cioè una o più gruppi di carte dello stesso valore (es. tre Fanti). Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere e offre un numero qualsiasi di gettoni da gioco. Il numero di gettoni da gioco deve essere annunciato ad alta voce e poi devono

essere messi nella cassa centrale. Il giocatore successivo in senso orario può accettare o superare l'offerta se pensa di avere un "Poch" migliore. Se un giocatore non lo vuole, deve passare e viene eliminato dal Pochen. Si continua a giocare in questo modo fino a quando non tocca a chi da le carte accettare, superare le offerte o passare.

A questo punto le carte vengono scoperte. Se il giocatore con l'offerta più alta ha anche il miglior "Poch", riceve il contenuto della cassa e il contenuto della cavità della carta jolly. Se il miglior offerente non ha il miglior Poch, deve raddoppiare il contenuto della cassa e il giocatore con il miglior Poch riceve il contenuto della cassa e il contenuto della cavità della carta jolly.

**Miglior Poch:** L'ordine di precedenza è: Asso, Re, Regina, Fante, 10, 9, 8, 7. Il numero viene prima del seme, cioè quattro 8 valgono più di tre assi. Se il numero è lo stesso, si decide in base all'ordine di precedenza. Se due giocatori hanno un Poch uguale, vince chi ha la carta col seme di briscola.

#### 3. Spareggio

Dopo il Pochen, si giocano le carte. Inizia chi ha vinto il Pochen, piazzando un 7 o un asso. Successivamente le carte del seme giocato (es. quadri) devono essere disposte in ordine crescente o decrescente. Non esiste un ordine di scarto delle carte tra i giocatori. Se il vincitore del giro di Poch non ha né 7 né asso, il giocatore successivo, in senso orario, può iniziare a scartare le carte.

**Importante:** Il giocatore che ha scartato l'ultima carta di un seme può scegliere il seme successivo. L'ordine di scarto scelto nel primo turno (ascendente o discendente) deve essere mantenuto fino alla fine del gioco.

#### Fine del giro:

Vince chi ha scartato per primo tutte le sue carte. Il vincitore riceve tanti gettoni da gioco da tutti gli altri giocatori quante sono le carte che hanno ancora in mano. È possibile giocare un numero qualsiasi di giri.

## **NL** Poch

### **Inhoud:**

1 pochbord

300 chips

Bovendien hebben jullie een kaartspel (skaat met 32 kaarten) nodig, dat niet is inbegrepen.

### **Spelvoorbereiding:**

Verdeel de meegeleverde chips gelijkmatig onder alle spelers. Als er chips overblijven, verdwijnen deze weer in de verpakking.

De kuil in het middel van het pochbord is de kassa. De kuilen er omheen worden zijn als volgt voor de kaarten bestemd:

7 + 8 + 9 = sequentie

Heer + vrouw = mariage

Joker = pocher

Aas, heer, vrouw, boer en 10 zijn toegewezen aan de afzonderlijke kaarten.

### **Spelverloop:**

Verdeel de geschudde kaarten **allemaal** met de klok mee aan alle spelers. De geveer bekijkt de bovenste omgedraaide kaart in de eigen kaartenstapel en deelt de kleur van de kaart mee. Dit is de troef van deze rond (bijv. 'klaveren'). Elke speler plaatst in elke van de acht buitenste kuilen op het pochbord elk een van zijn chips. Nu beginnen de drie fasen van de ronde:

#### **1. Troef innen**

Elke speler controleert of tussen zijn kaarten een op het pochbord afgebeelde kaart of kaartcombinatie (bijv. mariage) in de genoemde troefkleur bevindt. Wie de kaart of kaartcombinatie in troefkleur toont, mag de inhoud van de bijbehorende kuil van het pochbord pakken, dus innen. Chips, die niet worden geïnd, blijven liggen voor de volgende ronde.

#### **2. Poch**

De spelers controleren, of ze een zogenaamde 'poch', dus een of meerdere series van kaarten met dezelfde waarde op de hand hebben (bijv. drie boeren). De speler links van de geveer begint en biedt een willekeurig aantal chips. Het aantal chips moet hardop worden gezegd, en vervolgens moeten de chips in de kassa worden gelegd. De volgende speler met de klok mee kan of meegaan

met het bod, of overbieden als hij denkt een betere 'poch' te bezitten. Als een speler dit niet wil moet hij passen en doet niet meer mee bij het poch. Er wordt zo lang gepocht, totdat de geveer meegaat, overbiedt of past.

Vervolgens worden de kaarten getoond. Als de speler met het hoogste bod ook de beste 'poch' heeft, krijgt hij de inhoud van de kassa en de inhoud van de kuil van de joker-kaart. Als de hoogst biedende niet de beste poch heeft, moet hij de inhoud van de kassa verdubbelen en de speler met de beste poch krijgt de inhoud van de kassa en de inhoud van de kuil van de joker-kaart.

**Beste poch:** De volgorde is: Aas, heer, vrouw, boer, 10, 9, 8, 7. Het aantal gaat voor rang, d.w.z. vier 8en zijn meer waard dan drie azen. Is het aantal gelijk, is de rangvolgorde doorslaggevend. Hebben twee spelers een gelijkwaardige poch, wint degene, die de kaart in troefkleur heeft.

#### **3. Uitspelen**

Na het poch worden de kaarten uitgespeeld. De winnaar van de poch begint en legt of een 7 of een aas. Daarna moeten de kaarten van de uitgespeelde kleur (bijv. ruiten) in toenemende of afnemende volgorde worden gelegd. Hierbij is er geen volgorde onder de spelers wat betreft het neerleggen van de kaarten. Heeft de winnaar van de poch-ronde geen 7 en geen aas, mag de volgende speler met de klok mee beginnen met het neerleggen van de kaarten.

**Belangrijk:** De speler, die de laatste kaart van een kleur heeft neergelegd, mag de volgende kleur bepalen. De in de eerste ronde gekozen volgorde bij het neerleggen (toenemend of afnemend) mag tot het einde van het spel niet worden veranderd.

#### **Einde van de ronde:**

Wie al zijn kaarten als eerste heeft neergelegd, heeft gewonnen. De winnaar krijgt vervolgens van alle andere spelers nog zo veel chips, als elk nog kaarten heeft. Er kunnen zo veel ronden worden gespeeld als gewenst.

## E Poch

### Contenido:

1 tablero de Poch

300 fichas

Además, necesitaréis una baraja (juego de Skat de 32 cartas), que no está incluida.

### Preparación del juego:

Repartid las fichas incluidas equitativamente entre todos los jugadores. Si sobran fichas, se vuelven a guardar.

La cavidad en el centro del tablero de Poch es la caja. Las cavidades situadas alrededor están asignadas a las cartas del modo siguiente:

7 + 8 + 9 = secuencia

Rey + dama = matrimonio

Comodín = Poch

As, rey, dama, sota y 10 están asignados a cartas individuales.

### Normas del juego:

mezclad las cartas y repartidlas **todas** entre todos los jugadores, en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que ha repartido mira la primera carta de su pila de cartas colocadas boca abajo, y anuncia el palo de esa carta como triunfo para esa ronda (por ejemplo, «trébol»). Cada jugador coloca una de sus fichas en cada una de las ocho cavidades exteriores del tablero. A continuación, comienzan las tres fases de la ronda:

#### 1. Cobrar triunfos

Cada jugador comprueba si tiene en sus cartas una de las cartas o combinaciones que aparecen en el tablero (por ejemplo, matrimonio) del palo anunciado como triunfo. Quien muestre la carta o combinación de cartas del palo de triunfo, puede quedarse (cobrar) las fichas contenidas en la cavidad correspondiente del tablero. Las fichas que no sean cobradas por ningún jugador permanecen para la ronda siguiente.

#### 2. Poch

Los jugadores comprueban si tienen en su mano un «Poch», es decir, una o varias series de cartas del mismo valor (por ejemplo, tres sotas). El jugador situado a la izquierda del que ha repartido comienza, apostando la cantidad de fichas que desee. La cantidad de fichas debe decirse en voz alta

Art.Nr.: 60 610 1984

y, a continuación, deben colocarse en la caja central. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj puede igualar o superar la apuesta si piensa que tiene un mejor «Poch». Si no desea apostar, puede pasar y no participa en la fase de Poch. Se continúa apostando hasta que el jugador que ha repartido iguala la apuesta, la supera o pasa.

A continuación se enseñan las cartas. Si el jugador con la apuesta más alta tiene también el mejor «Poch», se queda con el contenido de la caja y con el contenido de la cavidad del comodín. Si el jugador con la apuesta más alta no tiene el mejor Poch, debe doblar el contenido de la caja, y el jugador con el mejor Poch consigue el contenido de la caja y el de la cavidad del comodín.

**Mejor Poch:** la jerarquía es la siguiente: as, rey, dama, sota, 10, 9, 8, 7. La cantidad de cartas supera al rango jerárquico, es decir, cuatro ochos valen más que tres ases. A igual cantidad de cartas, decide el rango jerárquico. En caso de que dos jugadores tengan un Poch del mismo valor, gana el que tenga la carta del palo de triunfo.

#### 3. Descarte

Después de la fase de Poch hay que intentar deshacerse de las cartas. Comienza el vencedor de la fase de Poch, y debe colocar un 7 o un as. Después deben colocarse las cartas del palo jugado (por ejemplo, diamante) en orden ascendente o descendente. Los jugadores no tienen que seguir ningún orden para colocar sus cartas. Si el jugador de la fase de Poch no tiene ningún 7 ni ningún as, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj puede comenzar a colocar las cartas.

**Importante:** el jugador que haya colocado la última carta de un palo puede decidir cuál será el siguiente palo. El orden de colocación seleccionado en la primera ronda (ascendente o descendente) debe mantenerse hasta el final de la partida.

#### Final de la ronda:

Gana el primero que haya colocado todas sus cartas. Cada uno de los demás jugadores entrega al ganador tantas fichas como cartas le queden en la mano. Se puede jugar el número de rondas que se desee.



## **P** Saltos

### **Conteúdo:**

1 Tábua de saltos

300 fichas de jogo

É necessário também um baralho de cartas (baralho com 32 cartas), que não está incluído.

### **Preparação do jogo:**

Distribuir as fichas de jogo por igual número por todos os jogadores. Se sobrar alguma ficha, é colocada na caixa.

O buraco no meio da tábua de saltos é a caixa. Os buracos em redor são atribuídos às cartas da seguinte forma:

7 + 8 + 9 = Sequência

Rei + Dama = Casamento

Joker = Salto

O Ás, Rei, Dama, Valete e 10 são atribuídos à carta única respetiva.

### **Jogo:**

Distribuir **todas** as cartas baralhadas no sentido dos ponteiros do relógio pelos os jogadores. Quem dá as cartas olha para a carta de cima virada para baixo no seu próprio baralho e indica a cor da carta como trunfo para esta rodada (por exemplo "Paus"). Cada jogador coloca uma das suas fichas de jogo em cada uma das oito ranhuras exteriores do tabuleiro. Começam agora as três fases da ronda:

#### **1. Apanhar um trunfo**

Cada jogador verifica se as suas cartas incluem uma carta ou combinação de cartas (por exemplo Casamento) que esteja incluído na cor do trunfo indicado. Quem mostrar a carta ou combinação de cartas da cor do trunfo indicada, pode retirar o conteúdo do orifício correspondente no tabuleiro, ou seja recolher da caixa. As fichas de jogo que não sejam recolhidas da caixa, permanecem no tabuleiro para a ronda seguinte.

#### **2. Saltos**

O jogador verifica se tem o chamado "Salto", ou seja uma ou mais filas de cartas do mesmo valor na sua mão (por exemplo, três Valetes). O jogador à esquerda de quem dá as cartas começa e licita qualquer número de fichas de jogo. O número de fichas de jogo deve ser anunciado em voz alta e

depois as fichas de jogo devem ser pagas na caixa no meio do tabuleiro. O jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio pode manter ou superar a oferta se achar que tem um "Salto" melhor. Se o jogador não quiser, deve passar e é eliminado do jogo. A ronda continua até que um jogador pare, faça uma oferta superior ou passe.

Agora as cartas estão viradas com a face para cima. Se o jogador com a oferta mais alta tiver também o melhor "Salto", recebe o conteúdo da caixa e o conteúdo da casa da carta do Joker. Se o melhor licitador não tiver o melhor "Salto", deve duplicar o conteúdo da caixa e o jogador com o melhor "Salto" recebe o conteúdo da caixa e o conteúdo da casa da carta do Joker.

**Melhor Salto:** A classificação é: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7. O número vem antes da classificação, isto é, quatro oitos valem mais que três ases. Se o número for igual, a classificação decide. Se dois jogadores tiverem um "Salto" igual, ganha o jogador que tenha a carta da cor do trunfo.

#### **3. Jogar**

Após o Salto, as cartas são jogadas. O vencedor do pote começa e joga ou um 7 ou um Ás. Depois as cartas do naipe jogado (por exemplo, ouros) devem ser colocadas por ordem ascendente ou descendente. Não há ordem entre os jogadores para se desfazerem das cartas. Se o vencedor da ronda de escolha não tiver um 7 ou um Ás, o jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, pode começar a descartar as cartas.

**Importante:** O jogador que tiver descartado a última carta de uma cor pode determinar a cor seguinte. A ordem de descarte escolhida na primeira ronda (ascendente ou descendente) deve ser mantida até ao final do jogo.

#### **Fim da ronda:**

A primeira pessoa a descartar todas as suas cartas ganha a ronda. O vencedor recebe tantas fichas de jogo de cada um dos restantes jogadores quantas cartas cada um ainda tenha. Pode ser jogado qualquer número de rondas.



## **DK** Puk-spil

### **Indhold:**

1 puk-bræt

300 spillemærker

Du skal også bruge et kortspil (et spil kort med 32 kort, som det kendes fra spillet skat). Dette medfølger ikke.

### **Spilforberedelse:**

Del spillemærkerne ligeligt mellem alle spillere. Hvis der bliver spillemærker til overs, lægges de tilbage i æsken.

Fordybningen i midten af puk-brættet fungerer som »kasse«. Fordybningerne udenom er knyttet til kortene på følgende måde:

7 + 8 + 9 = Rækkefølge

Konge + Dame = Mariage (bryllup)

Joker = banker

Es, Konge, Dame, Knægt og 10 beholder hvert enkelt korts værdi.

### **Spillets gang:**

Kortene blandes og deles ud til spillerne, **alle** med uret. Kortgiveren ser på det øverste kort med billedsiden nedad i sin egen kortbunke og melder farven på kortet som en trumf for denne runde (f.eks. »Klør«). Hver spiller lægger et af sine spillemærker i hver af de otte ydre fordybninger på puk-brættet. Nu begynder rundens tre faser.

#### **1. Vinde trumfen**

Hver spiller ser efter, om der blandt hans kort er et kort eller en kortkombination (f.eks. Mariage) i den meldte trumffarve, der vises på puk-brættet. Hvis du kan vise kortet eller kortkombinationen i trumffarve, kan du tage indholdet fra den tilsvarende fordybning på puk-brættet, dvs. vinde. Spillemærker, der ikke er blevet vundet, ligger over til næste runde.

#### **2. Bankning**

Spillerne ser efter, om de har en såkaldt »puk«, altså en eller flere rækker med ligeværdige kort på hånden (f.eks. 3 knægte). Spilleren til venstre for kortgiveren begynder og byder ind med et vilkårligt antal spillemærker. Antallet af spillemærker siges højt, og herefter skal spillemærkerne indbetales til den centrale kasse. Den næste spiller med uret kan

enten holde buddet eller byde over, hvis han mener, at han har en bedre »puk«. Hvis en spiller ikke ønsker dette, melder han pas og bliver slået ud af »bankningen«. Der bankes, indtil kortgiveren holder, byder over eller melder pas.

Nu lægges kortene på bordet. Hvis spilleren med det højeste bud også har den bedste »puk«, modtager han indholdet af kassen og indholdet af fordybningen ved joker-kortet. Hvis den højestbydende ikke har den bedste puk, skal han fordoble indholdet af kassen, og spilleren med den bedste puk modtager indholdet af kassen og indholdet af fordybningen ved joker-kortet.

**Bedste puk:** Rangfølgen er: Es, konge, dame, knægt, 10, 9, 8, 7. Antal vinder over rang, dvs. fire ottere er mere værd end tre esser. Hvis antallet er det samme, bestemmer rangfølgen. Hvis to spillere har en lige stor puk, vinder den, der har trumfkortet.

#### **3. Udspil**

Efter bankning spilles kortene ud. Vinderen af bankningen begynder og placerer enten en syver eller et es. Derefter skal kortene lægges i den udspillede farve (f.eks. ruder) i stigende eller faldende rækkefølge. Når kortene lægges er der ikke nogen bestemt rækkefølge blandt spillerne. Hvis vinderen af bankerunden ikke har en syver eller et es, kan den næste spiller, med uret, begynde at lægge kortene.

**Vigtigt:** Spilleren, der lagde det sidste kort i en farve, må vælge den næste farve. Den rækkefølge til lægning af kort, der blev valgt i første runde (stigende eller faldende), skal bibeholdes indtil slutningen af spillet.

#### **Afslutning af runden:**

Den, der først har lagt alle sine kort, er vinder. Vinderen modtager lige så mange spillemærker fra alle andre spillere, som den enkelte stadig har kort. Der kan spilles så mange runder, som man ønsker.

## S Poch

### Innehåll:

1 Pocherbräde

300 spelmarker

Dessutom behöver du en kortlek (en vanlig kortlek med 32 kort. Kortleken ingår inte.

### Spelförberedelse:

Fördela alla spelmarker jämnt mellan spelarna. Om det blir några spelmarker över lägger du tillbaka dem i asken.

Gropen på mitten av Pocherbrädet är kassan.

Groparna runt om är tilldelade korten på följande sätt:

7 + 8 + 9 = sekvens

Kung + dam = äktenskap

Joker = Pocher

Ess, kung, dam, knekt och 10 är tilldelat de enskilda korten.

### Spelets gång:

Blanda kortleken och dela ut **alla** korten till medspelarna i medurs riktning. Den som delar ut korten tar en titt på det överst vända kortet i sin egen kortlek och säger vilken typ av kort kortet har, vilket fungerar som ett trumfkort för denna omgång (t.ex. "klöver"). Varje spelare placerar en marker i var och en av de åtta yttre groparna på Pocherbrädet. Nu börjar de tre faserna för spelrundan:

#### 1. Kassera trumf

Varje spelare kontrollerar om deras kort matchar kortet på Pocherbrädet i trumffärgen, eller en av kortkombinationerna (t.ex. äktenskap). Den som visar kortet eller kortkombinationen i trumfsorten kan ta ut innehållet från gropen på Pocherbrädet, alltså kassera hem det. Spelmarkern som inte kasseras ligger kvar för nästa runda.

#### 2. Poch

Spelarna kontrollerar om de har en s.k. "Poch", dvs att ha en eller flera rader med kort av samma rang på handen (t.ex. tre knektar). Spelaren till vänster om den som delar ut börjar och erbjuder ett valfritt antal spelmarker. Antalet spelmarker ska meddelas högt och sedan ska spelmarkerna läggas i kassan i mitten. Nästa spelare i medurs riktning kan antingen matcha antalet marker eller bjuda mer om han/hon

tror att hon har en bättre "Poch". Om en spelare inte vill detta måste han/hon anmäla en passning och lämna omgången. Detta fortsätter tills personen som delar ut kort, antingen matchar antalet marker, erbjuder fler eller passar.

Nu avslöjas korten. Om spelaren med den högsta insatsen också har den bästa "Pochen", får han innehållet i lådan och innehållet i gropen med Joker-kortet. Om den högstbjudande inte har den bästa Pochen, måste han dubbla innehållet i kassan och spelaren med den bästa Pochen får innehållet i kassan och innehållet i jokerkortets grop.

**Bästa Poch:** Ordningsföljden är: Ess, kung, dam, knekt, 10, 9, 8, 7. Antal kommer före kortvärde, dvs. fyra 8:or är värda mer än tre ess. Om numret är detsamma då avgör kortets värde. Om två spelare har en Poch med samma värde vinner den som har trumfkortet.

#### 3. Resten av rundan

Efter Pochen fortsätter spela tills ni inte har fler kort kvar. Den som vinner Pochen, startar och lägger ner antingen en 7:a eller ett ess. Sedan måste korten av den typ som läggs ner (t.ex. rutor) läggas ner i stigande eller fallande ordning. Det finns ingen ordning för hur man lägger ner korten. Om vinnaren av Poch-rundan inte har någon 7:a eller ess, kan nästa spelare, medurs, börja lägga ut korten.

**Viktigt:** Spelaren som drar det sista kortet kan välja nästa färg. Ordningen som korten delades ut i den första omgången (stigande eller fallande) måste behållas tills spelet är avslutat.

#### Avslutningsrunda:

Den som först har lagt ut alla sina kort vinner. Vinnaren får sedan lika många spelmarker från de andra spelarna som fortfarande har kort. Ni kan spela så många rundor ni vill.

## **FIN** Poch-peli

### **Sisältö:**

1 Poch-lauta

300 pelimerkkiä

Lisäksi peliin liittyy korttipeli (32 kortin korttipakka), joka ei ole mukana pakkauksessa.

### **Pelin valmistelu:**

Jaa kaikki pelimerkit tasan kaikkien pelaajien kesken. Jos pelimerkkejä jää yli, laita ne takaisin laatikkoon.

Poch-laudan keskellä oleva syvennys on kassa. Sen ympärillä olevat syvennykset on määritetty korteille seuraavasti:

7 + 8 + 9 = Sarja

Kuningas + kuningatar = Avioliitto

Jokeri = Pocher

Ässä, kuningas, kuningatar, sotilas ja 10 on määritetty yksittäisille korteille.

### **Pelin kulku:**

Jaa **kaikki** sekoitetut kortit kaikkien pelaajien kesken. Jakaja katsoo oman käännetyn korttipakkansa ylimmän kortin ja ilmoittaa kortin maan valtiksi tälle kierrokselle (esim. "risti"). Kukin pelaaja asettaa jokaiseen kahdeksaan poch-laudan syvennykseen yhden pelimerkeistään. Nyt aloitetaan kierroksen kolme vaihetta:

#### **1. Valttien kerääminen**

Kukin pelaaja tarkistaa, onko hänellä omissa korteissaan poch-lautaan kuvatut korttiyhdistelmät (esim. avioliitto) määritetyssä valttimaassa.

Se pelaaja, jolla on kortti tai korttiyhdistelmä valttimaasta, saa yhdistelmään liittyvän poch-laudan syvennyksen pelimerkit itselleen. Pelimerkit, jotka jäävät syvennyksiin, jäävät seuraavalle kierrokselle.

#### **2. Pochen**

Pelaaja tarkistaa, onko hänellä ns. "Poch" eli yksi tai useampi samanarvoinen kortti kädessään (esim. kolme sotilasta). Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa ja tarjoaa haluamansa määrän pelimerkkejä. Pelimerkkien määrä on sanottava ääneen ja laitettava sen jälkeen keskimmäiseen syvennykseen. Seuraava pelaaja myötäpäivään voi hyväksyä tai ylittää tarjouksen, jos hänellä on parempi "Poch". Jos pelaaja ei voi tehdä tätä, hänen täytyy jättää väliin ja pelaaja poistetaan tältä

kierrokselta. Tätä jatketaan, kunnes jakaja ylitetään tai kierros jätetään väliin.

Nyt kortit paljastetaan. Pelaaja, jolla on paras yhdistelmä saa keskimmäisen syvennyksen sisällön ja jokerikortin syvennyksen sisällön. Jos eniten tarjonneella ei ole parasta yhdistelmää, hänen täytyy tuplata keskimmäisen syvennyksen määrä ja parhaimman yhdistelmän näyttävä pelaaja saa syvennyksen pelimerkit ja jokerikortin syvennyksen pelimerkit.

**Paras Poch:** Arvojärjestys on: ässä, kuningas, kuningatar, sotilas, 10, 9, 8, 7. Määrä tulee arvosta, ts. neljä 8:n arvoista korttia on enemmän kuin kolme ässää. Jos määrä on sama, arvojärjestys ratkaisee. Jos kahdella pelaajalla on samanarvoinen Poch, voittaja on se, jonka kortit ovat valtin väriä.

#### **3. Pudotuspeli**

Pochen-kierroksen jälkeen pyritään korteista eroon. Pochen-kierroksen voittaja aloittaa ja asettaa joko yhden numero 7 tai ässän. Sen jälkeen lyödyn maan (esim. ruutu) kortteja asetetaan esimerkiksi laskevassa järjestyksessä pöytään. Pelaajien välillä ei ole mitään järjestystä korttien lyömisessä. Jos Pochen-kierroksen voittajalla ei ole numeroa 7 tai ässää, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötäpäivään.

**Tärkeää:** Pelaaja, joka lyö viimeisen tietyn maan kortin, saa päättää seuraavan kortin maan. Ensimmäisellä kierroksella valittu järjestys (nouseva tai laskeva) säilytetään pelin loppuun saakka.

#### **Kierroksen päättäminen:**

Voittaja on se, jonka kortit loppuvat ensimmäisenä. Voittaja saa muilta pelaajilta sen määrän pelimerkkejä kuin heillä on kortteja jäljellä. Kierroksia voidaan pelata haluttu määrä.



## N Poch

### Innhold:

1 Pochbrett

300 spillechips

I tillegg trenger dere en kortbunke (vanlig kortbunke med 32 kort), dette følger ikke med.

### Spillforberedelse:

Fordel spillechipsene likt blant alle spillerne. Hvis det blir igjen noen spillechips, legger du dem tilbake i esken.

Formen på midten av pochbrettet er kassen. Formen rundt denne er tilordnet kortene på følgende måte:

7 + 8 + 9 = sekvens

Konge + Dame = Mariage

Joker = Pocher

Ess, Konge, Dame og Knekt og 10 er tilordnet de enkelte kortene.

### Spilletts gang:

Fordel **alle** de stokkede kortene til spillerne med klokken. Den som deler ut kortene, tar en titt på det øverste snudde kortet i sin egen kortstokk og sier hvilken sort kortet har, som fungerer som trumf for denne runden (f.eks. «kløver»). Hver spiller legger én chip i hver av de åtte ytre formene på pochbrettet. Nå begynner de tre fasene i runden:

#### 1. Kassere trumf

Hver spiller sjekker om kortene deres matcher kortet på pochbrettet i trumfsorten, eller en av kortkombinasjonene (f.eks. Mariage). Den som viser kortet eller kortkombinasjonen i trumfsorten, kan ta ut innholdet fra den tilhørende formen på pochbrettet, altså kassere det. Spillechips som ikke blir kassert, blir liggende til neste runde.

#### 2. Poch

Spillerne sjekker om de har en såkalt. «Poch», altså om de har ett eller flere like kort på hånden (f.eks. tre knekt). Spilleren til venstre for den som deler ut kortene, starter og vedder ønsket antall spillechips. Antall spillechips må sies høyt, og deretter må spillechipsene legges i kassen i midten. Neste spiller med klokken kan enten matche antallet chips eller by mer hvis han/hun tror hun har en bedre «Poch». Hvis en spiller ikke vil gjøre dette, må han/hun melde pass og går ut av runden. Dette fortsetter

helt til den som deler ut kort, enten matcher antallet chips, byr mer eller melder pass.

Nå blir alle kortene vist. Hvis spilleren med høyest innsats også har best «Poch», får vedkommende innholdet i kassen og innholdet i formen med Joker-kortet. Hvis den med høyest innsats ikke har best kort, må vedkommende betale ut dobbelt så mye som er i kassen, og spillerne med best kort får både innholdet i kassen og innholdet i formen med Joker-kortet.

**Beste Poch:** Rekkefølgen er: Ess, Konge, Dame, Knekt, 10, 9, 8, 7. Antall kommer før kortverdi, dvs. fire 8-ere er mer verdt enn tre ess. Er antallet likt, avgjør kortverdien. Hvis to spillere har poch med samme verdi, vinner den som har kort i trumfsorten.

#### 3. Resten av runden

Etter Poch spiller man videre til man ikke har flere kort igjen. Den som vant Poch, starter, og legger ned enten en 7 eller en ess. Deretter må kortene til sorten som legges ned (f.eks. ruter) legges ned i stigende eller synkende rekkefølge. Det finnes ingen rekkefølge for hvordan man skal legge ned kortene. Hvis vinneren av pochrounden ikke har en 7-er eller et ess, kan neste spiller med klokken begynne med å legge ned kortene.

**Viktig:** Spilleren som legger ned det siste kortet, kan velge den neste sorten. Rekkefølgen for nedlegging av kort som ble valgt i første runde (stigende eller synkende) må beholdes til slutten av spillet.

#### Slutten av runden:

Den som har lagt ned alle kortene først, vinner. Vinneren får da så mange spillechips fra de andre spillerne, som de har kort igjen. Man kan spille så mange runder man vil.

## H Póker

### Tartalom:

1 póker tábla

300 játékszeton

Ezenkívül egy kártyapaklira is szükségetek van (32 lapos skát), ezt a csomag nem tartalmazza.

### Játék előkészítése

Osszátok szét a mellékelt játékszetonokat egyenlően minden játékosnak. Ha maradnak játékszetonok, akkor ezeket rakjátok vissza a dobozba.

A póker tábla közepén lévő mélyedés a kassza.

A körülötte lévő mélyedések a kártyákhoz a következőképpen vannak hozzárendelve:

7 + 8 + 9 = lapsorozat

Király + dáma = marriage

Joker = póker

Ász, király, dáma, bubi és 10 egy-egy külön kártyához van hozzárendelve.

### Játék menete:

Osszátok szét a megkevert kártyákat, **mindet** az óramutató járásával megegyező irányban minden játékosnak. Az osztó megnézi a legfelső lefordított kártyát a saját kártyapaklijában, és jelenti a kártya színét, ami ebben a körben az ütőkártya lesz (pl. „treff”). Minden játékos a póker tábla mind a nyolc külső mélyedésébe tesz egy játékszetonot. Most elkezdődik a kör három fázisa:

#### 1. Ütőkártya megszerzése

Minden játékos ellenőrzi, hogy a kártyái között megvan-e a póker táblán látható egyik kártya vagy kártyakombináció (pl. marriage) a bementett ütőkártya színben. Aki bemutatja a kártyát vagy kártyakombinációt, az elveheti a póker tábla hozzá tartozó mélyedésének tartalmát, tehát megszerzi. A nem megszerzett játékszetonok a következő körre ott maradnak.

#### 2. Póker

A játékosok ellenőrzik, hogy a kezükben van-e az ún. póker, tehát egy vagy több sor ugyanabból a kártyából (pl. három bubi). Az osztó balján lévő játékos kezd, és felajánl tetszőleges számú játékszetonot. A játékszetonok számát be kell mondani, majd a játékszetonokat a középső kasszába be kell fizetni. Az óramutató járásával

megegyező irányban a következő játékos vagy tartja a tétet, vagy többet ígér, ha úgy gondolja, hogy jobb „pókere” van. Ha egy játékos ezt nem szeretné, akkor passzolnia kell, egy kiszáll a pókerből. Addig megy a póker, amíg az osztó tartja, többet ígér, vagy passzol.

Most fel kell fedni a lapokat. Ha a legnagyobb tétet kínáló játékosnak van a legjobb „pókere”, akkor ő kapja meg a kassza tartalmát és a joker kártya mélyedésének tartalmát is. Ha a legnagyobb tétet kínáló játékosnak nem a legjobb a „pókere”, akkor a kassza tartalmát meg kell dupláznia, és a legjobb pókerrel rendelkező játékos kapja a kassza tartalmát és a joker kártya mélyedésének tartalmát is.

**Legjobb póker:** A rangsor: Ász, király, dáma, bubi, 10, 9, 8, 7. A szám megelőzi a rangot, azaz négy 8-as értékesebb, mint három ász. Ha a szám megegyezik, akkor a rangsor dönt. Ha két játékosnak ugyanolyan értékű pókere van, akkor az nyer, akinek a kártyája az ütőkártya színében van.

#### 3. Kijátszás

Póker után a kártyákat ki kell játszani. A póker nyertese kezd, és vagy 7-est vagy ászt rak le. Ezután a kijátszott szín kártyáit (pl. káró) kell lerakni emelkedő vagy csökkenő sorrendben. A játékosok között nincs sorrend, hogy hogyan rakják le a kártyákat. Ha a póker kör nyertesének nincs 7-ese vagy ásza, akkor az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos kezdheti a kártyák lerakását.

**Fontos:** Az a játékos határozhatja meg a következő szint, aki egy szín utolsó kártyáját lerakta. Az ebben a körben kiválasztott lerakási sorrendet (emelkedő vagy csökkenő) a játék végéig meg kell tartani.

#### Kör vége:

Az nyer, aki először lerakta a lapjait. A nyertes az össze többi játékostól még annyi játékszetonot kap, amennyi kártyát még kézben tartanak. Tetszőleges számú kört lehet játszani.

## Poch

### Obsah:

1 dřevěná hrací deska

300 hracích žetonů

Kromě toho potřebujete karty, které nejsou součástí balení (skat se 32 kartami).

### Příprava hry:

Rozdělte přiložené hrací žetony spravedlivě mezi všechny hráče. Pokud nějaké hrací žetony zůstanou, vraťte je do krabičky.

Důlek uprostřed dřevěné hrací desky je pokladna.

Okolní důlky patří ke kartám:

7 + 8 + 9 = Sekvence

Král + Dáma = Mariáš

Žolík = Pocher

Eso, král, dáma, kluk a 10 jsou přiřazeny ke každé jednotlivé kartě.

### Průběh hry:

Rozdejte **všechny** zamíchané karty všem hráčům ve směru hodinových ručiček. Rozdávající se podívá na nejvrchnější skrytou kartu ve vlastním balíčku karet a ohlásí tuto barvu jako triumf pro toto kolo (např. „kříže“). Každý hráč vloží do každého z osmi vnějších dolíků na dřevěné hrací desce jeden ze svých hracích žetonů. Nyní začínají tři fáze kola:

#### 1. Kasírování triumfu

Každý hráč zkontoluje, zda má mezi svými kartami jednu z karet nebo nějakou kombinaci karet zobrazenou na dřevěné hrací desce (např. mariáš) s ohlášenou barvou triumfu. Kdo předloží kartu nebo kombinaci karet v barvě triumfu, smí si vzít z dřevěné hrací desky obsah příslušného důlku, smí tedy kasírovat. Nezkasírované hrací žetony zůstanou ležet pro další kolo.

#### 2. Poch

Hráči zkontrolují, zda mají v ruce tzv. „Poch“, tedy jednu nebo více řad karet stejné hodnoty (např. tři kluky). Začíná hráč po levé ruce rozdávajícího a nabídne libovolný počet hracích žetonů. Počet hracích žetonů se musí hlasitě oznámit, a poté je zaplatit do prostřední pokladny. Další hráč ve směru hodinových ručiček může nabídku podržet nebo přeplatit, pokud si myslí, že má lepší „Poch“. Pokud si to hráč nepřeje, musí dát pas a vypadává z Pochu.

Pochuje se tak dlouho, dokud rozdávající nabídku drží, přeplatí nebo dá pas.

Nyní se karty odkryjí. Pokud má hráč s nejvyšší nabídkou také nejlepší „Poch“, získá obsah pokladny a obsah dolíku s žolíkovou kartou. Pokud nemá hráč s nejvyšší nabídkou nejlepší Poch, musí obsah pokladny zdvojnásobit a hráč s nejlepším Pochem obdrží obsah pokladny a obsah dolíku s žolíkovou kartou.

**Nejlepší Poch:** Pořadí je: Eso, král, dáma, kluk, 10, 9, 8, 7. Počet má přednost, to znamená, že čtyři 8 mají vyšší hodnotu než tři esa. Pokud je počet stejný, rozhoduje pořadí. Pokud mají dva hráči stejný Poch, vyhrává ten, který má kartu v barvě triumfu.

#### 3. Dohrání

Po Pochu se karty dohrají. Začíná výherce Pochu, a vyloží buď 7 nebo eso. Poté se musí karty dohrané barvy (např. karo) vyložit v sestupném nebo sestupném pořadí. Přitom se mezi hráči nestanovuje žádné pořadí pro vykládání. Pokud nemá vítěz kola Pochu žádnou 7 nebo eso, může začít s vykládáním karet další hráč ve směru hodinových ručiček.

**Důležité:** Další barvu určuje hráč, který vyložil poslední kartu v dané barvě. Pořadí vykládání, které bylo zvoleno v prvním kole, se musí zachovat až do konce hry (vzestupně nebo sestupně).

#### Konec kola:

Vyhrává ten, kdo jako první vyložil všechny své karty. Vítěz obdrží od všech ostatních spoluhráčů ještě tolik hracích žetonů, kolik má každý v ruce karet. Lze hrát libovolný počet kol.



## PL Gra „Pochen”

### Zawartość:

1 drewniana plansza z wgłębieniami

300 żetonów do gry

Potrzebujesz również zestaw kart (do Skata z 32 kartami), nie jest on zawarty w zestawie.

### Przygotowanie gry:

Rozdajcie wszystkim graczom identyczną ilość dołączonych żetonów do gry. Jeśli pozostały jakieś żetony z gry, wracają one do pudełka.

Wgłębienie w środku planszy z otworami, to kasa.

Wgłębienia wokół niego są przypisane do kart w następujący sposób:

7 + 8 + 9 = sekwencja

król + królowa = mariaż

Joker = przebijający

As, król, królowa, walet i 10 są przypisane do odpowiedniej pojedynczej karty.

### Przebieg gry:

Rozdaj **wszystkie** potasowane karty wszystkim graczom zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozdający karty patrzy na wierzchnią, zakrytą kartę ze swojej talii i zgłasza jej kolor jako atut w tej rundzie (np. „trefl”). Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich żetonów w każdym z ośmiu zewnętrznych wgłębień na planszy. Teraz rozpoczynają się trzy fazy rundy:

#### 1. Kasowanie atutu

Każdy gracz sprawdza, czy w jego kartach znajduje się karta lub kombinacja kart (np. mariaż) w zapowiedzianym kolorze atutowym. Kto pokaże kartę lub kombinację kart w kolorze atutowym, może zabrać zawartość z przypisanego wgłębienia na planszy, czyli zebrać. Żetony do gry, które nie zostaną zebrane, pozostają na następnej rundę.

#### 2. Gra „Pochen”

Gracze sprawdzają, czy mają w ręku tzw. „poch”, czyli jeden lub więcej rzędów kart o równej pozycji (np. trzy walety). Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego karty rozpoczyna grę i licytuje dowolną liczbę żetonów. Ilość żetonów do gry musi zostać ogłoszona na głos, a następnie żetony muszą zostać wplacone do środkowej kasy. Następny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może albo

utrzymać ofertę, albo ją przebić, jeśli uważa, że ma lepszego „pocha”. Jeśli gracz nie chce tego zrobić, musi spasować i zostaje wyeliminowany z gry. Przebijanie trwa do momentu, gdy rozdający karty utrzyma się, przebije lub spasuje.

Teraz karty zostają odwrócone. Jeśli gracz, który złożył najwyższą ofertę, ma również najlepszy „poch”, otrzymuje zawartość kasy oraz zawartość wgłębienia karty Joker. Jeśli najwyżej licytujący nie ma najlepszego „pocha”, musi podwoić zawartość kasy, a gracz z najlepszym „pochem” dostaje zawartość kasy oraz zawartość wgłębienia z kartą Joker.

**Najlepszy „poch”:** Kolejność: as, król, królowa, walet, 10, 9, 8, 7. Ilość jest przed rangą, tzn. cztery ósemki są warte więcej niż trzy asy. Jeśli ilość jest równa, decyduje ranking. Jeśli dwóch graczy ma równe „pochy”, wygrywa ten, który trzyma kartę w kolorze atutu.

#### 3. Rozegranie

Po rozbiciu, karty zostają zagrane. Zwycięzca puli zaczyna i kładzie albo 7 albo asa. Następnie należy odrzucić karty w granym kolorze (np. karo) w kolejności rosnącej lub malejącej. Nie ma kolejności odrzucania kart przez graczy. Jeśli zwycięzca rundy nie ma 7 lub asa, następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara może zacząć odrzucać karty.

**Ważne:** Gracz, który odrzucił ostatnią kartę w danym kolorze, może określić następny kolor. Kolejność odrzucania kart wybrana w pierwszej rundzie (rosnąca lub malejąca) musi być zachowana do końca gry.

#### Zakończenie rundy:

Pierwsza osoba, która odrzuci wszystkie swoje karty, wygrywa. Zwycięzca otrzymuje tyle żetonów do gry od wszystkich pozostałych graczy, ile każdy z nich posiada jeszcze kart. Można rozegrać dowolną liczbę rund.

## GR Πόκα

### Περιεχόμενο:

1 Ταμπλό πόκας

300 μάρκες

Εκτός αυτών χρειάζεστε μια τράπουλα (παιχνίδι Skat με 32 κάρτες), η οποία δεν περιλαμβάνεται.

### Προετοιμασία παιχνιδιού:

Μοιράστε τις εσώκλειστες μάρκες ίσα σε όλους τους παίκτες. Εάν περισσέψουν μάρκες, τις επιστρέφετε στο κουτί.

Η υποδοχή στο μέσο του ταμπλό πόκας είναι το ταμείο. Οι υποδοχές γύρω-γύρω εκχωρούνται στις κάρτες ως εξής:

7 + 8 + 9 = Αλληλουχία

Βασιλιάς + Ντάμα = Γάμος

Τζόκερ = Πόκα

Ο άσσος, ο βασιλιάς, η ντάμα, ο βαλές και το δέκα αντιστοιχούν σε κάθε κάρτα.

### Διαδικασία παιχνιδιού:

Μοιράστε **όλες** τις ανακατεμένες κάρτες δεξιόστροφα σε όλους τους παίκτες. Αυτός που μοιράζει (ντίλερ) βλέπει την επάνω καλυμμένη κάρτα στη δική του στοίβα και ενημερώνει για το χρώμα της κάρτας ως ατού για αυτό το γύρο (π.χ. «Σπαθί»). Κάθε παίκτης τοποθετεί σε κάθε μια από τις οχτώ εξωτερικές υποδοχές στο ταμπλό πόκας από μια από τις μάρκες του. Τώρα ξεκινούν οι τρεις φάσεις του γύρου:

#### 1. Εξαργύρωση ατού

Κάθε παίκτης ελέγχει εάν κάτω από τις κάρτες του περιλαμβάνεται μια απεικονιζόμενη στο ταμπλό εικόνα ή συνδυασμός καρτών (π.χ. γάμος) στο γνωστοποιημένο χρώμα ατού. Όποιος παρουσιάζει την κάρτα ή το συνδυασμό καρτών στο χρώμα ατού, μπορεί να πάρει το περιεχόμενο από την αντίστοιχη υποδοχή του ταμπλό, δηλαδή να εξαργυρώσει. Οι μάρκες παιχνιδιού που δεν εξαργυρώνονται παραμένουν για τον επόμενο γύρο.

#### 2. Πόκα

Οι παίκτες ελέγχουν εάν έχουν τη λεγόμενη «Πόκα», δηλαδή όταν έχει κάποιος μια ή περισσότερες σειρές ισότιμες κάρτες στο χέρι (π.χ. τρεις βαλές). Ο παίκτης αριστερά από τον ντίλερ ξεκινάει και προσφέρει έναν επιθυμητό αριθμό μάρκες. Ο αριθμός μαρκών πρέπει να ειπωθεί δυνατά και Art.Nr.: 60 610 1984

στη συνέχεια πρέπει να καταθέσει τις μάρκες στο μεσαίο ταμείο. Ο επόμενος παίκτης δεξιόστροφα είτε μπορεί να κρατήσει την προσφορά είτε να κάνει μεγαλύτερη εάν πιστεύει ότι διαθέτει καλύτερη «Πόκα». Εάν ένας παίκτης δεν το θέλει αυτό, πρέπει να πάει πάσο και να αποχωρήσει. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ο ντίλερ να σταματήσει, να ποντάρει παραπάνω ή να πάει πάσο.

Τότε οι κάρτες ξεσκεπάζονται. Εάν ο παίκτης με το ανώτερο ποντάρισμα έχει και την καλύτερη «Πόκα», παίρνει το περιεχόμενο του ταμείου και το περιεχόμενο της υποδοχής της κάρτας Τζόκερ. Εάν ο παίκτης με το ανώτερο ποντάρισμα δεν έχει την καλύτερη Πόκα, πρέπει να διπλασιάσει το περιεχόμενο ταμείου και ο παίκτης με την καλύτερη Πόκα λαμβάνει το περιεχόμενο του ταμείου και το περιεχόμενο της υποδοχής κάρτας Τζόκερ.

**Καλύτερη Πόκα:** Η ιεραρχία είναι: Άσσος, βασιλιάς, ντάμα, βαλές, 10, 9, 8, 7. Το πλήθος έχει προτεραιότητα στη σειρά, δηλαδή τέσσερα οχτάρια έχουν μεγαλύτερη αξία από τρεις άσσους. Εάν το πλήθος είναι ίδιο, έχει προτεραιότητα η ιεραρχία. Εάν δύο παίκτες έχουν ίσης αξίας πόκα, κερδίζει αυτός που κρατάει την κάρτα στο χρώμα ατού.

#### 3. Τέλος παιχνιδιού

Μετά την πόκα παίζεται το παιχνίδι με τις κάρτες. Ο νικητής της πόκας ξεκινάει και ρίχνει είτε ένα εφτάρι είτε έναν άσσο. Κατόπιν πρέπει να ριχτούν οι κάρτες του παιγμένου χρώματος (π.χ. καρό) σε ανοδική ή καθοδική σειρά. Εδώ δεν υπάρχει μεταξύ των παικτών καμία σειρά για το ρίξιμο των καρτών. Εάν ο νικητής του γύρου πόκας δεν έχει εφτάρι ή άσσο, ο επόμενος παίκτης μπορεί να ξεκινήσει δεξιόστροφα με το ρίξιμο των καρτών.

**Σημαντικό:** Ο παίκτης ο οποίος έριξε την τελευταία κάρτα ενός χρώματος, μπορεί να καθορίσει το επόμενο χρώμα. Η επιλεγμένη σειρά κατά το ρίξιμο στον πρώτο γύρο (ανοδική ή καθοδική), πρέπει να διατηρηθεί μέχρι τη λήξη του παιχνιδιού.

#### Τέλος γύρου:

Όποιος έχει ρίξει όλες τις κάρτες του πρώτος, κερδίζει. Ο νικητής λαμβάνει από τους υπόλοιπους συμπαίκτες τόσες μάρκες, όσες κάρτες κρατάνε στα χέρια ακόμα. Μπορείτε να παίζετε τόσους γύρους όσους επιθυμείτε.

## TR Poch

### İçerik:

1 Poch tahtası

200 oyun fişi

Ayrıca bir kart oyununa (32 kartlık deste) ihtiyacınız var, bu dahil değildir.

### Oyun hazırlığı:

Bulunan oyun fişlerini tüm oyunculara eşit olarak dağıtın. Kalan oyun fişleri varsa, onları kutuya geri koyun.

Kese tahtasının ortasındaki oluk kasadır.

Çevrelerindeki oyuklar kartlara şu şekilde atanır:

7 + 8 + 9 = Seri

Kral + Kraliçe = Evlilik

Joker = Pocher

Her bir karta As, Papaz, Kız, Vale ve 10 atanır.

### Oyun akışı:

Karıştırılan kartları tüm oyunculara saat yönünde dağıtılır. Kartları dağıtan kişi kendi destesindeki en üstteki kapalı karta bakar ve kartın türünü bu tur için koz olarak bildirir (örn. „Sinek“). Her oyuncu, oyun fişlerinden birini, delikli tahtadaki sekiz dış oyuğun her birine yerleştirir. Şimdi turun üç aşaması başlıyor:

#### 1. Koz toplama

Her oyuncu, kartlarının popüler koz takımında bir kart mı yoksa bir kart kombinasyonu mu (örn. Evlilik) içerip içermediğini kontrol eder. Kartı veya kart kombinasyonunu koz takımıyla gösterirseniz, içeriği delikli panodaki ilgili girintiden alabilir, yani cebe indirebilirsiniz. Toplanmayan oyun fişleri bir sonraki tura bırakılır.

#### 2. Poch

Oyuncular, „Poch“ denilen, yani ellerinde aynı değerde bir veya daha fazla sıra kart olup olmadığını kontrol eder (örneğin, üç vale). Dağıtıcının solundaki oyuncu başlar ve herhangi bir sayıda oyun fişi sunar. Oyun fişlerinin sayısı yüksek sesle duyurulmalı ve ardından oyun fişleri ortadaki kasaya ödenmelidir. Saat yönünde sıradaki bir sonraki oyuncu, daha iyi bir „Poch“a sahip olduğunu düşünüyorsa, teklifi arttırabilir veya fazla teklif verebilir. Bir oyuncu bunu istemezse pas vermek zorunda kalır ve Pochen'dan ayrılır. Dağıtıcı elinde tutana, daha fazla teklif verene veya pas geçene kadar çalınır.

Şimdi kartlar açılır. En yüksek teklifi veren oyuncu aynı zamanda en iyi „Poch“a sahipse, kasanın içeriğini ve joker kart yuvasının içeriğini alır. En yüksek teklifi veren en iyi kasaya sahip değilse, yazar kasanın içeriğini ikiye katlaması gerekir ve en iyi kasaya sahip oyuncu yazar kasanın içeriğini ve joker kart girintisinin içeriğini alır.

**En iyi Poch:** Öncelik sırası şöyledir. As, Papaz, Kız, Vale, 10, 9, 8, 7. Sayı sıralamadan önce gelir, yani dört 8, üç astan daha değerlidir. Sayı aynıysa, öncelik sırasına göre karar verilir. İki oyuncu eşit Poch'a sahipse, kozu tutan kişi kazanır.

#### 3. Final oyunu

Pochen'dan sonra kartlar oynanır. Pochen galibi ya 7 ya da as koyarak başlar. Daha sonra takımın kartları (örneğin karo) artan veya azalan sırada yerleştirilmelidir. Oyuncular arasında kart atma sırası yoktur. Poch turunu kazananın 7'si yoksa veya hiç ası yoksa, bir sonraki oyuncu saat yönünde kartları atmaya başlayabilir.

**Önemli:** Bir rengin son kartını atan oyuncu bir sonraki rengi seçebilir. İlk turda (artan veya azalan) seçilen koyma sırası oyunun sonuna kadar korunmalıdır.

#### Tur sonu:

Tüm kartlarını ilk koyan kazanır. Kazanan, diğer tüm oyuncuların, herkesin elinde hâlâ kalan kart olduğu kadar oyun fişi alır. Herhangi bir sayıda tur oynanabilir.



## SI Pochen

### Vsebina:

1 igralna plošča

300 igralnih žetonov

Potrebujete tudi komplet kart (komplet za šnops z 32 kartami), ki ni priložen.

### Priprava igre:

Priložene igralne žetone porazdelite enakomerno med vse igralce. Igralne žetone, ki vam ostanejo, odložite nazaj v škatlo.

Vdolbina na sredini igralne plošče je blagajna. Vse druge vdolbinice pripadajo kartam:

7 + 8 + 9 = zaporedje

Kralj + dama = poroka

Joker = Pocher

As, kralj, dama, fant in 10 pripadajo posameznim kartam.

### Potek igre:

Karte premešajte in **vse** razdelite v smeri urinega kazalca med igralce. Delivec kart pogleda zgornjo pokrito karto na svojem kupčku kart in prijavi barvo karte kot adut za ta krog (npr. „križ“). Vsak igralec položi v vsako od osmih zunanjih vdolbinic na igralni plošči enega od svojih igralnih žetonov. Zdej se začnejo tri faze igre:

#### 1. Pobiranje denarja za adut

Vsak igralec preveri, ali ima med svojimi kartami katero od kart ali kombinacijo kart (npr. zakon), ki je upodobljena na igralni plošči, v napovedni barvi aduta. Igralec, ki pokaže karto ali kombinacijo kart v barvi aduta, lahko vzame vsebino iz pripadajoče vdolbinice na igralni plošči, torej pobere denar. Igralni žetoni, ki jih nihče ne pobere, ostanejo tam do naslednjega kroga.

#### 2. Pochen

Igralci preverijo, ali imajo med svojimi kartami tako imenovani „Poch“, torej eno ali več vrst enakovrednih krat (npr. tri fante). Igro začne igralec levo od delivca kart in vplača poljubno število igralnih žetonov. Število igralnih žetonov mora izreči na glas, nato pa igralne žetone vplačati v blagajno na sredini plošče. Naslednji igralec v smeri urinega kazalca lahko ponudbo izenači ali jo preseže, če meni, da ima v rokah boljši „Poch“. Če kateri od igralcev ne želi

vplačati, mora predati igro in je izločen. Igra se tako dolgo, dokler delivec kart vrednosti ne izenači, jo preseže ali se preda.

Igralci nato razkrijejo svoje karte. Če ima igralec z najvišjo ponudbo tudi najboljši „Poch“, pobere vsebino blagajne in vsebino v vdolbinici karte Joker. Če najvišji ponudnik nima najboljše kombinacije kart, mora podvojiti znesek blagajne, vsebino blagajne in vsebino iz vdolbinice karte Joker pa prejme igralec z najboljšo kombinacijo kart.

**Najboljši „Poch“:** Rangiranje kart: as, kralj, dama, fant, 10, 9, 8, 7. Število je vredno več kot rang, kar pomeni, da so štiri 8-ke vredne več kot trije asi. Če je število enako, odloča rangiranje. Če imata dva igralca enakovreden „Poch“, je zmagovalec tisti, ki ima karte v barvi aduta.

#### 3. Začetek igre

Ko so razkriti vsi „Pochi“, se začne igra s kartami. Začne igralec z zmagovalnim „Pochem“ in položi na mizo 7-ko ali asa. Igralci nato polagajo karte v prikazani barvi (npr. karo) v naraščajočem ali padajočem zaporedju. Igralci lahko odlagajo karte v poljubnem vrstnem redu. Če zmagovalec igre „Poch“ nima 7-ke ali asa, lahko začne odlagati karte naslednji igralec v smeri urinega kazalca.

**Pomembno:** Igralec, ki je položil zadnjo karto določene barve, lahko določi naslednjo barvo. Zaporedje (naraščajoče ali padajoče), ki se izbere v prvem krogu, je treba upoštevati do konca igre.

#### Konec igre:

Igralec, ki prvi odloži vse svoje karte, je zmagovalec. Zmagovalec prejme od vseh preostalih soigralcev še toliko igralnih žetonov, kolikor je ostalo posameznemu igralcu kart v rokah. Igra se lahko igra poljubno število krogov.

## **HRV** Igra ulaganja „Poch“

### **Sadržaj:**

1 ploča za igru „Poch“

300 žetona za igru

Potrebna vam je i kartaška igra (skat list s 32 karte) - nije u sadržaju isporuke.

### **Priprema za igru:**

Ravnomjerno podijelite priložene žetone za igru svim igračima. Ako ostane viška žetona za igru, vratite ih u kutiju.

Udubljenje u sredini ploče za igru „Poch“ je blagajna. Okolna udubljenja dodijeljena su kartama na sljedeći način:

$7 + 8 + 9 = \text{niz}$

Kralj + kraljica = Mariage (brak)

Džoker = ulagač

As, kralj, kraljica, dečko i 10 dodijeljeni su svakoj pojedinačnoj karti.

### **Tijek igre:**

Podijelite **sve** promiješane karte svim igračima u smjeru kretanja kazaljki na satu. Djelitelj gleda gornju kartu licem prema dolje u svom snopu karata i prijavljuje boju karte kao adut za ovaj krug (npr. „tref“). Svaki igrač stavlja po jedan žeton za igru u svaku od osam vanjskih udubljenja na ploči za igru „Poch“. Sada počinju tri faze kruga:

#### **1. Prikupljanje aduta**

Svaki igrač provjerava sadrže li njegove karte kartu ili kombinaciju karata (npr. Mariage) u boji aduta na ploči za igru „Poch“. Igrač koji pokaže kartu ili kombinaciju karata u boji aduta, smije uzeti, odnosno prisvojiti sadržaj iz odgovarajućeg udubljenja na ploči za igru „Poch“. Žetoni za igru koji nisu prikupljeni ostaju u udubljenjima za sljedeći krug.

#### **2. Ulaganje**

Igrači provjeravaju imaju li u ruci takozvani „Poch“, odnosno jedan ili više nizova karata istog ranga (npr. tri dečka). Igrač lijevo od djelitelja počinje i nudi broj žetona za igru po želji. Broj žetona za igru mora se reći glasno, a zatim se žetoni za igru uplaćuju u središnju blagajnu. Sljedeći igrač u smjeru kretanja kazaljki na satu može ili zadržati ulog ili povisiti ga ako misli da ima bolji niz „Poch“. Ako igrač ne želi

ulagati, povlači se i isključuje iz igre. Ulaže se sve dok djelitelj ne zadrži, poveća ulog ili se ne povuče.

Sada se otkrivaju karte. Ako igrač s najvećim ulogom ima i najbolji niz „Poch“, dobiva sadržaj blagajne i sadržaj udubljenja za džoker kartu. Ako igrač s najvećim ulogom nema najbolji niz „Poch“, mora udvostručiti sadržaj blagajne, a igrač s najboljim nizom „Poch“ dobiva sadržaj blagajne i sadržaj udubljenja za džoker kartu.

**Najbolji niz „Poch“ Redoslijed niza je:** As, kralj, kraljica, dečko, 10, 9, 8, 7. Broj dolazi prije ranga, tj. četiri osmice vrijede više od tri asa. Ako je broj isti, odlučuje redoslijed. Ako dva igrača imaju jednak niz „Poch“, pobjednik je igrač koji drži kartu u boji aduta.

#### **3. Polaganje karata**

Nakon ulaganja polažu se karte. Pobjednik u ulaganju počinje i polaže kartu 7 ili asa. Zatim se karte određene boje (npr. karo) moraju polagati uzlaznim ili silaznim redoslijedom. Pritom ne postoji redoslijed polaganja karata među igračima. Ako pobjednik kruga ulaganja nema kartu 7 ili nema asa, sljedeći igrač, u smjeru kretanja kazaljki na satu, može početi polagati karte.

**Važno!** Igrač koji je položio posljednju kartu boje može odabrati sljedeću boju. Redoslijed polaganja odabran u prvom krugu (uzlazni ili silazni) mora se zadržati do kraja igre.

#### **Završetak kruga:**

Pobjednik je igrač koji prvi položi sve svoje karte. Pobjednik od svih preostalih igrača dobiva onoliko žetona za igru koliko svaki igrač još drži karata. Možete igrati onoliko krugova koliko želite.

## SK Poch

### Obsah:

1 hracia doska

300 hracích žetónov

Okrem toho potrebujete kartovú hru (hra s 32 kartami), tá nie je súčasťou balenia.

### Príprava hry:

Hracie žetóny rozdeľte rovnomerne medzi všetkých hráčov. Ak nejaké hracie žetóny zostanú, vráťte ich do krabice.

Jamka v strede hracej dosky je pokladňa. Jamky po obvode sú ku kartám priradené nasledujúcim spôsobom:

7 + 8 + 9 = postupka

Kráľ + dáma = mariáš

Žolík = pocher

Eso, kráľ, dáma, dolník a 10 sú priradené jednotlivým kartám.

### Priebeh hry:

**Všetky** zamiešané karty rozdajte všetkým hráčom v smere hodinových ručičiek. Osoba, ktorá rozdávala karty, sa pozrie na kartu položenú na vrchu jej vlastnej hromady kariet a ohlásí farbu karty, ktorá bude pre toto kolo tromf (napr. „kríž“). Každý hráč položí do každej z ôsmich jamiek po obvode hracej dosky jeden zo svojich hracích žetónov. Teraz začnú tri fázy kola:

#### 1. Vyplatenie tromfu

Každý hráč skontroluje, či pod svojimi kartami nemá kartu alebo kombináciu kariet (napr. mariáš) zobrazené na hracej doske v stanovenej farbe tromfu. Ten, kto ukáže kartu alebo kombináciu kariet vo farbe tromfu, si môže vziať obsah príslušnej jamky na hracej doske. Hracie žetóny, ktoré sa nevyplatia, zostanú na doske a prechádzajú do ďalšieho kola.

#### 2. Poch

Hráči sa pozrú, či nemajú tzv. „poch“, jeden alebo viacero radov kariet rovnakej hodnoty (napr. troch dolníkov). Hráč naľavo od osoby, ktorá rozdávala karty, začína a ponúkne ľubovoľný počet hracích žetónov. Počet hracích žetónov sa musí povedať nahlas a následne sa hracie žetóny zaplatia do pokladne v strede. Ďalší hráč v smere hodinových

ručičiek môže ponuku potvrdiť alebo navýšiť, ak si myslí, že má lepší „poch“. Ak to hráč nechce, musí zložiť karty a z hry je vylúčený. Hrá sa dovtedy, kým osoba rozdávala karty nepotvrdí, nenavýši alebo nezloží karty.

Teraz sa karty odkryjú. Ak má hráč s najvyššou ponukou aj najlepší „poch“, dostane obsah pokladne a obsah jamky pri karte žolíka. Ak osoba s najvyššou ponukou nemá najlepší poch, musí zdvojnásobiť obsah pokladne a hráč s najlepším pochom dostane obsah pokladne a obsah jamky pri karte žolíka.

**Najlepší poch:** Úrovne sú v tomto poradí: Eso, kráľ, dáma, dolník, 10, 9, 8, 7. Počet má prednosť pred úrovňou, t.j. štyri osmičky majú väčšiu hodnotu ako tri esá. Ak je počet rovnaký, rozhodne úroveň. Ak majú dvaja hráči poch rovnakej hodnoty, vyhráva ten, kto má karty vo farbe tromfu.

#### 3. Vyloženie kariet

Po poch sa vyložia karty. Začína víťaz pochu a položí sedmičku alebo eso. Potom sa musia vykladať karty vo vyloženej farbe (napr. kára) buď vzostupne alebo zostupne. Pri vykladaní kariet pritom medzi hráčmi neexistuje poradie. Ak víťaz hracieho kola nemá sedmičku alebo eso, s vykladaním kariet môže začať nasledujúci hráč v smere hodinových ručičiek.

**Dôležité:** Hráč, ktorý položil poslednú kartu istej farby, môže určiť, ktorá farba bude nasledovať. Poradie pri vykladaní, ktoré sa stanovilo v prvom kole (vzostupne alebo zostupne) sa musí zachovať až do konca hry.

#### Koniec kola:

Vyhráva ten, kto ako prvý vyloží všetky svoje karty. Víťaz od ostatných spoluhráčov dostane toľko hracích žetónov, koľko majú daní hráči v rukách kariet. Dá sa hrať ľubovoľný počet kôl.



## **BG** Похен

### **Съдържание:**

1 дъска за залози

300 игрални чипове

Необходимо е също тесте карти за игра (състоящо се от 32 карти от седмица до асо), което не се съдържа в комплекта.

### **Подготовка за играта:**

Разпределете наличните игрални чипове поравно на всички играчи. Ако останат игрални чипове, то те се прибират обратно в кутията.

Вдлъбнатината в средата на дъската за залози представлява касата. Вдлъбнатините, разположени в кръг, се отнасят към картите по следния начин:

7 + 8 + 9 = Поредица

Поп + Дама = Сватба

Жокер = Похер

Асо, поп, дама, вале и 10 се отнасят към съответната отделна карта.

### **Ход на играта:**

Раздайте **всички** разбъркани карти по посока на часовниковата стрелка на всички играчи.

Раздаващият картите поглежда най-горната обърната надолу карта от своята купчинка и обявява боята на картата за коз на това раздаване (напр. „Спатия“). Всеки играч поставя във всяка от осемте външни вдлъбнатини върху дъската за залози един от своите игрални чипове. Започват трите фази на раздаването:

#### **1. Коз печели**

Всеки играч проверява дали сред неговите карти има карта, или комбинация от карти (напр. сватба), която е показана върху дъската за залози, в обявената боя на коза. Този, който покаже карта или комбинация от карти от боята на коза, има право да вземе съдържанието от съответната вдлъбнатина от дъската за залози, тоест да ги спечели. Игралните чипове, които не бъдат спечелени, остават за следващото раздаване.

#### **2. Похен**

Играчите проверяват дали имат т.нар. „ръка“, тоест дали държат една или повече поредици от еднакви карти (напр. три валета). Играчът отляво на раздаващия започва и залага произволен брой игрални чипове. Броят на игралните чипове трябва да се обяви гласно, след което да се плати в Art.Nr.: 60 610 1984

касата по средата. Следващият играч по посока на часовниковата стрелка може да плати или да вдигне залога, ако смята, че има по-добра „ръка“. Ако някой играч не желае да направи това, той трябва да пасува и да отпадне при залагането. Залага се дотогава, докато раздаващият картите плати, вдигне залога или пасува.

Сега картите се показват. Ако играчът с най-високия залог има и най-добрата „ръка“, той получава съдържанието на касата и съдържанието на вдлъбнатината на картата жокер. Ако играчът с най-висок залог не притежава най-добрата „ръка“, той трябва да удвои съдържанието на касата, а играчът с най-добрата „ръка“ получава съдържанието на касата и съдържанието на вдлъбнатината на картата жокер.

**Най-добра „ръка“:** Поредността е следната: Асо, поп, дама, вале, 10, 9, 8, 7. Броят е преди поредността, тоест четири 8-ци имат по-голяма стойност от три аса. Ако броят е равен, определяща е поредността. Ако двама играчи имат равностойни „ръце“, печели този, който държи карти от боята на коза.

#### **3. Изиграване**

След залагането картите се изиграват. Започва победителят от залагането и дава или 7, или асо. След това картите на изиграната боя (напр. каро) трябва да се поставят на масата в покачваща се или понижаваща се последователност. При това сред играчите няма последователност за сваляне на картите. Ако победителят от залагането няма 7 или асо, следващият играч по посока на часовниковата стрелка може да започне със свалянето на картите.

**Важно:** Играчът, който е свалил последната карта от една боя, има право да определи следващата боя. Избраната при първото раздаване последователност (покачваща се или понижаваща се) при свалянето на картите трябва да се запази до края на играта.

#### **Край на раздаванията:**

Този, който пръв свали всички свои карти, е победител. Победителят получава от всички останали играчи още толкова игрални чипове, колкото карти има всеки от тях. Могат да се играят произволен брой раздавания.

## RO Poker

### Conținut:

1 Placa de Poker

300 jetoane de joc

Aveți nevoie și de un set de cărți de joc (Skat cu 32 de cărți), acesta nu este inclus.

### Pregătirea jocului:

Distribuiți jetoanele de joc incluse în mod egal tuturor jucătorilor. Dacă au mai rămas jetoane de joc, pune-le înapoi în cutie.

Adâncitura din mijlocul plăcii de joc este casa.

Adânciturile din jurul sunt alocate cărților după cum urmează:

7 + 8 + 9 = succesiune

Regele + Regina = Mariage

Joker = Poker

As, Rege, Dame, Juvete și 10 sunt atribuite fiecărei cărți individual.

### Desfășurarea jocului:

Distribue **toate** cărțile amestecate în sensul acelor de ceasornic tuturor jucătorilor. Dealerul se uită la cartea de sus cu fața în jos din propriul său pachet și raportează culoarea cărții ca atu pentru această rundă (de ex. „Treflă”). Fiecare jucător plasează câte unul dintre jetoanele sale de joc în fiecare dintre cele opt adâncituri exterioare de pe tabla de poker. Acum încep cele trei faze ale rundei:

#### 1. Descoperirea Trompfului

Fiecare jucător verifică dacă între cărțile sale există o carte sau o combinație de cărți (de exemplu Mariage) în culoarea de trompf prezentată pe placa de poker. Jucătorul care are o carte sau combinația de cărți în culorile de trompfului, puteți lua conținutul din locașul corespunzător de pe placa de poker, adică să încasați. Jetoanele de joc care nu sunt colectate rămân pe loc pentru runda următoare.

#### 2. Poker

Jucătorii își împart cărțile verificând dacă au un așa-zis „Poker”, adică au în mână unul sau mai multe rânduri de cărți de același rang (ca de exemplu, trei Juvete). Jucătorul din stânga dealerului începe și oferă orice număr de jetoane de joc. Numărul de jetoane de joc trebuie anunțat cu voce tare, iar apoi

jetoanele de joc trebuie plătite în casa centrală.

Următorul jucător în sensul acelor de ceasornic poate fie să rețină, fie supralicita dacă crede că are o „mână” mai bună. Dacă un jucător nu dorește acest lucru, el trebuie să paseze și este eliminat. Se joacă până când dealerul reține, depășește sau trece.

Acum cărțile sunt dezvăluite. Dacă jucătorul cu cea mai mare ofertă are și cea mai bună „mână”, el primește conținutul casei și conținutul locașului pentru cartea de joker. Dacă ofertantul cel mai mare nu are cea mai bună mână, el trebuie să dubleze conținutul casei, iar jucătorul cu cea mai bună mână primește conținutul casei și conținutul locașului de carte de joker.

**Cel mai bun Poker:** Ordinea de prioritate este: As, Rege, Regina, Juvete, 10, 9, 8, 7. Numărul vine înaintea rangului, adică patru de 8 valorează mai mult decât trei ași. Dacă numărul este același, ordinea de prioritate decide. Dacă doi jucători au o mână egală, cel care deține atuul de culoare câștigă.

#### 3. Deschiderea jocului

După Poker, cărțile vor fi jucate. Câștigătorul rundei de Poker începe, plasând fie un 7, fie un as. Apoi, cărțile culorii jucate (ca de exemplu Caro) trebuie așezate în ordine crescătoare sau descrescătoare. Nu există o ordine de aruncare a cărților între jucători. Dacă câștigătorul rundei de Poker nu are 7 sau nici un as, este rândul următorului jucător, în sensul acelor de ceasornic, să așeze deasupra cărțile.

**Important:** Jucătorul care a aruncat ultima carte dintr-o culoare are dreptul să aleagă următoarea culoare. Ordinea de aruncare aleasă în prima rundă (crescător sau descrescător) trebuie menținută până la sfârșitul jocului.

#### Sfârșitul rundei:

Cine și-a descoperit primul toate cărțile câștigă. Câștigătorul primește de la toți ceilalți jucători, atât de multe jetoane de joc câte cărți mai au rămas. Se pot juca orice număr de runde.

## UA Настільна гра у стукалку

### Комплект:

1 дошка для гри у стукалку

300 ігрових фішок

Також вам знадобиться колода карт (32 карти для гри у скат); вона не входить у комплект.

### Підготовка до гри:

Ігрові фішки з комплекту рівномірно розподіляються між усіма гравцями. Якщо ігрові фішки залишаються, покладіть їх у коробку.

Заглиблення посередині дошки для гри є касою. Заглиблення навколо призначаються картам наступним чином:

7 + 8 + 9 = карти однієї масті

Король + дама = Mariage

Джокер = Стукалка

Туз, король, дама, валет і 10 призначаються кожній окремій карті.

### Гра:

Роздайте **усі** перемішані карти усім гравцям за годинниковою стрілкою. Дилер дивиться на верхню закриту карту у своїй колоді та повідомляє колір карти як козир для цього раунду (напр., «трефи»). Кожен гравець кладе одну зі своїх ігрових фішок в одну з восьми зовнішніх заглиблень на дошці. Тепер починаються три етапи раунду:

#### 1. Збирати козир

Кожен гравець перевіряє, чи є серед його карт карта або комбінація карт (наприклад, мар"яж) той же козирної масті, як й на дошці. Якщо ви покажете карту або комбінацію карт у козирній масті, ви можете взяти вміст з відповідного заглиблення з дошки, тобто прийняти у касу. Ігрові фішки, які не зібрані, залишаються на місці для наступного раунду.

#### 2. Гра у стукалку

Гравці перевіряють, чи є у них так званий «стук», тобто один або кілька рядів карт одного рангу (наприклад, три валети). Гравець ліворуч від дилера починає та пропонує будь-яку кількість ігрових фішок. Кількість ігрових фішок потрібно сказати вголос, а потім ігрові фішки внести в центральну касу. Наступний гравець за

годинниковою стрілкою може або залишити, або перебити ставку, якщо він вважає, що має кращий «стук». Якщо гравець цього не хоче, він має пасувати та виходити з гри. Стукають до тих пір, поки дилер не утримує, не переб"є ставку або не спасує.

Тепер карти відкриваються. Якщо гравець, який зробив найвищу ставку, також має найкращий «стук», він отримує вміст каси та вміст заглиблення для джокера. Якщо у того, хто зробив найвищу ставку, немає кращого «стуку», він повинен подвоїти вміст каси, а гравець з найкращим «стуком» отримує вміст каси та вміст заглиблення для джокера.

### Найкращий «стук» Порядок пріоритету такий:

туз, король, дама, валет, 10, 9, 8, 7. Число стоїть перед рангом, тобто чотири вісімки дають більше, ніж три тузи. Якщо кількість однакова, вирішує порядок пріоритету. Якщо два гравці мають однаковий «стук», виграє той, хто має козир.

### 3. Розиграш

Після «стукалки» розігруються карти.

Переможець «стукалки» починає та кладе 7 або туз. Потім карти зіграної масті (наприклад, бубни) повинні бути розміщені в порядку зростання або спадання. При цьому у гравців немає черговості скидання карт. Якщо у переможця раунду «стукалки» немає 7 або немає туза, наступний гравець за годинниковою стрілкою може почати скидати карти.

**Важливо:** Гравець, який скинув останню карту одного кольору, може вибрати наступний колір. Порядок скидання, вибраний у першому раунді (зростаючий або спадний), повинен зберігатися до кінця гри.

### Кінець раунду:

Виграє той, хто першим скинув усі свої карти. Переможець отримує стільки ігрових фішок від усіх інших гравців, скільки у кожного залишилося карт. Можна зіграти будь-яку кількість раундів.



## EST Pochen

### Sisu

1 pocheni laud

300 mängužetooni

Lisaks on mängimiseks vaja kaardipakki (32 kaardiga pakk), mis pole mänguga kaasas.

### Mängu ettevalmistamine

Jagage kaasasolevad mängužetoonid võrdselt kõigi mängijate vahel. Kui mängužetoon jääb üle, pannakse need sahtlisse tagasi.

Pocheni laua keskel olev süvend on kassa. Süvendi ümber paigutatakse kaardid järgnevalt:

7 + 8 + 9 = rida

kuningas + emand = abielu

jokker = pocher

äss, kuningas, emand, soldat ja 10 on määratud vastavalt eraldi kaartidena

### Mängu käik

Jagage **kõik** segatud kaardid päripäeva kõigi mängijate vahel. Kaartide jagaja näeb oma kaardivirnas kõige ülemist varjatud kaarti ning ütleb kaardimasti, mis on sellel ringil trump (nt „risti“). Iga mängija asetab igasse kaheksasse välimisse pocheni laua süvendisse ühe oma mängužetooni. Nüüd alustatakse ringi kolme faasiga.

#### 1. Trumbi kasseerimine

Iga mängija kontrollib, kas tema kaartide all on pocheni laual kujutatud kaart või kaardikombinatsioon (nt abielu) nimetatud trumbimastis. See, kes näitab ette kaardid või kaartide kombinatsiooni trumbimastis, võib võtta pocheni laua süvendis oleva sisu, seega kasseerida. Mängužetoonid, mida ei kasseerita, jäävad järgmiseks ringiks alles.

#### 2. Pochen

Mängijad kontrollivad, kas nende käes on niinimetatud pochen, ehk sama järgu kaartide üks või enam rida (näiteks kolm soldatit). Kaartide jagajast vasakpoolne mängija alustab ja pakub suvalise arvu mängužetooni. Mängužetoonide arv tuleb öelda valjult välja ja panna seejärel mängužetoonid keskmisesse kassasse. Päripäeva asuv järgmine mängija saab pakkumise kas säilitada või selle üle pakkuda, kui ta arvab, et tema käes on

parem pochen. Kui mängija seda ei soovi, peab ta passima ja jääb pochenist välja. Pochitakse seni, kuni kaartide jagaja peatub, üle pakub või passib.

Nüüd avatakse kaardid. Kui kõige kõrgema pakkumisega mängijal on ühtlasi kõige parem pochen, saab ta endale kassa sisu ning jokkerikaardi süvendi sisu. Kui kõige kõrgema pakkumise teinud mängijal pole kõige parem pochen, peab ta kassa sisu kahekordistama ja kõige parema pocheniga mängija saab kassa sisu ning jokkerikaardi süvendi sisu.

**Parim pochen Pingerida on järgmine:** äss, kuningas, emand, soldat, 10, 9, 8, 7. Prioriteediks muutub arv, s.t et neli kaheksat on väärt enam kui kolm ässa. Kui arv on võrdne, otsustab pingerida. Kui kahel mängijal on samaväärne pochen, võidab see, kellel on kaardid trumbimastist.

#### 3. Kaartide välja käimine

Pärast pochenit käiakse kaardid välja. Pocheni võitja alustab ja asetab lauale kas 7 või ässa. Seejärel tuleb väljakäidud mastis kaardid (nt ruutu) asetada lauale kas suurenevas või vähenevas järjekorras. Seejuures puudub kaartide väljakäimisel mängijate hulgas järjekord. Kui pocheni ringi võitjal pole 7 või ässa, tohib kaartide väljakäimisega alustada järgmine päripäeva asuv mängija.

**Tähtis!** Mängija, kes on pannud lauale masti viimase kaardi, tohib määrata järgmise masti. Esimesel ringil valitud järjestus kaartide väljakäimisel (tõusvas või langevas järjekorras) peab säilima kuni mängu lõpuni.

#### Ringi lõpp

See, kes kõik oma kaardid saab esimesena lauale käidud, on võitja. Võitja saab kõigilt teistelt kaasmängijatelt veel nii palju mängužetooni, kui igahel on kaarte käes. Mängida saab suvalise arvu ringe.

## LT Pochenas (senovinis pokeris)

### Sudėtis:

1 žaidimo lenta

300 žaidimo žetonų

Be to, Jums reikės kortų (32 kortų kaladės), kurios šiame rinkinyje nepridedamos.

### Pasirengimas žaidimui

Tolygiai paskirstykite žaidimo žetonus visiems žaidėjams. Jei liko žaidimo žetonų, sudėkite juos atgal į dėžutę.

Kasa yra žaidimo lentos viduryje esanti įduba.

Kraštinės žaidimų lentos įdubos kortoms skirstomos taip:

7 + 8 + 9 = seka

Karalius + karalienė = santuoka

Juokdarys = Pocheris

Tūzas, karalius, dama, valetas ir 10 priskiriami atskiroms kortai.

### Žaidimo eiga

Sumaišytas kortas paskirstykite **visiems** žaidėjams pagal laikrodžio rodyklę. Dalytojas savo kortų kaladėje mato viršutinę užverstą kortą ir kaip šio raundo kozirį pasako savo kortos spalvą (pvz., „kryžiai“). Kiekvienas žaidėjas į visas aštuonias kraštines žaidimų lentos įdubas įdeda po vieną iš savo žaidimų žetonų. Dabar prasideda trys raundo fazės:

#### 1. Surinkti kozirį

Kiekvienas žaidėjas patikrina, ar jo kortose yra žaidimų lentoje pavaizduota korta ar kortų derinys (pvz., santuoka) pagal nurodytą kozirio spalvą. Žaidėjas, parodęs kozirio spalvos kortą ar kortų derinį, galite ištuštinti atitinkamą žaidimo lentos įdubą, t. y. išsigryninti kasą. Neišgryninti žaidimo žetonai lieka savo vietoje kitam žaidimo raundui.

#### 2. Pochenas (senovinis pokeris)

Žaidėjai patikrina, ar jie turi vadinamąjį „Pochą“, t. y. ar jie turi vieną ar daugiau tos pačios rūšies kortų eiles (pvz., tris valetus). Dalintojo kairėje esantis žaidėjas pradeda ir stato bet kokį žaidimo žetonų skaičių. Žaidimo žetonų skaičius turi būti paskelbtas garsiai, o po to žaidimo žetonai turi būti sumokami į centrinę kasą. Kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę gali išlaikyti arba viršyti siūlomą statymą, jei mano,

kad turi geresnį „Pocho“ rezultatą. Jei žaidėjas to nenori, jis turi pasiduoti ir baigia žaidimą. Lošiama tol, kol kortų dalytojas išlaiko ar viršija statymą arba pasiduoda.

Dabar atverčiamos kortos. Jei didžiausią statymą pasiūlęs žaidėjas turi ir geriausią „Pochą“, jis gauna kasos aparato turinį ir jokerio kortos įdubos turinį. Jei didžiausią kainą pasiūlęs asmuo neturi geriausio Poch, jis turi padvigubinti kasos turinį, o geriausią Poch pasiūlęs žaidėjas gauna kasos turinį ir džokerio kortos įdubos turinį.

**Geriausias Pochas:** Pirmumo tvarka yra tokia: Tūzas, karalius, karalienė, valetas, 10, 9, 8, 7. Skaičius yra aukštesni, tai yra, keturi 8 yra verti daugiau nei trys tūzai. Jei skaičius sutampa, lemia pirmumo eilės tvarka. Jei du žaidėjai turi vienodą Pochą, laimi tas žaidėjas, kuris turi kozirio spalvos kortą.

#### 3. Kortų išmetimo pirmumo teisė

Pasibaigus žaidimui yra išmetamos kortos. Pirmasis pradeda žaidimo raundo nugalėtojas ir padeda arba 7, arba tūzą. Tada išmestos spalvos kortos (pvz., būgnai) turi būti išdėstytos didėjančia arba mažėjančia tvarka. Tarp žaidėjų nėra kortų išmetimo eilės tvarkos. Jei žaidimo raundo nugalėtojas neturi 7 arba neturi tūzo, kortas gali pradėti mesti kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę.

**Svarbu:** Žaidėjas, išmetęs paskutinę spalvos kortą, gali pasirinkti kitą spalvą. Pirmajame raunde pasirinkta sekos išmetimo tvarka (didėjanti arba mažėjanti) turi būti išlaikyta iki žaidimo pabaigos.

#### Raundo pabaiga:

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas išmetė visas savo kortas. Laimėtojas iš visų kitų žaidėjų gauna tiek žaidimo žetonų, kiek visi dar turi kortelių. Galima žaisti bet kokį raundų skaičių.

## LV Pochen

### Saturs:

1 Poch dēlis

300 spēles kauliņi

Turklāt jums nepieciešamas arī spēļu kārtis (Skat spēles komplekts ar 32 kārtīm), kas nav iekļautas šīs spēles komplektā.

### Sagatavošanās spēlei

Spēles kauliņus vienādā daudzumā izdala visiem spēlētājiem. Ja spēles kauliņi paliek pāri, tos ievieto atpakaļ kastē.

Iedobe Poch dēļa vidū ir kase. Iedobes visapkārt dēlim ir piesaistītas šādām kārtīm:

$7 + 8 + 9 =$  Secība

Kungs + dāma = Precības

Džokers = Pohers

Dūzis, kungs, dāma, kalps un 10 ikreiz ir piesaistīti atsevišķai kārtij.

### Spēles gaita

**Visas** samaisītās kārtis tiek sadalītas visiem spēlētājiem pulksteņrādītāja virzienā. Kāršu dalītājs apskatās virsējo aizsegto kārti savā kāršu kavā un piesaka kārts mastu kā trumpi šai partijai (piemēram, "kreicis"). Katrs spēlētājs katrā no astoņām ārējām iedobēm uz Poch dēļa ieliek pa vienam savam spēļu kauliņam. Tagad sākas partijas trīs etapi:

#### 1. Trumpju iekasēšana

Katrs spēlētājs pārbauda, vai starp viņa kārtīm atrodas kāda no kārtīm vai kāršu kombinācijām, kas attēlotas uz Poch dēļa (piemēram, Precības), pieteiktajā trumpja mastā. Tas, kurš parāda trumpja kārti vai kāršu kombināciju, drīkst paņemt attiecīgi piesaistītās iedobes saturu no Poch dēļa, tātad – to iekasēt. Spēles kauliņi, kas netiek iekasēti, paliek nākamajai partijai.

#### 2. Pochen jeb solīšana

Spēlētāji pārbauda, vai viņiem rokās ir, tā sauktais, "Poch" – viena vai vairākas vienāda lieluma kāršu rindas (piemēram, trīs kalpi). Spēlētājs pa kreisi no kāršu dalītāja sāk un piedāvā jebkādu spēles kauliņu skaitu. Spēles kauliņu skaits ir jāpasaka skaļi, un pēc tam spēles kauliņi tiek iemaksāti kasē pa vidu. Nākamais spēlētājs pulksteņrādītāja virzienā var solīto uzturēt vai pārsolīt – tad, ja viņš domā, ka pašam

ir labāks Poch. Ja kāds spēlētājs to nevēlas, viņš gājienu izlaiž un no Pochen jeb solīšanas izstājas. Solīšana notiek tik ilgi, kamēr kāršu dalītājs to aptur, pārsola vai izlaiž.

Tagad kārtis tiek atklātas. Ja spēlētājam, kurš ir solījis visvairāk, ir arī labākais Poch, viņš saņem kases saturu un tās iedobes saturu, kas ir piesaistīta džokera kārtij. Ja spēlētājam, kurš solīja visvairāk, nav labākā Poch, viņam kases saturs ir jādubulto, un spēlētājs ar labāko Poch saņem kases saturu un tās iedobes saturu, kas ir piesaistīta džokera kārtij.

**Labākais Poch:** Secība pēc lieluma ir šāda: dūzis, kungs, dāma, kalps, 10, 9, 8, 7. Skaitis ir svarīgāks par lielumu, proti, četri astoņnieki ir vērtīgāki par trim dūžiem. Ja skaits ir vienāds, noteicošā ir secība pēc lieluma. Ja diviem spēlētājiem ir līdzvērtīgs Poch, uzvar tas, kuram ir trumpja kārtis.

#### 3. Izspēle

Pēc Pochen tiek izspēlētas kārtis. Sāk Pochen jeb solīšanas uzvarētājs un noliek septītnieku vai dūzi. Pēc tam jāliek izspēlētā mastā (piemēram, kārava) kārtis augšupejošā vai lejupejošā secībā. Šeit spēlētāji liek kārtis, neievērojot secību. Ja Pochen uzvarētājam nav ne septītnieka, ne dūža, kāršu likšanu var sākt nākamais spēlētājs pulksteņrādītāja virzienā.

**Svarīgi!** Spēlētājs, kurš noliek pēdējo attiecīgā mastā kārti, drīkst noteikt nākamo mastu. Pirmajā etapā izvēlētā nolikšanas secība (augšupejoša vai lejupejoša) ir jāsauglabā līdz spēles beigām.

#### Partijas beigas

Uzvar tas, kurš pirmais ir nolīcis visas kārtis. Uzvarētājs no visiem pārējiem spēles dalībniekiem saņem tik daudz spēles kauliņu, cik kārtis katram vēl palikušas. Var spēlēt neierobežota skaita partijas.



## AR لعبة البطاقات بوخ

### المحتويات:

١ رقعة لعب

٣٠٠ رقاقة لعب

ستحتاج أيضاً إلى لعبة بطاقات (بطاقات لعبة سكات «Skat»، والتي بها ٣٢ بطاقة)، وهي غير مرفقة.

### تحضير اللعبة:

قم بتوزيع رقائق اللعب المرفقة بالتساوي على جميع اللاعبين. إذا تبقت رقائق لعب، أعد وضعهم في العبوة.

التجويف الموجود في منتصف رقعة اللعب هو الحصلة. يتم توزيع البطاقات على التجاويف المحيطة بالتجويف المركزي على النحو التالي:

$7 + 8 + 9 =$  تسلسل

الملك + الملكة = زواج

الجوكر = بوخر

يتم تعيين الآس والملك والملكة والولد ورقم ١٠ لكل بطاقة منفردة.

### طريقة اللعب:

قم بتوزيع جميع الورق المخلوط عشوائياً في اتجاه عقارب الساعة على جميع اللاعبين. يقوم موزع الورق بالنظر إلى بطاقته العلوية والموضوعة ووجهها لأسفل في كومة البطاقات الخاصة به، ويقوم بالإعلان عن لون البطاقة كبطاقة رابحة في هذه الجولة (على سبيل المثال، «تقاطع»). يضع كل لاعب إحدى رقائق اللعب الخاصة به في كل من التجاويف الخارجية الثمانية الموجودة على رقعة اللعب. والآن، تبدأ المراحل الثلاث للجولة:

#### ١. التجميع في الحصلة

يقوم كل لاعب بفحص بطاقته للتحقق مما إذا كان بها بطاقة أو تركيبة بطاقات (على سبيل المثال، زواج) من البطاقات الملونة على رقعة اللعب متوافقة مع لون مجموعة البطاقات الرابحة التي تم الإعلان عنها. فإذا أظهرت بطاقة أو مجموعة بطاقات متوافقة مع لون مجموعة البطاقات الرابحة، يمكنك أخذ رقائق التجويف ذي الصلة من رقعة اللعب، وأيضاً تجميعهم في الحصلة. ورفاقات اللعب التي تبقى، تظل في مكانها للجولة التالية.

#### ٢. بطاقات اليد العليا (بوخ)

يتحقق اللاعب مما إذا كان يمتلك تلك بطاقة أو مجموعة بطاقات من البطاقات المسماة «بوخ» (بطاقات اليد العليا) من نفس التصنيف في يديه (على سبيل المثال، ثلاثة بطاقات ولد). يبدأ اللاعب الموجود على يسار موزع الورق ويراهن بأي عدد من رقائق اللعب. يجب الإعلان عن عدد الرقائق التي تم الرهان بها بصوت مرتفع، ويجب بعدها وضع الرقائق في الحصلة المركزية (التجويف الأوسط) الموجودة في المنتصف. اللاعب التالي على اليسار يمكنه تثبيت الرهان أو رفعه إذا كان يعتقد أن لديه «بوخ» (بطاقات يد عليا) أفضل. إذا لم يكن اللاعب يرغب في ذلك، يتخلى عن دوره ويصبح خارج المنافسة. ويظل خارج المنافسة إلى أن يقوم موزع اللاعب بتعليق الرهان أو المزايدة أو تخطي الدور.

والآن، يتم إظهار البطاقات. إذا كان اللاعب صاحب الرهان الأكبر لديه «بوخ» (بطاقات اليد العليا)، يحصل على محتوى الحصلة المركزية (التجويف الأوسط) ومحتوى تجويف بطاقة الجوكر. أما إذا كان اللاعب صاحب الرهان الأكبر لا يمتلك بطاقات اليد العليا، يجب عليه وضع ضعف محتوى الحصلة المركزية، ويحصل اللاعب صاحب بطاقات اليد العليا على محتويات الحصلة المركزية ومحتوى تجويف بطاقة الجوكر. أفضل بطاقات اليد العليا (بوخ): التصنيف: آس، ملك، ملكة، ولد، ١٠، ٩، ٨، ٧. الرقم يفوق التصنيف، بمعنى أن أربع بطاقات من الرقم ٨ لها قيمة أعلى عن ثلاث بطاقات من بطاقات الآس. أما إذا كانت الأرقام متساوية، يكون المرجح هو التصنيف. إذا كان لدى اثنين من اللاعبين نفس بطاقات اليد العليا، فإن من يمتلك بطاقة متوافقة مع لون البطاقات الرابحة يكون الفائز.

#### ٣. الجولة الفاصلة

بعد انتهاء جولة بطاقات اليد العليا (بوخ)، يتم إنهاء اللعبة بالبطاقات. يبدأ الفائز بجولة بطاقات اليد العليا، ويضع إما بطاقة ٧ أو بطاقة آس. وبعد ذلك يجب وضع البطاقات من نفس لون اللعب (على سبيل المثال، الديناري «الماس») بترتيب تصاعدي أو تنازلي. لا يوجد ترتيب لوضع البطاقات بين اللاعبين. إذا لم يكن لدى الفائز بطاقة ٧ أو آس، يقوم اللاعب التالي على اليسار بالبداية في وضع البطاقات. هام: اللاعب الذي يضع البطاقة الأخيرة من أحد الألوان، يمكنه تحديد اللون التالي. تجب المحافظة على ترتيب وضع البطاقات في بداية الجولة (تصاعدي أو تنازلي) حتى نهاية اللعبة.

#### نهاية الجولة:

من يتمكن من وضع كل بطاقات اللعب التي بحوزته، يفوز. يحصل الفائز على رقائق لعب تعادل بطاقات اللعب المتبقية مع اللاعبين الآخرين. يمكن لعب أي عدد من الجولات بحسب الرغبة.