

PAPAYOO®

US/GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
ES	Reglas del juego	10
IT	Regole del gioco	12
PT	Regras do jogo	14
NL	Spelregels	16
SE	Spelregler	18
FI	Pelissäannot	20
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	22
LV	Spēles noteikumi	24
LT	Žaidimo taisyklės	26
EE	Mängu reeglid	28
RU	Правила игры	30
PL	Zasady gry	32
SK	Pravidlá hry	34
CZ	Pravidla hry	36
HU	A játék menete	38
KR	게임 규칙	40
DK	Spilleregler	42
TW	遊戲規則	44
CN	游戏规则	46
HR	Pravila igre	48
CP	Правила игре	50
SL	Pravila igre	52
BG	Инструкции за игра	54
	Pictures	END

Contents

One 8-sided dice, 40 cards numbered 1 to 10 in four suits: spades, hearts, diamonds and clubs, and 20 Payoo cards numbered 1 to 20.

Object of the game

Collect as few points as possible. At the start of the game, players decide the number of hands they wish to play.

Card scoring

Each Payoo card has its own value ranging from 1 to 20 points. Additionally, one of the four 7's from one of the four suits (spades, hearts, diamonds or clubs) is the Papayoo which changes with each new round depending on the roll of the dice. The Papayoo card is worth 40 points. The other cards have no score.

Dealing the cards

Players take turns at dealing. The dealer deals cards according to the table below. For example, when there are 3 players, the dealer deals three cards six times to each player and then two cards once to each player. When there are 7 or 8 players, players must remove the 1's from the game before starting.

Number of players	Cards to remove before playing	Number of cards per player (deal)	Passing (see below)
3	none	20 (6x3 + 1x2)	5
4	none	15 (5x3)	5
5	none	12 (4x3)	4
6	none	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 of spades, hearts, diamonds and of clubs	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Passing

After sorting their cards, players can start selecting cards to pass. After secretly selecting, each player passes the number of cards indicated in the table above by placing them, face down, in front of the player to their left. Each player must pass cards to the player on their left before looking at the cards passed by the player on the right.

Roll for the Papayoo

Once cards have been passed, the dealer throws the dice to determine which suit's 7 card is the Papayoo this round. For example, if spades is rolled on the die then the 7 of spades is the Papayoo for this round and is worth 40 points.

Playing a round

The dealer starts the first game by placing the card of their choice, face up, in the middle of the table (this is referred to as «leading»). The other players then take turns playing clockwise always sticking to the initial suit (referred to as «following»). Players do not have to play a card of higher number. The Payoo should be considered as a fifth suit the same as hearts, spades, clubs and diamonds. If a player does not have the suit requested in his hand, they play a card of their choice. The player who played the highest numbered card lead suit collects the cards (also known as taking the trick) and starts the next game. If no players have cards from the lead suit, the player who played the lead card collects the cards.

End of round

At the end of the last game, the players count their points. Each Payoo is worth its own rank. The Papayoo is worth 40 points and the other cards have no value. The score total for a round should equal 250. Players add these points to their previous hands.

Game over

Four hands last approximately 30 minutes. The player with the least points at the end of the last hand is the winner.

Strategy tips:

Before passing cards, players should consider that passing a complete suit to avoid having to follow a lead could also mean being stuck with one "lone" 7 and/or one 9 and/or one 10 passed by the player on your right!

To avoid taking a trick, players are often tempted to play lower ranking cards. Consider "building up a few points" in the first rounds when the stakes are low to then get rid of their highest scoring cards and keep your lower scoring cards for the following rounds. This is an advantage for the last player as they clearly knows the scoring of the cards.

Contenu :

1 dé à 8 faces, 40 cartes numérotées de 1 à 10 déclinées en Pique, Cœur, Carreau et Trèfle, et 20 cartes Payoo numérotées de 1 à 20.

Valeur des cartes :

Chaque Payoo vaut sa propre valeur, soit 1 à 20 points; l'un des quatre 7 (Pique, Cœur, Trèfle ou Carreau) est le Papayoo : il change à chaque donne en fonction du tirage du dé et vaut 40 points. Les autres cartes n'ont aucune valeur.

But du jeu :

Récolter aussi peu de points que possible.

La donne :

Le donneur change à chaque tour ; il distribue les cartes conformément au tableau ci-dessous (par exemple à 3 joueurs, il distribue alternativement à chacun six fois trois cartes puis une fois deux cartes). À 7 ou 8 joueurs, il faut retirer les 1 du jeu avant la partie.

Nombre de joueurs	Cartes à retirer avant la partie	Nombre de cartes par joueur (distribution)	Écart (voir plus bas)
3	aucune	20 (6x3 + 1x2)	5
4	aucune	15 (5x3)	5
5	aucune	12 (4x3)	4
6	aucune	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 de Pique, Cœur, Carreau et de Trèfle	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

L'écart :

Après avoir rangé leurs jeux, les joueurs procèdent à l'écart. Chacun se débarrasse des cartes de son choix en retirant de son jeu le nombre de cartes précisé sur le tableau et les pose, faces cachées, devant son voisin de gauche. Il est impératif de donner l'écart à son voisin de gauche avant de prendre connaissance des cartes de l'écart arrivant de son voisin de droite.

Le tirage au sort du Papayoo :

Quand tous les joueurs ont procédé à l'écart, le donneur lance le dé qui détermine la couleur du Papayoo. Si par exemple le dé indique Pique, le 7 de Pique est le Papayoo et vaut 40 points pour cette manche.

Déroulement d'une manche :

Le donneur entame le premier pli en lançant la carte de son choix, face visible, au centre de la table. Les autres joueurs jouent ensuite chacun à leur tour dans le sens horaire, en suivant impérativement la couleur demandée par le premier (*mais il n'est pas impératif de jouer une carte de plus forte valeur*). Le Payoo doit être considéré comme une cinquième couleur, au même titre que le Cœur, le Pique, le Trèfle ou le Carreau. Si un joueur n'a pas en main la couleur demandée, il se défause de toute autre carte de son choix. Celui qui a joué la plus forte carte dans la couleur demandée ramasse le pli et entame le pli suivant. Si aucun joueur ne peut suivre dans la couleur demandée, c'est le joueur qui a entamé qui ramasse le pli.

Fin d'une manche :

À l'issue du dernier pli, les joueurs comptent leurs points. Chaque Payoo vaut sa propre valeur, le Papayoo vaut 40 points et les autres cartes ne valent rien. Le total des scores de la manche doit faire 250. On additionne ces points à ceux des manches précédentes.

Fin d'une partie :

Les joueurs fixent en début de partie le nombre de manches qu'ils souhaitent jouer (4 manches durent environ 30 minutes). Celui qui a le moins de points à l'issue de la dernière manche est déclaré vainqueur.

Notes :

Au moment de l'écart, il ne faut pas oublier qu'écartier totalement une couleur pour se créer de meilleures possibilités de défause, c'est aussi prendre le risque de se retrouver avec un 7 et/ou un 9 et/ou un 10 « secs » provenant de l'écart du voisin !

Pour éviter de faire un pli, il est souvent tentant de jouer des cartes inférieures à celles des joueurs précédents ; il faut pourtant savoir « prendre quelques points » dès les premiers tours, quand l'enjeu n'est pas trop lourd, pour se débarrasser de ses plus fortes cartes et en garder de plus faibles pour les tours suivants; cela peut même être très opportun pour le dernier joueur, car il connaît clairement la valeur du pli.

Durée :

30 minutes et plus

Inhalt

1 Würfel mit 8 Seiten, 40 von 1 bis 10 durchnummerierte Karten mit den Kartenfarben Pik, Herz, Karo und Kreuz sowie 20 von 1 bis 20 durchnummerierte Payoo-Karten.

Wert der Karten

Jede Payoo-Karte hat ihren eigenen Wert von 1 bis 20 Punkten. Eine der vier 7 (Pik, Herz, Kreuz oder Karo) ist die Papayoo-Karte: Sie ändert sich bei jeder Kartenausgabe entsprechend der gewürfelten Zahl und ist 40 Punkte wert. Die anderen Karten haben keinen Wert.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist, so wenige Punkte wie möglich zu sammeln.

Verteilung der Karten

Der Kartengeber wechselt in jeder Runde. Er teilt die Karten nach der unten stehenden Tabelle aus (bei 3 Spielern verteilt er z. B. an jeden Spieler abwechselnd sechsmal drei Karten, dann einmal zwei Karten). Bei 7 oder 8 Spielern müssen die Einser vor der Partie aus dem Spiel genommen werden.

Anzahl der Spieler	Karten vor der Partie aus dem Spiel nehmen	Kartenverteilung pro Spieler	Weitergeben (siehe unten)
3	keine	20 (6x3 + 1x2)	5
4	keine	15 (5x3)	5
5	keine	12 (4x3)	4
6	keine	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 Pik, Herz, Karo und Kreuz	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Weitergeben

Nachdem die Spieler ihre Karten aufgenommen haben, dürfen sie eine bestimmte Anzahl Karten ihrer Wahl entsprechend der Tabelle auswählen und verdeckt vor ihrem linken Nachbarn ablegen. Die abgelegten Karten müssen zuerst dem linken Nachbarn gegeben werden, bevor man die von seinem rechten Nachbarn erhaltenen Karten aufnehmen darf. Jeder Spieler muss diese Karten anschließend auf die Hand nehmen.

Farbe der Papayoo-Karte

Wenn alle Spieler Karten weitergegeben haben, wirft der Kartengeber den Würfel, der die Farbe der Papayoo-Karte bestimmt. Wenn der Würfel zum Beispiel Pik zeigt, ist die Pik 7 die Papayoo-Karte und hat für diese Runde den Wert von 40 Punkten.

Ablauf einer Spielrunde

Der Kartengeber beginnt, indem er eine Karte seiner Wahl offen in die Mitte des Tisches legt. Die anderen Spieler spielen dann nacheinander im Uhrzeigersinn eine Karte aus, wobei sie der vom ersten Spieler vorgegebenen Farbe folgen müssen (sie brauchen keine höhere Karte zu spielen). Die Payoo-Karte gilt als fünfte Farbe, wie Herz, Pik, Karo oder Kreuz. Wenn ein Spieler die geforderte Farbe nicht mehr in seinem Blatt hat, legt er eine andere Karte seiner Wahl ab. Der Spieler, der die höchste Karte in der geforderten Farbe gelegt hat, nimmt den Stich und beginnt den nächsten. Wenn kein Spieler eine Karte der geforderten Farbe hat, erhält derjenige Spieler den Stich, der ihn begonnen hat.

Ende einer Runde

Nach dem letzten Stich zählen die Spieler ihre Punkte. Jede Payoo-Karte hat ihren eigenen Wert, die Papayoo-Karte ist 40 Punkte wert, die anderen Karten sind wertlos. Die Gesamtheit aller Punkte der Runde muss 250 betragen. Diese Punkte werden zu denen der vorherigen Runden hinzugezählt.

Ende einer Partie

Die Spieler legen zu Beginn der Partie die Anzahl der Runden fest, die sie spielen wollen (4 Runden dauern ca. 30 Minuten). Der Spieler, der nach der letzten Runde die wenigsten Punkte hat, hat gewonnen.

Hinweise:

Beim Ablegen darf man nicht vergessen, dass man, wenn man eine Farbe vollständig ablegt, bessere Ablagechancen hat, aber auch Gefahr läuft, auf einer einzelnen 7 und/oder 9 und/oder 10 aus der Ablage des Nachbarn sitzen zu bleiben!

Um zu vermeiden, den Stich zu erhalten, ist man oft verleitet, niedrigere Karten als die vorherigen Spieler zu spielen. Man sollte jedoch gleich in den ersten Runden, wenn der Einsatz noch nicht zu hoch ist, einige Punkte „einstecken“, um sich von den höchsten Karten zu trennen und die niedrigsten für die folgenden Runden aufzubewahren. Dies kann sich für den letzten Spieler als besonders günstig erweisen, da er den Wert des Stichs genau kennt.

ES**PAPAYOO®****Contenido**

1 dado con 8 lados, 40 cartas numeradas de 1 a 10 declinadas en Picas, Corazones, Carreau y Tréboles y 20 cartas Payoo numeradas de 1 a 20.

Valor de las cartas

Cada Payoo vale su propio valor, de 1 a 20 puntos; uno de los cuatro 7 (Diamantes, Corazones, Tréboles o Picas) es el Papayoo: Cambia en función del resultado obtenido con el dado y vale 40. El resto de las cartas no tiene valor.

Objetivo del juego

Acumular el menor número de puntos posible.

Reparto de cartas

El jugador que da las cartas cambia por turnos; distribuye las cartas conforme a la tabla de debajo (por ejemplo si juegan 3 personas, distribuye alternativamente a cada uno seis veces tres cartas y después una vez dos cartas). Con 7 u 8 jugadores hay que retirar los 1 del juego antes de iniciar la partida.

Número de jugadores	Cartas que deben retirarse antes de jugar la partida	Número de cartas por jugador (distribución)	Descarte (ver más abajo)
3	0	20 (6x3 + 1x2)	5
4	0	15 (5x3)	5
5	0	12 (4x3)	4
6	0	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 de Picas, de Corazones, de Diamantes y de Tréboles	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

El descarte

Tras guardar las cartas que deseen, los jugadores proceden al descarte. Cada jugador se libera de las cartas que elija, retirando el número de cartas indicado en la tabla, y las coloca boca abajo, ante el vecino de la izquierda. Es obligatorio dar el descarte al vecino de la izquierda antes de conocer las cartas de descarte que se reciben del vecino de la derecha.

Sorteo del Papayoo

Cuando todos los jugadores hayan descartado sus cartas, el jugador que lleva la mano lanzará el dado que determina el color del Papayoo. Si por ejemplo el dado indica Picas, el 7 de Picas es el Papayoo y vale 40 puntos durante esta mano.

Desarrollo de una mano

El jugador que lleva la mano empieza lanzando la carta de su elección con la cara visible, sobre el centro de la mesa. A continuación juegan los demás jugadores por turnos siguiendo el sentido de la rotación horaria, siguiendo imperativamente el color pedido por el primero (sin embargo, no es obligatorio echar una carta de mayor valor). El Payoo debe considerarse como un quinto color, equivalente a los corazones, picas, tréboles o diamantes. Si un jugador no tiene entre sus cartas el color solicitado, podrá echar cualquier otra carta de su elección. El que haya jugado la carta de mayor valor en el color solicitado recoge las cartas e inicia el siguiente montón. Si ningún jugador puede seguir con el color solicitado, el jugador que haya lanzado la primera carta se llevará el montón.

Fin de una mano

Cuando no puedan echarse más cartas, los jugadores contarán sus puntos. Cada Payoo vale su propio valor, el Papayoo vale 40 puntos y las demás cartas no valen nada. El total de los puntos de la mano debe ascender a 250. Se suman estos puntos a los de las manos anteriores.

Fin de una partida

Al principio de la partida, los jugadores determinarán el número de rondas que desean jugar (4 rondas duran unos 30 minutos). El jugador con menos puntos al final de la última mano será declarado ganador.

Notas:

En el momento del descarte, no hay que olvidar que descartar totalmente un color para obtener mejores posibilidades, equivale a arriesgarse a encontrarse con un 7 y/o un 9 y/o un 10 «solos» como resultado del descarte del vecino.

Para evitar llevarse el montón, suele resultar tentador echar cartas inferiores a las de los jugadores anteriores; no obstante, conviene saber «guardar algunos puntos» desde el principio, cuando no hay demasiadas cartas en juego, para descartar las cartas de mayor valor y guardar las de menor valor para las rondas siguientes; incluso puede ser muy oportuno para el último jugador, ya que conoce claramente el valor del montón.

Contenuto

1 dado a 8 facce, 40 carte numerate da 1 a 10 con i semi di Picche, Cuori, Quadri e Fiori, e 20 carte Payoo numerate da 1 a 20.

Valore delle carte

Ogni Payoo ha il proprio valore, ossia da 1 a 20 punti; uno dei quattro 7 (Picche, Cuori, Fiori, o Quadri) è il Papayoo: vale 40 punti e cambia ogni volta che si distribuiscono le carte in base al lancio del dado. Le altre carte non hanno nessun valore.

Scopo del gioco

Totalizzare il minor numero di punti possibile.

La distribuzione delle carte

Il mazzier cambia ad ogni mano e distribuisce le carte come descritto nella tabella sottostante (per esempio con 3 giocatori, dà alternativamente a ognuno per sei volte tre carte, poi una volta due carte). Con 7 o 8 giocatori, bisogna togliere la carta 1 di ogni seme dal gioco prima di iniziare la partita.

Numero di giocatori	Carte da togliere prima dell'inizio della partita	Numero di carte da distribuire ad ogni giocatore	Scarto (vedere sotto)
3	Nessuna	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Nessuna	15 (5x3)	5
5	Nessuna	12 (4x3)	4
6	Nessuna	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 di Picche, di Cuori, di Quadri e di Fiori	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Lo scarto

Dopo aver organizzato la propria mano, i giocatori procedono allo scarto. Ciascuno si libera delle carte di sua scelta scartando dalla propria mano il numero di carte indicato nella tabella e mettendole coperte davanti al proprio vicino di sinistra. È obbligatorio scartare le proprie carte prima di guardare le carte che si riceveranno dal vicino di destra.

Il sorteggio del Papayoo

Quando tutti i giocatori hanno scartato, il mazziere lancia il dado che determinerà il seme del Papayoo. Se ad esempio il dado indica Picche, il 7 di Picche è il Papayoo e in questa mano vale 40 punti.

Svolgimento di una mano

Il mazziere dà inizio alla prima mano gettando una carta scoperta a sua scelta al centro del tavolo. Gli altri giocatori giocano il proprio turno in senso orario e sono obbligati a seguire il seme della prima carta (non è però obbligatorio giocare una carta di valore maggiore). Il Payoo deve essere considerato come un quinto seme proprio come una carta di cuori, picche, fiori o quadri. Se un giocatore non possiede il seme richiesto, scarta una delle sue carte a scelta. Chi ha giocato la carta più alta del seme richiesto raccoglie e tiene davanti a se le carte giocate e gioca una nuova carta. Se nessun giocatore può continuare con il seme richiesto, il giocatore che ha iniziato la presa raccoglie le carte.

Fine di una mano

Al termine della mano i giocatori contano i punti. Ogni Payoo ha il proprio valore. Il Papayoo vale 40 punti e le altre carte non hanno alcun valore. Il totale dei punti nella mano deve essere 250. Aggiungete questi punti a quelli delle mani precedenti.

Fine di una partita

I giocatori decidono all'inizio della partita il numero di mani che desiderano giocare (4 mani durano circa 30 minuti). Chi ha il minor numero di punti al termine dell'ultima mano viene dichiarato vincitore.

Note :

Al momento dello scarto, non bisogna dimenticare che liberarsi totalmente di un seme per avere migliori possibilità di eliminare le carte comporta il rischio di ritrovarsi con un 7 e/o un 9 e/o un 10 provenienti dallo scarto fatto dal vicino!

Per evitare di raccogliere le carte si può avere la tentazione di giocare carte inferiori a quelle dei giocatori che hanno appena giocato. Tuttavia bisogna saper "prendere qualche punto" nei primi giri, quando la posta in gioco non è troppo alta, per potersi liberare delle carte più forti e tenere quelle più deboli per le mani successive. Tale astuzia è utile soprattutto all'ultimo giocatore, che conosce bene il valore delle carte giocate.

Conteúdo:

Um dado de 8 faces, 40 cartas numeradas 1 à 10 declinadas: Espadas, Copas, Ouros e Paus, e 20 cartas Payoo numeradas de 1 à 20.

Valor das cartas:

Cada carta Payoo vale seu próprio valor de 1 à 20 pontos; uma das 7 (Espadas, Copas, Ouros ou Paus) é o Papayoo que muda com cada nova rodada dependendo do que é lançado no dado. A carta Papayoo vale 40 pontos. As outras cartas não têm valor.

Objetivo do jogo:

Colecionar mínimos de pontos possíveis.

Negociando as cartas:

O negociador muda a cada rodada. O mesmo distribui as cartas conforme a tabela abaixo. Exemplo, quando há 3 jogadores, o negociador distribui alternadamente a cada jogador três cartas seis vezes e uma vez duas cartas a cada jogador.

Número de jogadores	Cartas a serem removidas antes de jogar	Número de cartas por jogador (distribuição)	Descartar (veja abaixo)
3	Nenhuma	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Nenhuma	15 (5x3)	5
5	Nenhuma	12 (4x3)	4
6	Nenhuma	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 de Espadas, Copas, Ouros e de Paus	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Descarte:

Depois de organizarem suas cartas, os jogadores podem começar o descarte. Cada jogador descarta as cartas de sua escolha. Cada jogador retira o número de cartas como é mostrado no quadro à cima e as coloca, viradas para baixo, na frente do jogador que se encontra à sua esquerda. Antes de verificar a pilha de descarte de cartas vinda do jogador da direita, cada jogador deve dar sua pilha de descarte ao jogador à sua esquerda.

O sorteio do Papayoo:

Quando todos os jogadores tiverem feito o processo de descarte, o negociador lança o dado para determinar a cor do Papayoo. Se por exemplo, o dado indicar espadas, 7 espadas é o Papayoo nessa rodada e tem o valor de 40 pontos.

Jogando uma rodada:

O negociador inicia o primeiro jogo colocando a carta de sua escolha virada para cima, no centro da mesa. Em seguida, os outros jogadores jogam cada um em sua vez, no sentido horário e sempre seguindo a cor inicial. Os jogadores não precisam jogar uma carta de valor alto. O Payoo deveria ser considerado como uma quinta cor, no mesmo título de copas, espadas, paus e ouros. Caso um jogador não tiver em sua mão a cor solicitada, ele descarta uma carta de sua escolha. O jogador que jogou a carta mais alta na cor solicitada, pega as cartas e começa a próxima rodada. Caso nenhum jogador tiver a cor solicitada, o jogador que começou, pega as cartas.

Fim da rodada:

No fim da última rodada, os jogadores contam seus pontos. Cada Payoo tem o seu próprio valor. O Papayoo tem o valor de 40 pontos e as outras cartas não têm valor. A pontuação total para uma rodada deve ser igual a 250. Os jogadores adicionam esses pontos a sua rodada anterior.

Fim do jogo:

No começo do jogo, os jogadores decidem quantas rodadas eles desejam jogar. Quatro rodadas duram pelo menos 30 minutos. Aquele que tiver menos pontos depois da última rodada, será o ganhador.

Notas:

No momento do descarte, os jogadores não podem esquecer que descartar totalmente uma cor para se criar melhores possibilidades de descarte, é também um risco de encontrar um 7 e/ou um 9 e/ou um 10 de outra pilha de descarte de um outro jogador!

Para evitar de ganhar todas as cartas, os jogadores são constantemente tentados a jogar cartas de baixo valor de acordo com o que o jogador anterior jogou. Os jogadores devem saber ainda que “conseguir poucos pontos” nas primeiras rodadas, quando a aposta não for muito alta, para se desfazer de suas cartas mais fortes e guardar as mais fracas para as próximas rodadas, essa pode até mesmo ser conveniente para o último jogador, caso o mesmo conheça claramente o valor da rodada.

Duração:

30 minutos.

Inhoud

1 dobbelsteen met 8 vlakken, 40 van 1 tot 10 genummerde kaarten, verdeeld in Schoppen, Harten, Ruiten en Klaveren en 20 van 1 tot 20 genummerde Payookaarten.

Waarde van de kaarten

Iedere Payoo heeft zijn eigen waarde, dus 1 tot 20 punten, een van de 4 zevens (Schoppen, Harten, Klaveren of Ruiten) is de Papayoo: Deze verandert bij iedere deelbeurt afhankelijk van de worp van de dobbelsteen en is 40 punten waard. De andere kaarten hebben geen waarde.

Doel van het spel

Zo min mogelijk punten verzamelen.

Delen

De deler verandert bij elke beurt, hij verdeelt de kaarten volgens de tabel hieronder (bij drie spelers geeft hij bijvoorbeeld aan elke speler zes maal drie kaarten en dan nog één keer twee kaarten) Bij 7 of 8 spelers moeten de enen van te voren uit het spel gehaald worden.

Aantal spelers	Vooraf uit het spel te halen kaarten	Numero di carte da distribuire ad ogni giocatore	Scarto (vedere sotto)
3	geen	20 (6x3 + 1x2)	5
4	geen	15 (5x3)	5
5	geen	12 (4x3)	4
6	geen	10 (3x3 + 1x1)	3
7	De 1 van de Schoppen, Harten, Ruiten en Klaveren	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Wegleggen

Nadat de spelers hun kaarten in de hand hebben genomen kunnen ze kaarten gaan wegleggen. Iedere speler kiest de kaarten die hij wil wegleggen, volgens de aantallen die in de tabel zijn aangegeven, en legt ze, gesloten, voor zijn linkerbuurman. De speler moet eerst bij zijn linkerbuurman kaarten wegleggen, vóórdat hij kijkt welke kaarten hij van zijn rechterbuurman heeft gekregen.

De Papayoo bepalen

Als alle spelers hebben weggelegd werpt de deler de dobbelsteen die de kleur van de Papayoo bepaalt. Als bijvoorbeeld Schoppen gegooid wordt, dan is Schoppen 7 de Papayoo en is die in deze partij 40 punten waard.

Verloop van een partij

De deler komt het eerst uit door de kaart van zijn keuze, open, in het midden van de tafel te leggen. De andere spelers komen daarna één voor één uit, met de klok mee, en moeten de kleur van de eerste speler volgen (**maar ze zijn niet verplicht om een kaart met een hogere waarde neer te leggen**). De Payoo moet gezien worden als een vijfde kleur, zoals Harten, Schoppen, Klaveren of Ruiten. Als een speler de gevraagde kleur niet heeft kan hij iedere andere kaart van zijn keuze neerleggen. Degene die de hoogste kaart in de gevraagde kleur heeft neergelegd neemt alle kaarten in en komt als eerste in de volgende ronde uit. Als geen enkele andere speler in de gevraagde kleur kan volgen, moet de speler die als eerste is uitgekomen de kaarten van die ronde innemen.

Einde van een partij

Aan het einde van de laatste ronde tellen de spelers hun punten. Iedere Payoo heeft zijn eigen waarde, de Papayoo is 40 punten waard en de andere kaarten niets. Het totaal van de scores van een partij moet 250 zijn. De scores worden bij de punten van de voorgaande partijen opgeteld.

Einde van een spel

De spelers bepalen aan het begin van het spel hoeveel partijen ze willen spelen (4 partijen duren ongeveer 30 minuten). De speler die bij het einde van de laatste partij de minste punten heeft is de winnaar.

Tips:

Bedenk bij het wegleggen dat het wegleggen van alle kaarten van één kleur, met het idee later makkelijker van slechte kaarten af te komen, ook betekent dat het risico om met een 7 en/of een 9 en/of een 10 van je buurman te blijven zitten groter wordt!

Om te voorkomen dat je een ronde moet nemen is het vaak verleidelijk om lagere kaarten dan de laatst neergelegde kaart te spelen; maar het is soms beter om in de eerste beurten, als het spel nog niet gevorderd is, wat punten te nemen en zo in de volgende beurten van de hoogste kaarten af te kunnen komen en de laagste te bewaren, dit is zeker een goede optie voor de laatste speler omdat deze de waarde van de ronde kent.

Innehåll

En 8-sidig tärning, 40 kort numrerade från 1 till 10 i fyra färger: spader, hjärter, ruter och klöver och 20 Payookort numrerade från 1 till 20.

Kortens värde

Varje Payookort har sitt eget värde från 1 till 20 (poäng). En av de fyra 7:orna från en av de fyra färgerna (spader, hjärter, ruter eller klöver) är Papayoo. Vilken 7:a som är Papayoo avgörs av ett tärningsslag varje ny omgång. Papayoo-kortet är värt 40 poäng. Övriga kort har inget värde.

Spelets mål

Samla så få poäng som möjligt.

Dela ut korten

Spelarna turas om att dela ut. Utdelaren delar ut korten enligt tabellen nedan. Till exempel, vid 3 spelare skall utdelaren dela ut tre kort sex gånger till varje spelare och därefter två kort en gång till varje spelare. Vid 7 eller 8 spelare måste 1:orna tas ur spel innan spelet börjar.

Antal spelare	Kort att ta bort innan spelet börjar	Antal kort att dela ut per spelare	Slänga (se nedan)
3	Inga	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Inga	15 (5x3)	5
5	Inga	12 (4x3)	4
6	Inga	10 (3x3 + 1x1)	3
7	spader 1, hjärter 1, ruter 1 och klöver 1	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Slänga

Efter att spelarna sorterat sina kort kan de börja slänga. Varje spelare slänger vilka kort han vill. Varje spelare placerar sina slängda kort, antalet anges i tabellen ovan, nedvända framför spelaren till vänster. Varje spelare måste ha slängt sina kort innan han tittar på de kort som slängts framför honom av spelaren till höger.

Papayoo

När slängfasen är avslutad slår utdelaren tärningen för att avgöra Papayoo-färgen. Om tärningen exempelvis visar spader kommer spader 7 att vara Papayoo för denna omgång och vara värd 40 poäng.

En omgång

Utdelaren inleder omgångens första stick genom att spela ut valfritt kort uppvänt mitt på bordet. Övriga spelare, i tur och ordning medurs, spelar ut var sitt kort. Man måste följa färg om man kan (Spelarna behöver dock inte spela ut kort av högre valör). Payoo-korten fungerar som en femte färg på samma sätt som hjärter, spader, klöver och ruter. Om en spelare inte kan följa färg kan han spela ut valfritt kort. Den spelare som spelade ut det högsta kortet i rätt färg tar korten och inleder nästa stick. Om inga spelare har kort i rätt färg tar spelaren som inledde sticket korten.

Omgångens avslutning

När omgångens sista stick har spelats skall spelarna räkna sina poäng. Varje Payoo är värd den poängsumma som finns angiven på kortet. Papayoo-kortet är värt 40 poäng, övriga kort har inget värde. Omgångens totala poängsumma skall uppgå till 250 poäng. Spelarna adderar dessa poäng med de poäng de fått tidigare.

Spelets slut

Innan spelet inleds kommer spelarna överens om hur många omgångar de vill spela. Fyra omgångar tar ungefär 30 minuter. Spelaren med lägst antal poäng vid slutet av den sista omgången vinner spelet.

Tips:

När kort slängs bör spelarna tänka på att även om det oftast är fördelaktigt att slänga samtliga kort i en färg kan man råka få en ensam 7:a, 9:a eller 10:a från spelaren till höger!

För att undvika att vinna ett stick är spelare ofta frestade att spela kort med lägre värde än de kort som redan spelats ut. Det kan dock vara lämpligt att "ta några poäng" under de första omgångarna när insatserna är låga för att bli av med sina höga kort för att sedan ha kvar sina låga kort under de följande omgångarna. Detta kan även vara en fördel för den sista spelaren då han vet exakt vilka kort som ingår i sticket.

Sisältö

8-sivuinen noppa, 40 korttia numeroiltaan 1 - 10 neljässä eri maassa: padat, hertat, ruudut ja ristit sekä 20 Payoo korttia numeroiltaan 1 - 20.

Korttien arvo

Jokaisella Payoo kortilla on numeronsa mukainen pistearvo, eli 1 - 20. Yksi neljän muun maan (pata, hertta, ruutu, risti) numero 7 on Papayoo. Se, minkä maan 7 on Papayoo, arvotaan heittämällä noppaa. Papayoo kortin pistearvo on 40 pistettä. Muilla korteilla ei ole pistearvoa.

Pelin tavoite

Kerätä mahdollisimman vähän pisteitä.

Korttien jakaminen

Jakajan vuoro vaihtuu jakojen välillä. Jakaja jakaa pelaajille kortit alla olevan taulukon mukaisesti. Jos pelissä on esimerkiksi 3 pelajaa, jakaja jakaa kaikille pelaajille 3 korttia kerralla kuudesti, jonka jälkeen hän jakaa vielä 2 korttia kerralla yhden kerran. Jos peliin osallistuu 7 tai 8 pelaajaa, pelistä poistetaan kaikki numerot 1 ennen pelin aloittamista.

Pelaajien lukumäärä	Pelistä poistettavat kortit	Pelaajille jaettavat kortit	Kädestä poistaminen (ks. alla)
3	ei yhtään	20 (6x3 + 1x2)	5
4	ei yhtään	15 (5x3)	5
5	ei yhtään	12 (4x3)	4
6	ei yhtään	10 (3x3 + 1x1)	3
7	pata 1 , hertta 1 , ruutu 1 , risti	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Kädestä poistaminen

Kun pelaajat ovat ottaneet käsikorttinsa ja järjestelleet ne haluamallaan tavalla, kukin pelaaja poistaa kädestään haluamansa kortit. Poistettavien korttien lukumäärä on ilmoitettu yllä olevan taulukon viimeisessä sarakkeessa. Kortit poistetaan kuvapuoli alaspäin pelaajan vasemmalla istuvan pelaajan eteen. Kun kaikki pelaajat ovat poistaneet valitsemansa kortit (ja vasta silloin) kaikki pelaajat ottavat käteensä oikealta puolelta saamansa kortit.

Papayoo arvonta

Kun korttien poistaminen on päättynyt, jakaja heittää nopaa, joka määrää missä maassa kuluvan jaon Papayoo on. Jos esimerkiksi noppa näyttää pataa, pata 7 on kuluvan jaon Papayoo ja pistearvoltaan 40 pistettä.

Kierroksen pelaaminen

Jakaja aloittaa ensimmäisen kierroksen pöytämällä valitsemansa kortin, kuva puoli ylöspäin, keskelle pelipöytää. Muut pelaajat pelaavat kortin vuorollaan myötöpäiväisessä järjestyksessä. Pelissä on pakko tunnustaa maata (eli pelaajien on pelattava samaa maata kuin 1. kortti, mikäli mahdollista). Ylimenopakkoa ei ole (eli pelaajan ei ole pakko pelata korkeampaa korttia pelattavasta maasta, jollei hän halua). Payoo on viides maa, eli käyttäytyy aivan kuten pata, hertta, ruutu ja risti. Jos pelaajalla ei ole pelattavaa maata, hän saa pelata minkä tahansa haluamansa kortin. Pelaaja, joka pelasi numeroltaan korkeimman kortin siitä maasta, jota kierroksella lähdettiin pelaamaan, voittaa tikin ja ottaa kaikki pelatut kortit itselleen. Tikin voittanut pelaaja aloittaa myös seuraavan kierroksen. Jos kenelläkään muulla pelaajalla ei ole pydettyä maata, 1. kortin pelannut pelaaja voittaa tikin.

Jaon päätyminen

Viimeisen kierroksen jälkeen, pelaajat laskevat pisteensä. Jokainen Payoo on numeronsa määrä pisteitä. Papayoo on 40 pistettä. Muilla korteilla ei ole pistearvoa. Jokaisella jaolla jaetaan yhteensä 250 pistettä. Jaon pisteet lasketaan yhteen edellisten jakojen pisteiden kanssa.

Pelin päätyminen

Ennen pelin aloittamista, pelaajien tulisi yhdessä päättää montako jakoa pelataan. Neljä jakoa kestää n. 30 minuuttia. Hyvä tapa on esimerkiksi pelata yhtä monta jakoa, kun on pelaajia. Tällöin kaikki toimivat jakajana kerran. Pelin päättyessä se pelaaja, jolla on vähiten pisteitä voittaa pelin.

Huomioita

Kun pelaaja poistaa kortteja kädestään, hänen tulisi muistaa, että yhden koko värin poistaminen saattaa johtaa siihen, että hänellä on toisen pelaajan poistamat kortit nostettuaan kyseisestä väristä vain "yksinäinen" 7, 9 tai 10.

Tikin voittamisen välttämiseksi, pelaajilla on usein halu pelata aiempia pelattuja kortteja pienempi kortti. Joskus voisi kuitenkin olla parempi "rakentaa kättä" ensimmäisten kierrosten ajan kun panokset ovat vielä pienet ja säästää pieniä kortteja loppujakoa varten. Etenkin viimeisen pelaajan tulee käyttää tätä hyväkseen, kun hän näkee jo aiemmin pelatut kortit.

Περιεχόμενα

Ένα 8πλευρο ζαρί, 40 κάρτες αριθμημένες από το 1 έως το 10 σε τέσσερα χρώματα: σπαθιά, κούπες, καρά και μπαστούνια, και 20 κάρτες Ραγού αριθμημένες από το 1 έως το 20.

Αξίες καρτών

Κάθε κάρτα Ραγού έχει αξία από 1 έως 20 (πόντους). Ένα από τα τέσσερα «7» σε ένα από τα τέσσερα χρώματα (σπαθιά, κούπες, καρά ή μπαστούνια) είναι το Ραγαγού, το οποίο αλλάζει σε κάθε γύρο, ανάλογα με το αποτέλεσμα του ζαριού. Η κάρτα Ραγαγού αξίζει 40 πόντους. Οι υπόλοιπες κάρτες δεν έχουν αξία.

Σκοπός του παιχνιδιού

Μαζέψτε όσους πιο λίγους πόντους μπορείτε.

Μοίρασμα των καρτών

Οι παίκτες εναλλάσσονται στο μοίρασμα των καρτών. Ο παίκτης που μοιράζει (ντί-λερ) δίνει κάρτες σύμφωνα με τον παρακάτω πίνακα. Για παράδειγμα, αν παίζουν 3 παίκτες, ο ντίλερ δίνει έξι φορές από τρεις κάρτες σε κάθε παίκτη, και στη συνέχεια μια φορά από δυο κάρτες σε κάθε παίκτη. Αν παίζουν 7 ή 8 παίκτες, αφαιρέστε τα «1» από το παιχνίδι πριν ξεκινήσετε.

Αριθμός παικτών	Κάρτες που αφαιρούνται πριν το ξεκίνημα	Πλήθος καρτών ανά παίκτη (μοίρασμα)	Ξεκαρτάρισμα (βλ. παρακάτω)
3	καμία	20 (6x3 + 1x2) 5	5
4	καμία	15 (5x3)	5
5	καμία	12 (4x3)	4
6	καμία	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 από τα σπαθιά, 1 από τις κούπες, 1 από τα καρά και 1 από τα μπαστούνια	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Ανταλλαγή Καρτών

Αφού οι παίκτες τακτοποιήσουν τις κάρτες τους, αρχίζει η ανταλλαγή. Κάθε παίκτης επιλέγει τόσες κάρτες, όσες ορίζει ο παραπάνω πίνακας και τις δίνει κλειστές στον παίκτη στα αριστερά του. Κάθε παίκτης θα πρέπει να δώσει τις κάρτες του στον παίκτη στα αριστερά του, πριν δει τις κάρτες που του έδωσε ο παίκτης στα δεξιά του.

Η κάρτα Παραγού

Όταν ολοκληρωθεί η ανταλλαγή, ο ντίλερ ρίχνει το ζάρι για να καθορίσει το χρώμα του Παραγού. Αν έρθει σπαθί, τότε το 7 σπαθί είναι το Παραγού γι' αυτό το γύρο και αξίζει 40 πόντους.

Η εξέλιξη ενός γύρου

Κάθε γύρος αποτελείται από μία σειρά από μπάζες. Ο ντίλερ ξεκινάει την πρώτη μπάζα τοποθετώντας ανοιχτή μια κάρτα της επιλογής του στο κέντρο του τραπέζιου. Οι υπόλοιποι παίκτες ακολουθούν δεξιόστροφα, διατηρώντας πάντα ίδιο το χρώμα (δεν είναι όμως υποχρεωμένοι να παίξουν μια κάρτα μεγαλύτερης αξίας). Οι κάρτες Ραγού θεωρείται πέμπτο χρώμα, ισάξιο με τα υπόλοιπα. Αν ένας παίκτης δεν έχει στο χέρι του κάρτα του απαιτούμενου χρώματος, ξεσκαρτάρει μια κάρτα της επιλογής του. Ο παίκτης που κατέβασε την μεγαλύτερης αξίας κάρτα παίρνει τη μπάζα με όλες τις κάρτες και παίζει πρώτος κάρτα στην επόμενη μπάζα. Αν κανένας παίκτης δεν έχει κάρτες του απαιτούμενου χρώματος, ο παίκτης που ξεκίνησε παίρνει τη μπάζα και τις κάρτες.

Τέλος του γύρου

Στο τέλος του γύρου, οι παίκτες μετράνε τους πόντους τους. Κάθε Ραγού αξίζει όσο η τυπωμένη αξία του. Το Παραγού αξίζει 40 πόντους, ενώ οι άλλες κάρτες δεν έχουν αξία. Η συνολική βαθμολογία ενός γύρου θα πρέπει να είναι 250 πόντοι. Οι παίκτες προσθέτουν αυτούς τους πόντους στους προηγούμενούς τους.

Τέλος του παιχνιδιού

Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού, οι παίκτες αποφασίζουν πόσους γύρους θα παίξουν. Τέσσερις γύροι διαρκούν περίπου 30 λεπτά. Ο παίκτης με τους λιγότερους πόντους στο τέλος του τελευταίου γύρου είναι ο νικητής.

Σημειώσεις

Όταν ανταλλάζουν κάρτες, οι παίκτες δεν θα πρέπει να ξεχνάνε ότι αν μείνουν χωρίς καθόλου κάρτες σε ένα χρώμα θα έχουν δυνατότητες ξεσκαρταρίσματος αλλά μπορεί και να πάρουν ένα «μοναχικό» 7 και/ή ένα 9 και/ή ένα 10 στις ανταλλαγές από έναν άλλο παίκτη!

Για να αποφύγουν να κερδίσουν μια μπάζα, οι παίκτες συχνά δελεάζονται να παίξουν κάρτες μικρότερης αξίας από αυτές που έπαιξαν οι προηγούμενοι παίκτες. Οι παίκτες θα πρέπει να ξέρουν πότε να μαζέψουν μερικούς πόντους στους πρώτους γύρους, όταν το ρίσκο είναι μικρό και μετά να ξεφορτωθούν τις μεγάλες κάρτες τους και να κρατήσουν τις μικρές για τους επόμενους γύρους. Αυτό μπορεί να αποτελέσει πλεονέκτημα για τον τελευταίο παίκτη, αφού θα ξέρει σίγουρα τις αξίες των καρτών.

Διάρκεια

Περίπου 30 λεπτά

Spēle 3–8 spēlētājiem; vecums 7+ gadu; spēles ilgums 30+ minūtes.

Spēles komplekts

Viens 8-skaldņu metamais kauliņš; 40 kārtis, numurētas no 1 līdz 10, četros mastos: piķa, ercena, kārava un kreiča; 20 Payoo kārtis, numurētas no 1 līdz 20.

Kāršu spēks

Katrai Payoo kārtij ir sava vērtība, attiecīgi no 1 līdz 20 (punkti). Viens septiņnieks no viena no četriem mastiem (piķa, ercena, kārava vai kreiča) ir Papayoo. Tas katrā raundā tiek noteikts no jauna, metot metamo kauliņu. Papayoo kārts vērtība ir 40 punktu. Pārējām kārtīm nav vērtības.

Spēles mērķis

Savākt pēc iespējas mazāk punktu.

Kāršu dalīšana

Spēlētāji pēc kārtas dala kārtis. Dalītājs izdala kārtis saskaņā ar tālāk redzamo tabulu:

Spēlētāju skaits	Kārtis, kuras jāizņem no kavas pirms spēles	Tik kāršu jāizdala katram spēlētājam	Tik kāršu jāņem katram spēlētājam (skat. tālāk)
3	Nav	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Nav	15 (5x3)	5
5	Nav	12 (4x3)	4
6	Nav	10 (3x3 + 1x1)	3
7	Piķa "1", kārava "1",	8 (2x3 + 1x2)	3
8	kreiča "1" un ercena "1"	7 (2x3 + 1x1)	3

Piemērs: spēlējot trijātā, dalītājs vispirms sešas reizes izdala pa 3 kārtīm katram spēlētājam un tad vēl vienreiz pa 2 kārtīm katram spēlētājam.

Spēlējot 7 vai 8 spēlētājiem, no kavas jāizņem visi vieninieki, pirms sākt spēli.

Kāršu nomešana

Kad spēlētāji sakārtojuši savu roku, viņi var sākt nomest kārtis, ievērojot šādus noteikumus:

- Katrs spēlētājs nomet tik daudz brīvi izvēlētu kāršu, cik norādīts tabulā (skat. iepriekš);
- nomestās kārtis katrs spēlētājs novieto ar attēlu uz leju priekšā spēlētājam, kurš sēž no viņa pa kreisi;
- spēlētājs drīkst apskatīties kārtis, kuras viņam padod spēlētājs no labās puses, tikai tad, kad viņš ir savu nomesto kāršu kaudzīti padēvis spēlētājam pa kreisi.

Papayoo kārts

Tiklīdz ir beigusies kāršu nomešana, dalītājs met metamo kauliņu, lai noteiktu Papayoo mastu.

Piemērs: ja uzkrīt pīķis, tad pīķa "7" ir šī raunda Papayoo un tā vērtība ir 40 punktu.

Spēles raunds

Dalītājs uzsāk raundu, no savas rokas noliekot galda vidū ar attēlu uz augšu brīvi izvēlētu kārti. Pārējie spēlētāji pēc kārtas pulksteņrādītāju virzienā izspēlē katrs vienu kārti no tā paša masta (tā var būt gan stiprāka, gan vājāka spēka). Payoo tiek uzskatīts kā piektais masts, līdzīgi kā kāravī, erceni, pīķi vai kreiči. Ja spēlētājam rokā nav nepieciešamā masta kārts, viņš noliek jebkuru citu kārti no savas rokas. Spēlētājs, kurš izspēlējis stiprāko kārti, saņem izspēlētās kārtis un sāk jaunu apli. Ja nevienam no spēlētājiem nav pieprasītā masta kārts, kārtis saņem spēlētājs, kurš sāka šo raundu. Saņemtās kārtis netiek paceltas rokā. Šādā garā raunds turpinās, līdz no rokas ir izspēlētas visas kārtis.

Raunda beigas un punktu skaitīšana

Raunda beigās spēlētāji saskaita savus punktus. Ikviens Payoo kārts dod tik punktu, cik ir tās vērtība. Papayoo dod 40 punktu, bet citas kārtis punktus nedod. Kopējam punktu skaitam vienā raundā jābūt vienādam ar 250. Spēlētāji pieskaita šos punktus iepriekšējo raundu rezultātiem.

Spēles beigas

Spēles sākumā spēlētāji vienojas, cik raundus viņi vēlas izspēlēt. 4 raundi ilgst apmēram 30 minūtes. Spēle beidzas, kad ir izspēlēti visi raundi. Uzvarētājs ir spēlētājs, kuram pēc pēdējā raunda ir vismazāk punktu.

Piezīmes

- Raunda sākumā nometot kārtis, spēlētājiem nevajadzētu aizmirst, ka visu viena masta kāršu nomešana cerībā uz labākām kārtīm vienlaikus var nozīmēt arī iespēju palikt ar vienu "vientuļu" "7" un/vai vienu "9", un /vai vienu "10" no cita spēlētāja nomestajām kārtīm!
- Lai izvairītos no kāršu saņemšanas, spēlētāji bieži jūt kārdinājumu izspēlēt vājākas kārtis, nekā izspēlējuši iepriekšējie spēlētāji. Spēlētājiem vajadzētu prasīties "sagrāt dažus punktus" pirmajos apļos, kad likmes ir zemas, lai tad tiktu vajā no savām stiprajām kārtīm un pataupītu vājākās kārtis turpmākajiem apļiem. Tas var būt izdevīga taktika pat pēdējam spēlētājam, tā kā viņš skaidri zina izspēlēto kāršu spēku.

Nuo 3 iki 8 žaidėjų – Nuo 7 metų amžiaus – Žaidimo trukmė nuo 30 minučių

Žaidimo rinkinys

Vienas aštuonsienis kauliukas, 40 kortų (keturios rūšys: vynai, širdys, būgnai ir kryžiai, kiekviena sunumeruota nuo 1 iki 10) ir 20 Payoo kortų, sunumeruotų nuo 1 iki 20.

Kortų vertė

Kiekviena Payoo korta turi savo vertę nuo 1 iki 20 (taškų). Vienos iš rūšių esančią lentelę. Pavyzdžiui, esant 3 žaidėjams, dalintojas yra Papayoo, jis keičiasi kiekvieną raundą priklausomai nuo išmesto kauliuko vertės. Papayoo korta yra verta 40 taškų. Visos kitos kortos neturi jokios vertės.

Žaidimo tikslas

Surinkti kiek įmanoma mažiau taškų.

Kortų dalinimas

Žaidėjai dalina kortas paeiliui. Dalintojas išdalina kortas pagal žemiau esančią lentelę. Pavyzdžiui, esant 3 žaidėjams, dalintojas šešis kartus išdalina po tris kortas kiekvienam žaidėjui, o pabaigoje duoda dar po dvi kortas kiekvienam. Žaidžiant 7 ar 8 žaidėjams, reikia išimti visų keturių rūšių vienetus.

Žaidėjų skaičius	Prieš žaidimą išimamos kortos	Kiekvienam žaidėjui padalinamų kortų	Išmetamų kortų skaičius (žiūrėkite žemiau)
3	Jokios	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Jokios	15 (5x3)	5
5	Jokios	12 (4x3)	4
6	Jokios	10 (3x3 + 1x1)	3
7	Vynų 1, širdžių 1,	8 (2x3 + 1x2)	3
8	būgnų 1 ir kryžių 1	7 (2x3 + 1x1)	3

Išmetimas

Atsirinkus kortas, žaidėjai gali pradėti išmetimą. Kiekvienas žaidėjas pasirenka, kurias kortas nori išmesti. Reikia išmesti tiek kortų, kiek nurodyta viršuje esančioje lentelėje, priklausomai nuo žaidėjų skaičiaus. Išmestas kortas žaidėjai padeda užverstas priešais žaidėją, sėdintį jiems po kaire. Visada pirmiausia atiduokite savo išmestas kortas, ir tik tada priimkite kito žaidėjo kortas.

Papayoo traukimas

Kai tik išmetimo etapas baigiasi, dalintojas meta kauliuką, kad nustatytų Papayoo rūšį. Jeigu iškrenta vynas, tada šį dalinimą vynu 7 tampa Papayoo ir įgauna 40 taškų vertę.

Žaidimo raundas

Dalintojas pradeda pirmą raundą atversdamas ir padėdamas savo pasirinktą kortą į stalo vidurį. Tada kiti žaidėjai paeiliui pagal laikrodžio rodyklę privalo padėti tos pačios rūšies kortą (tačiau neprivaloma dėti kortos su didesniu skaičiumi). Payoo šiuo atveju laikoma kaip penkta rūšis, tokia pati kaip vynai, širdys, būgnai ar kryžiai. Jeigu žaidėjas neturi atitinkamos rūšies kortos savo rankoje, jis pasirinktinai padeda bet kokią kitą savo kortą. Žaidėjas, kuris padėjo reikalaujamos rūšies kortą su didžiausiu skaičiumi, susirenka visų žaidėjų padėtas kortas sau į atskirą krūvelę ir pradeda naują raundą. Jeigu nei vienas kitas žaidėjas neturi reikalaujamos rūšies kortų, tada kortas susirenka tos rūšies pareikalavęs žaidėjas.

Dalinimo pabaiga

Po paskutinio raundo, išmetus visas rankose turėtas kortas, žaidėjai suskaičiuoja savo surinktus taškus. Kiekviena Payoo korta verta tiek taškų, kiek ant jos parašyta. Papayoo yra verta 40 taškų, o visos likusios kortos vertės neturi. Viso dalinimo taškų suma turi būti lygi 250. Žaidėjai pridėda surinktus taškus prie jau surinktų praėjusiuose dalinimuose.

Žaidimo pabaiga

Žaidimo pradžioje žaidėjai susitaria, kiek dalinimų jie nori sužaisti. Keturi dalinimai trunka apie 30 minučių. Po paskutinio dalinimo, žaidėjas su mažiausiai taškų laimi.

Pastabos:

Išmetant kortas, žaidėjai neturėtų užmiršti, kad išsimetus visas vienos rūšies kortas (tam, kad turėti puikias išsimetimo galimybes raundo metu) yra rizikinga, nes gali likti su vienintele tos rūšies korta su aukštu skaičiumi, priverstinai gauta iš kito žaidėjo! Stengiantis išvengti kortų paėmimo, žaidėjams dažnai naudinga padėti žemesnės vertės nei kitų žaidėjų padėtas kortas. Žaidėjai turėtų mokėti susirinkti kortas pirmų raundų metu, kai žaidžiamos vertės mažos, taip atsikratydami aukščiausios vertės kortų, ir vėlesniems raundams pasilikdami žemesnės vertės kortas. Būti paskutiniu raundo žaidėju yra naudinga, nes jis žino visų padėtų kortų vertes.

3 - 8 mängijat – vanus 7+ – Mängu kestvus: 30+ minutit

Mängu koostisosad

Üks 8-tahuline täring; 40 kaarti, mis on jaotatud nelja masti (ärtu, ruutu, poti ja risti) ning nummerdatud 1 - 10; 20 Payoo kaarti numbritega 1 – 20.

Kaartide väärtus

Iga Payoo kaardi väärtus on kaardile märgitud numbritega 1 – 20 (punkti). Ühe masti 7 (ärtu, ruutu, poti või risti) on Papayoo, see muutub iga vooru alguses vastavalt täringunäidule. Papayoo kaardi väärtus on 40 punkti. Ülejäänud kaartidel väärtust pole.

Mängu eesmärk

Koguda võimalikult vähe punkte.

Kaartide jagamine

Mängijad jagavad kaarte välja kordamööda. Diiler annab mängijatele kaardid nii, nagu tabelist näha. Näiteks kolme mängija korral jagatakse igale mängijale kuus korda kolm kaarti ja ühe korra kaks kaarti. 7 või 8 mängijaga mängus võetakse number ühed mängust välja.

Mängijate hulk	Kaardid, mis mängust välja jäetakse	Kaartide hulk ühele mängijale (jagamisel)	Kaardid, mis vahetusse lähevad (vt allpool)
3	Mitte ühtegi	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Mitte ühtegi	15 (5x3)	5
5	Mitte ühtegi	12 (4x3)	4
6	Mitte ühtegi	10 (3x3 + 1x1)	3
7	Ärtu 1, ruutu 1,	8 (2x3 + 1x2)	3
8	poti 1 ja risti 1	7 (2x3 + 1x1)	3

Kaartide vahetamine

Pärast kaardikäe korrastamist võivad mängijad kaarte vahetama hakata. Iga mängija valib tabelis näidatud hulga kaarte ja asetab need endast vasakul istuva mängija ette, pildiga allapoole. Kaardid tuleb ära anda alati enne parempoolselt mängijalt saadud kaartide vaatamist.

Papayoo valimine

Kui kaardid on vahetatud, veeretab diiler täringut, et kindlaks teha Papayoo mast. Kui täring näitab ristit, on risti 7 selles voorus Papayoo ja annab 40 punkti.

Mängu käik

Diiler alustab mängu, pannes ühe vabalt valitud kaardi laua keskele, pildiga ülespoole. Käigukord liigub edasi päripäeva, mängijad peavad välja käima samast mastist kaardi. Sealjuures EI PEA kaart eelmisest suurema numbriga olema. Payoo kaardid käituvad nagu eraldi kaardimast. Kui mängijal pole sobivat kaarti käes, paneb ta omal valikul ühe kaardi maha. Mängija, kes käis välja mingi masti suurima väärtusega kaardi, võtab kaardid endale ja alustab uut vooru. Kui ühelgi mängijal pole nõutud mastist kaarte, saab kaardid endale alustanud mängija.

Vooru lõpp

Viimase vooru lõpus loevad mängijad punktid kokku. Iga Payoo kaart annab punkte vastavalt oma väärtusele. Papayoo annab 40 punkti ja ülejäänud kaardid punkte ei anna. Ühes voorus läheb seega jagamisele 250 punkti. Mängijad liidavad viimase vooru punktid varem kogutud summale.

Mängu lõpp

Enne mängu alustamist lepitakse kokku, mitu vooru mängitakse. 4 vooru võtab aega umbes pool tundi. Võidab mängija, kellel mängu lõpus kõige vähem punkte on.

Märkused:

Kaarte vahetades ei tohiks mängija unustada, et terve masti ära andmine võib ühtlasi tähendada, et endale jääb alles üksik 7 ja/või 9 ja/või 10, mille ta kaasmängijalt saab.

Et kaartide ülesvõtmist vältida, on mängijatel sageli kiusatus käia välja väiksemaid kaarte, kui need, mida kaasmängijad juba käinud on. Tegelikult võib esimestes voorudes, kui panused on väiksed, olla kasulikum veidi punkte koguda, suurematest kaartidest lahti saada ja väiksemad kaardid tagavaraks jätta. See võib olla eeliseks viimasele mängijale, sest ta teab väljakäidud kaartide väärtusi.

для 3-8 игроков • от 7 лет и старше • время игры - от 30 минут

Компоненты

Один 8-гранный кубик, 40 карт 4-х мастей (черви, бубны, трефы, пики), пронумерованных от 1 до 10, 20 карт Паюо, пронумерованных от 1 до 20.

Стоимость карт

Карта Паюо дает от 1 до 20 очков, соответственно ее номеру. Одна «семерка» одной из четырех мастей является картой Папайо, она меняется каждый раунд в зависимости от броска кубика. Карта Папайо приносит 40 очков. Остальные карты не приносят очков.

Цель Игры – набрать как можно **меньше** очков.

Раздача карт

Игроки по очереди получают карты. Раздающий сверяется с таблицей, указанной ниже. К примеру, при трех игроках, раздающий по очереди дает каждому по три карты шесть раз, а затем еще раз по 2 карты каждому. При семи или восьми участниках, из колоды изымаются все «единицы».

Число игроков	Карты, которые нужно вынуть перед началом	Количество карт на игрока	Сброс
3	НЕТ	20 (6x3 + 1x2)	5
4	НЕТ	15 (5x3)	5
5	НЕТ	12 (4x3)	4
6	НЕТ	10 (3x3 + 1x1)	3
7	«единицы» всех мастей: черви, трефы, бубны, пики.	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Сброс

Рассортировав свои карты, игроки могут начать их сбрасывать. Каждый игрок сбрасывает карты по своему выбору. Он вынимает из руки число карт, указанное в таблице, и кладет их перед игроком слева от себя, лицом вниз. Это нужно сделать до того, как посмотреть карты, которые положил ему игрок справа.

Определение Папайо

После сброса, раздающий бросает кубик, чтобы узнать масть карты Папайо. Например, если выпали пики, «семерка» пик становится картой Папайо на этот раунд и приносит 40 очков.

Раунд

Раздающий начинает первый кон, выкладывая в центр стола с руки карту, которую он выберет. Игроки по очереди, по часовой стрелке, выкладывают карты, одинаковые по масти с первой (однако, игрок не обязан играть картой с числом большим, чем на предыдущей). Карты Пайо считаются 5-ой мастью, наравне с другими. Если у игрока нет подходящей масти, он кладет карту по своему выбору. Игрок, сыгравший карту с самым большим числом этой масти, забирает сброшенные карты и начинает еще один кон. Если ни один игрок не положил карту «в масть», карты на кону забирает игрок, положивший первую карту.

Конец Раунда

В конце последнего кона игроки подсчитывают набранные очки. Каждая карта Пайо приносит очки, написанные на карте. Каждая карта Папайо дает 40 очков. Остальные карты не приносят очков. Общее число очков в раунде должно равняться 250. Заработанные очки прибавляются к полученным ранее.

Конец Игры

Перед игрой, участникам нужно договориться о желаемом количестве раундов. 4 раунда длятся примерно полчаса. Побеждает игрок, набравший **наименьшее** число очков по итогам всех раундов.

Примечания

При сбрасывании карт участнику слева, игрок не должен забывать: избавляясь от целой масти в надежде, что дальше игра пойдет по этой масти и будет возможность сбросить лишние карты, он может остаться с одинокой «семеркой», «девяткой» или «десяткой» все той же масти, которые получит от другого игрока!

Чтобы не взять карты на кону, игроки часто пытаются играть картами меньшими чем остальные игроки. Однако, порой бывает лучше получить несколько очков в начале раунда, когда ставки еще не высоки, и избавиться от карт с большими номерами, а «мелкие» карты приберечь на другой кон.

И помните: у того, кто ходит последним, есть преимущество, ведь он уже знает карты, лежащие на кону.

Zawartość pudełka

Jedna kość 8-ścienna, 40 kart ponumerowanych 1-10 w czterech kolorach: pik, kier, karo i trefl oraz 20 kart Payoo ponumerowanych 1-20.

Rangi kart

Każda karta Payoo ma swoją rangę, która wynosi od 1 do 20 (punktów). Jedna z czterech 7 w jednym z czterech tradycyjnych kolorów (pik, kier, karo lub trefl) jest Papayoo, które zmienia się w każdej rundzie w zależności od rzutu kostką. Karta Papayoo jest warta 40 punktów. Zwykłe karty są bezwartościowe.

Cel gry

Celem gry jest zebranie możliwie najmniejszej liczby punktów.

Rozdawanie

Gracze kolejno rozdają karty. Rozdający rozdziela karty zgodnie z poniższą tabelką. Na przykład, jeżeli w rozgrywce uczestniczą 3 osoby, rozdający na zmianę daje każdemu z grających po 3 karty czyniąc to po sześć razy, a następnie raz rozdaje każdemu po 2 karty. Jeżeli w grze bierze udział 7 lub 8 osób, gracze przed rozpoczęciem gry muszą usunąć z talii karty 1.

Liczba graczy	Karty usuwane przed grą	Liczba kart dla każdego gracza (rozdawanie)	Wymiana (patrz niżej)
3	brak	20 (6x3 + 1x2)	5
4	brak	15 (5x3)	5
5	brak	12 (4x3)	4
6	brak	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 pik, 1 kier, 1 karo oraz 1 trefl	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Wymiana kart

Po ułożeniu na ręce swoich kart gracze mogą rozpocząć ich wymianę. Każdy gracz wymienia wybrane przez siebie karty, usuwając ze swojej ręki karty w liczbie odpowiadającej wartości w tabeli i kładąc je zakryte przed przeciwnikiem siedzącym po lewej. Każdy gracz musi przekazać sąsiadowi wymieniane karty zanim będzie mógł zobaczyć stos kart, które otrzymuje od sąsiada po prawej.

Wyłosowanie Papayoo

Po tym jak gracze zakończą wymianę kart, rozdający rzuca kością w celu ustalenia koloru Papayoo. Jeżeli wypadnie pik, to 7 pik jest w danej rundzie Papayoo i jest warta 40 punktów.

Przebieg rundy

Rozdający rozpoczyna pierwszą lewę poprzez wyłożenie na środku stołu odkrytej karty wybranej przez siebie. Pozostali gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i zawsze przestrzegają koloru wiodącego (gracze jednak nie muszą zagrywać karty o wyższej randze). Payoo powinny być uważane za piąty kolor podobnie jak kiery, piki, karo czy trefle. Jeżeli gracz nie ma na ręce karty w wymaganym kolorze, zagrywa dowolną kartę, którą sam wybiera. Gracz, który zagrał najwyższą kartę w kolorze wiodącym zdobywa karty i rozpoczyna kolejną lewę. Jeżeli żaden z graczy nie ma kart w wymaganym kolorze, karty otrzymuje gracz, który rozpoczął lewę.

Koniec rundy

Na koniec ostatniej lewy gracze podliczają swoje punkty. Każda karta Payoo zapewnia punkty odpowiednio do swojej rangi. Karta Papayoo jest warta 40 punktów, a pozostałe karty są bezwartościowe. Suma wyników w jednej rundzie wynosi 250. Gracze dodają zdobyte punkty do tych otrzymanych w poprzednich rozdaniach.

Koniec gry

Na początku rozgrywki gracze ustalają ile rozdań rozgrywają. Cztery rozdania trwają około 30 minut. Zwycięzcą zostaje gracz, który po ostatnim rozdaniu ma najmniej punktów.

Uwagi:

Podczas wymiany kart gracze nie powinni zapominać, że pozbywając się w całości koloru mają najwięcej możliwości zagrywania kart, ale może to także oznaczać, że pozostaną z jedną „samotną” 7 i/lub jedną 9 i/lub jedną 10 wziętą ze stosu kart przekazanych przez przeciwnika!

W celu uniknięcia zdobywania lewy gracze często są kuszeni tym, aby zagrać kartę o niższej randze od tych zagranych przez przeciwników. Gracze powinni wiedzieć, że najlepiej jest „zdobyć kilka punktów” w pierwszych lewach kiedy stawki są niskie, a w kolejnych lewach powinni pozbywać się kart o najwyższej randze zatrzymując te o niższych rangach. Może to być także przewagą dla ostatniego gracza ponieważ znane mu są dokładne rangi wszystkich kart w lewie.

Hra obsahuje:

1 kocku s 8-stranami, 40 kariet očíslovaných od 1 do 10 v štyroch sadách: piková, srdcová, žaluďová a zeleňová, a 20 Payoo kariet číselovaných od 1 do 20.

Hodnota kariet:

Každá Payoo karta má svoju vlastnú hodnotu od 1 do 20 (body). Jedna zo štyroch 7čiek z jednej zo štyroch sád (piková, srdcia, , srdcová, žaluďová a zeleňová) je Papayoo, ktorá sa mení v každom kole v závislosti od hodu kockou. Papayoo karta je hodná 40 bodov. Iné karty nemajú žiadnu hodnotu.

Cieľ hry:

Nazbierať čo najmenej možných bodov.

Rozdávanie kariet:

Hráči sa pri hre striedajú. Rozdávajúci rozdá karty podľa nasledovnej tabuľky. Napríklad, keď hrajú 3 hráči, rozdávajúci striedavo rozdáva 6-krát po 3 karty každému hráčovi a potom ešte raz po 2 karty každému hráčovi. Keď hrajú 7 alebo 8 hráči, musia vybrať po jednej karte zo sád pred začiatkom hry.

Počet hráčov	Karty vyradené pre začiatkom hry	Počet kariet každému hráčovi (rozdávané)	Odhodené
3	žiadne	20 (6x3 + 1x2)	5
4	žiadne	15 (5x3)	5
5	žiadne	12 (4x3)	4
6	žiadne	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 piková, 1 srdcová, 1 žaluďová a 1 zeleňová	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Odhadzovanie:

Po uložení si kariet, hráči môžu začať karty odhadzovať. Každý hráč si vyberie, ktoré karty chce odhodiť. Každý hráč odoberie počet kariet tak ako je uvedené v tabuľke a položí ich, lícom dolu pred hráča po jeho ľavej ruke. Každý hráč musí dať svoje odhodené karty pred hráča po svojej ľavici a až potom môže sa pozrieť na karty, ktoré mu dal hráč po jeho pravici.

Papayoo ťah:

Akonáhle sa ukončí odhadzovací proces, bankár hodí kockou, aby sa určila Papayoo sada. Ak padla piková, potom 7 pikových je Papayoo pre toto kolo a má hodnotu 40 bodov.

Priebeh kola:

Bankár začne prvé kolo položením ľubovoľnej karty, lícom nahor, do stredu stola. Další hráči potom hrajú v smere hodinových ručičiek dodržiavajúc úvodnú sadu. (*Hráči však nemusia hrať kartou vyššej hodnoty*). Payoo je považované za piatu sadu podobne ako piková, srdcová, žaluďová a zeleňová. Ak hráč nemá požadovanú farbu na ruke, odhodí ľubovoľnú kartu. Hráč, ktorý odhodil kartu s najväčšou hodnotou danej farby, pozbiera karty a začne ďalšiu hru. Ak žiadny z hráčov nemá požadovanú farbu, hráč, ktorý hru začal pozbiera katry.

Koniec kola:

Na konci poslednej hry, hráči si počítajú svoje body. Každá Payoo karta je hodná svojej hodnoty. Papayoo je hodná 40 bodov a iné karty nemajú žiadnu hodnotu. Výsledné skóre pre kolo by malo byť rovné 250. Hráči prirátajú tieto body ku výsledkom predchádzajúcich kôl.

Koniec hry:

Na začiatku hry sa hráči dohodnú koľko kôl budú hrať. Štyri kolá trvajú približne 30 minút. Hráč s najmenším celkovým počtom bodov na konci posledného kola je víťazom.

Poznámky:

Pri odhadzovaní hráči by nemali zabúdať, že odhodenie kompletnej sady nemusí byť vždy najvýhodnejšie, môže to tiež znamenať, že im nakoniec zostane 7 a/ alebo 9 a/alebo 10 z súperovho odhadzovacieho balíčka! Čiže karty s vysokými hodnotami.

Hráči zvyčajne hrajú kartami s nižšou hodnotou než je hodnota súperových kariet, aby predišli prípadnej výhre. Avšak hráči by mali získať na začiatku zopár bodov, keď sú stávky malé a sa zbavovať vyšších kariet a držať si nižšie hodnoty pre ďalšie kolá. Toto by mala byť výhoda pre posledného hráča, ktorý jasne vidí hodnotu kariet.

Trvanie hry:

30 min. a dlhšie

Obsahuje:

1 Osmistěnná kostka; 40 karet v hodnotách od 1 do 10 ve čtyřech barvách (srdce, listy, piky, káry); 20 Payoo karet s čísly od 1 do 20.

Hodnota (síla) karet:

Každý Payoo karta má svoji hodnotu vyjádřenou čísly od 1 do 20. Jedna ze čtyř sedmiček ze čtyř barev (listy, srdce, piky, kříže) je Papayoo, což se mění na začátku každého kola hodem kostky. Papayoo je za 40 bodů. Ostatní karty nemají žádnou hodnotu.

Cíl hry:

Nasbírat co nejméně bodů.

Rozdávání karet:

Hráči se v rozdávání střídají. Rozdávající hráč rozdává karty dle tabulky.

Počet hráčů	Karty, jenž se odstraní na začátku hry	Počet karet rozdaných každému	Odhozené karty
3	none	20 (6x3 + 1x2)	5
4	none	15 (5x3)	5
5	none	12 (4x3)	4
6	none	10 (3x3 + 1x1)	3
7	Jednička listová, srdcová, kárová a křížová	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Př: Hrají 3 hráči – z toho vyplývá, že rozdávající rozdá každému šestkrát po třech kartách a jednou po dvou kartách. Když hraje 7 nebo 8 hráčů, odeberou se na začátku hry všechny jedničky.

Odhazování karet:

Poté, co si hráči prohlédnou a seřadí karty, vybere a odhodí každý tolik karet, kolik ukazuje tabulka. Odhrozené karty položí lícem dolů před hráče po levici, až poté se mohou podívat na karty, které odhodil hráč po jejich pravici.

Určení Papayoo:

Jakmile hráči dokončí odhazování a prohlížení karet, rozdávající hráč si hodí kostkou na určení barvy Papayoo. Sedmička Papayoo má cenu 40 bodů.

Průběh kola:

Rozdávající hráč začíná hru vyložením libovolné karty. Poté se hráči střídají ve vykládání po směru hodinových ručiček, přičemž vždy musí ctít barvu (nemusí však vykládat kartu vyšší hodnoty, stačí dodržet barvu). Payoo karty se počítají jako pátá barva. Pokud hráč nemá stejnou barvu jako leží na stole, místo vyložení odhodí libovolnou kartu z ruky. Hráč, který vyložil kartu s nejvyšší hodnotou (poté, co již všechny karty dané barvy byly vyloženy) bere všechny vyložené karty. Pokud první hráč určí barvu, kterou nikdo nemá, bere balíček on.

Konec kola:

Na konci všichni hráči spočítají svůj bodový zisk. Payoo karty mají svou hodnotu danou čísly od 1 do 20, Papayoo je za 40 bodů a ostatní karty žádnou hodnotu nemají. Tyto body si hráči přičtou k bodovému zisku z předchozích kol. Celkový zisk všech hráčů za kolo by měl být 250 bodů.

Konec hry:

Na začátku hry by si měli hráči určit, na kolik "rozdání" (rozuměj kolikrát budou rozdány karty) budou hrát. Čtyři rozdání trvají cca 30 minut. Hráč, který hru ukončí s nejméně body, vyhrává.

Poznámky:

Když hráči odhazují karty, neměli by zapomínat, že odhození všech karet stejné barvy (aby měli co nejvíce šancí odhodt v průběhu kola karty jiných barev) může vyústit v to, že od hráče po pravici jim přijde osamocená karta stejné barvy, jakou předtím vyřadili.

Stejně tak by neměli spoléhat na to, že když budou stále hrát nižší karty než soupeři, budou mít větší šanci vyhrát. Občas je lepší na začátku hry "získat" pár bodů a nechat si nízké karty do konečné fáze. Toto také může být výhoda posledního hráče, protože mu to dá šanci odhadnout, jaké karty jakých hodnot mají soupeři.

To avoid winning a trick, players are often tempted to play lower ranking cards than those played by previous players. Players should know to "build up a few points" in the first rounds when the stakes are low to then get rid of their highest ranking cards and keep the lower ranking cards for the following rounds. This can even be an advantage for the last player as he clearly knows the ranking of the cards.

Trvání hry: Přibližně 30 minut.

3–8 játékos részére, 7 éves kortól
Játékidő: min. 30 perc

A doboz tartalma

1 nyolcoldalas dobókocka,
40 darab 1-től 10-ig számozott
pikk, kör, káró és treff kártya,
valamint 20 darab 1-től 20-ig
számozott Payoo kártya.

A lapok értéke

A Payook értéke megegyezik
a rajtuk szereplő szám értékével
(1-20 pont). A négy „hagyományos”
7-es közül az egyik (a pikk, a kör,
a treff vagy a káró) lesz a Papayoo,
amely 40 pontot ér.

A Papayoo minden játszmányban
más, mivel minden forduló elején,
a nyolcoldalú dobókocka
segítségével határozzuk meg.
A többi kártyának nincs értéke.

A játék célja

A lehető legkevesebb pontot
összegyűjteni.

Az osztás

Minden körben más oszt.
A lapokat a következő oldalon
található táblázatban látható
módon kell kiosztani (3 játékos
esetén például mindenki hatszor
3 kártyát, majd egyszer 2 kártyát
kap, mígnem végül mindenkinél
20 lap lesz).

7 vagy 8 játékos esetén a pikk,
a kör, a káró és a treff 1-est ki kell
venni a játékból (lásd
a táblázatot!).

Továbbadás

Miután mindenki elrendezte
a lapjait, a továbbadással
folytatódik a játék. A játékosok
a kezükben lévő lapok közül
kiválasztanak a táblázatban
meghatározott számú lapot, és
lefordítva a bal oldali szomszédjuk
elé helyezik. Fontos, hogy
a jobb oldali szomszédunktól
érkező lapokat csak akkor szabad
meglátni, ha már megfelelő
számú lapot továbbítottunk a bal
oldali szomszédunknak.

A Papayoo kiválasztása

A továbbadás után az osztó
a dobókocka segítségével
meghatározza a Papayoo színét.
Ha például a dobókocka pikket
mutat, akkor a pikk 7-es lesz
a Papayoo és ez ér az adott körben
40 pontot.

Egy játszma menete

Az osztó kezdi a játékot azzal,
hogy felfordítva az asztal közepére
helyez egy lapot. Ezután
a játékosok az óramutató járásával
megegyező irányban letesznek
1-1 lapot az első játékos által
megadott színből (nem kötelező
azonban magasabb értékű lapot
tenni).

A Payook egy ötödik, a pikkkel,
a körrel, a treffel és a káróval
egyenrangú szint alkotnak. Ha
egy játékosnak nincs a kezében
megfelelő színű kártya, akkor

bármilyen más lapot letehet. Az ütést az viszi, aki a hívott színben a legmagasabb kártyát tette le. A következő ütést az kezdi, aki az előzőt vitte. Ha senkinek nem volt megfelelő színű lapja, akkor a kezdőjátékos viszi az ütést (vagyis újra az kezd, aki az előbb).

A játszma vége

Az utolsó ütés után a játékosok összeszámolják a pontjaikat. A Payook értéke megegyezik a rajtuk szereplő számmal. A Papayoo 40 pontot ér, a többi lapért pedig nem jár pont. Egy játszma során összesen 250 pontot lehet szerezni. A szerzett pontokat hozzáadjuk az előző osztások során elért pontokhoz.

A játék vége

A játék megkezdése előtt a játékosok megállapodnak abban, hogy hány játszmat szeretnének játszani (4 játszma körülbelül 30 percig tart). Az a játékos nyer, akinek az utolsó játszma végén a legkevesebb pontja van.

Tipppek

A továbbadáskor figyelembe kell venni, hogy ha az összes lapunkat továbbadjuk egy színből – mondván, hogy utána könnyebben megszabadulhatunk majd a magas lapoktól –, előfordulhat, hogy a szomszédunktól kapott – esetleg meglehetősen magas (7-es és/vagy 9-es és/vagy 10-es) értékű lapok – „egyedül maradnak” a kezünkben. Sokszor nagy a kísértés, hogy a kijátszott lapoknál alacsonyabbat tegyünk, hogy biztosan ne mi vigyük az ütést. De figyelem: tudni kell az első körök során – amikor még kicsi a tét – „beszedni néhány pontot”, hogy ezzel megszabaduljunk a magas lapoktól, és így a játék végére maradjanak az alacsonyabb kártyák. Ez különösen előnyös taktika az utolsó játékos esetében, aki pontosan látja az ütés értékét.

A játék időtartama min. 30 perc.

Fordította: Mohácsi-Gorove Anna

A játékosok száma	A játék kezdete előtt eltávolítandó lapok	A lapok száma játékosonként (osztás)	Továbbadandó lapok száma
3	nincs	20 (6x3 + 1x2)	5
4	nincs	15 (5x3)	5
5	nincs	12 (4x3)	4
6	nincs	10 (3x3 + 1x1)	3
7	a pikk, a kőr, a káró	8 (2x3 + 1x2)	3
8	és a treff 1-es	7 (2x3 + 1x1)	3

3인~8인, 7세 이상, 게임소요시간 : 30분

게임구성

- 8면주사위 1개
- 1~10까지의 카드4벌(스페이드, 하트, 다이아몬드, 클로버) 총 40장
- 1~20까지의 파유카드 20장

카드점수

파유카드는 카드의 숫자대로 1~20점을 의미합니다. 4벌 카드의 각 7번카드 중 1개는 주사위의 지시에 따라 새로운 라운드로 바뀌는 파파유입니다. 파파유카드는 40점입니다. 다른 카드들은 점수가 없습니다.

게임목적

최소의 점수를 얻는 것입니다.

게임준비

플레이어들은 순서대로 카드딜러를 합니다. 딜러는 아래에 있는 표대로 카드를 나누어줍니다. 예를 들어 3명의 플레이어는 번갈아가며 3장의 카드를 6회에 걸쳐 나누어주고 동시에 2장의 카드를 1회 나누어 줍니다. 7명이나 8명이 있을 때에 플레이어들은 각 카드의 1번을 제거해야 합니다.

인원수	게임전에 제거해야하는 카드	각 인원이 갖게 되는 카드 수	제거해야 하는 카드
3	없음	20 (6x3 + 1x2)	5
4	없음	15 (5x3)	5
5	없음	12 (4x3)	4
6	없음	10 (3x3 + 1x1)	3
7	스페이드1, 하트1	8 (2x3 + 1x2)	3
8	다이아몬드1, 클로버1	7 (2x3 + 1x1)	3

카드제거

카드를 받은 후에 플레이어들은 제거해야 할 카드를 빼내야 합니다. 각 플레이어들은 빼내기로 한 카드를 위 표에 있는 제거해야 하는 카드 수 만큼 빼내고 뒤집어서 그의 왼편에 있는 플레이어의 앞쪽에 놓습니다. 각 플레이어들은 반드시 오른 쪽 플레이어가 내어 준 제거카드더미를 보기 전에 먼저 자기의 제거카드더미를 왼쪽에 놓아야 합니다.

파파유카드

카드제거순서가 끝나자마자 밀리는 파파유카드를 결정하기 위해 주사위를 던집니다. 만일 스페이드가 나오면 스페이드의 7번이 이번 게임의 파파유가 되고 40점이 됩니다.

게임진행

밀리는 게임테이블 중앙에 그가 선택한 카드를 보이도록 내려놓고 첫 번째 게임을 시작합니다. 다른 플레이어들은 시계방향으로 처음 내려놓은 카드에 맞는 종류를 내려놓습니다. (플레이어들은 반드시 높은 포인트를 내려놓을 필요는 없습니다.) 파유카드는 하트, 스페이드, 클로버, 다이아몬드와 마찬가지로 5번째 카드종류로 취급하면 됩니다. 만일 플레이어가 요구하는 카드를 가지고 있지 않다면, 그는 아무 카드나 1장을 내려놓습니다. 그 카드는 내려놓은 카드종류 중 가장 높은 점수의 카드를 내려놓았던 플레이어가 가져가고 다음 게임을 시작합니다. 만일 아무도 요구하는 카드의 종류를 가지고 있지 않다면 처음 내려놓았던 플레이어가 카드를 가지고 갑니다.

게임종료

마지막 게임 끝에 플레이어들은 각자의 점수를 계산합니다. 각 파유카드는 그 점수대로 적용합니다. 파파유는 40점이고 다른카드는 점수가 없습니다. 한 게임당 점수는 총 250점이 되어야 합니다. 플레이어들은 한 회가 돌아가기 전 점수를 기억해두고 다음회의 점수와 합산합니다. 게임을 시작할 때 플레이어들은 게임의 횟수를 결정합니다. 4회를 할 경우 30분 정도 소요됩니다. 마지막 회가 돌아 간 후 점수합산이 가장 낮은 플레이어가 승자입니다.

참고

카드를 제거할 때 플레이어가 잊지 말아야 할 것은 최선의 카드제거선택의 가능성을 위해 한가지 종류의 카드들로만 제거하게 되는 것은 또한 오른쪽의 플레이어로부터 제거된 카드더미를 받을 때 하나의 '7', 하나의 '9' 또는 하나의 '10'이 내게 남겨질 수 있음을 의미하는 것입니다. 속임수를 피하려면 플레이어들은 앞의 플레이어가 내놓았던 것 보다 더 낮은 카드들을 내려놓으려고 시도해야 합니다. 플레이어들은 첫 번째 게임에서 그 판에 제거해야 할 가장 높은 점수들은 줄여주고 다음게임에 가지고 있어야 할 낮은 점수의 카드의 수도 줄여주고 있을 때 그들은 반드시 낮은 점수를 만들어가야 함을 인지하고 있어야 합니다.

Indhold

Ét stk. 8-sidet terning, 40 kort med tallene fra 1 til 10 i 4 kulører: klør, hjerter, ruder og spar, 20 Payoo kort med tallene 1 til 20.

Kortværdier

Hvert Payoo kort har dets egen værdi der spænder fra 1 til 20 (point). Et af de fire 7'ere med de almindelige kortsymboler (hjerter, ruder spar og klør) er den Papayoo der skifter i hver ny runde, afhængigt af terningekastet. Papayoo kortet er 40 point værd. De resterende kort har ingen værdi.

Spillets formål

At side inde med så få point som muligt.

Opstart

Spillerne skiftet om at dele kort ud. Man deler kort ud baseret på tabellen herunder. For eksempel, hvis man er 3 spillere, deler man skiftevis 3 kort til hver spiller, 6 gange, og derefter to kort, én gang. I alt 20 kort. Hvis man er 7 eller 8 spillere skal man fjerne alle 1'erne.

Antal spillere	Kort der skal fjernes inden start	Kort pr. spillere (uddeling)	Afskaf (se her under)
3	Ingen	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Ingen	15 (5x3)	5
5	Ingen	12 (4x3)	4
6	Ingen	10 (3x3 + 1x1)	3
7	Hjerter 1, Ruder 1, klør 1 og	8 (2x3 + 1x2)	3
8	Spar 1	7 (2x3 + 1x1)	3

Afskaf

Efter at have set deres kort, kan spillerne afskaffe kort efter tabellen herover. Hver spiller vælger selv hvilke kort der skal afskaffes, og placer dem derefter med forsiden ned ad, foran spilleren til venstre. Man skal først afsætte sine kort til personen til venstre før man kan se de kort der er kommet fra spilleren til højre.

Papayoo

Efter at der er blevet afskaffet kort, kastes der med terningen, for at afgøre Papayoo kuløren. Hvis den lander på ruder, så er det ruder 7 der er Papayoo for denne tur, og er værd 40 point.

Selve runden

Spilleren der delte kort ud, starter med at placere et kort efter eget valg, i midten af bordet, med forsiden op ad. Spillerne skiftes derefter om at spille kort i samme kulør, dog ikke nødvendigvis af højere tal. Payoo kortene kan betragtes som et femte kulør ligesom hjerter, ruder, spar eller klør. Hvis en spiller ikke har et kort i det angivende kulør, skal vedkommende kasserer et kort efter eget valg. Spilleren der spillede det højeste kort, samler kortene op og starter den næste runde. Hvis der er ingen spillere der har kort i det angivende kulør, skal spilleren der startede turen samle kortene op.

Rundens slut

Når man har spillet den sidste runde færdig, tæller spillerne point. Hvert Payoo kort er det værd som der står på selve kortet. Hvert Papayoo kort er 40 point værd og de resterende kort har ingen værdi. Den samlede score for hver runde er 250. Spillerne tilføjer disse point til de point de scorede i sidste runde.

Spillets slut

Ved spillets start bliver spillerne enige om hvor mange runder der skal spilles. 4 runder varer ca. 30 minutter. Spilleren med de færreste point ved spillets slut er vinderen.

Bemærkninger:

Når man afskaffer kort, bør spillerne huske at ved at afskaffe et helt sæt i samme kulør for at have de bedste muligheder senere hen i spillet, også kan betyde at man kan ende med en enkelt 7'er og/eller 9'er og/eller 10'er fra en anden spillers afskaffede kort!

Spillere bliver ofte fristet til at spille lavere kort, for at undgå at vinde runden. Det er dog en fordel at bygge en hånd op i starten, hvor det ikke "brænder på" og derefter komme af med kortene senere hen. Det kan ligefrem være en fordel for den sidste spiller.

3 至 8 位參加者 – 7 歲及以上 – 每局需時：30 分鐘或以上

遊戲包含

一顆 8 面的骰子；四副編號由 1 至 10 的紙牌共 40 張：黑桃、紅心、鑽石及梅花，以及 20 張編號由 1 至 20 的 Payoo 牌。

紙牌等級

每張 Payoo 牌也有其等級，按 1 至 20 (點數) 順序排列。四副紙牌 (黑桃、紅心、鑽石或梅花) 中的一張 7 號牌為 Papayoo，Papayoo 牌須於每輪按擲骰結果轉換。Papayoo 牌的點數為 40。其餘紙牌並無等級。

遊戲目的

儘量獲得最少點數。

發牌

參加者輪流發牌。發牌者按下表分發紙牌。例如共 3 人參與牌局，發牌者須輪流向每位參加者分六次派發紙牌，每次派發三張，然後再各派兩張牌。如有 7 或 8 人參加，則須於牌局開始前先從四副牌中剔除 1 號紙牌。

參加人數	須於牌局開始前剔除的紙牌	每位參加者所得紙牌數目 (發牌)	墊牌數目 (見下段)
3	無	20 (6x3 + 1x2)	5
4	無	15 (5x3)	5
5	無	12 (4x3)	4
6	無	10 (3x3 + 1x1)	3
7	黑桃、紅心、鑽石及梅花的 1 號牌	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

墊牌

排列好手上紙牌後，參加者可開始墊牌。每位參加者可棄掉自選的紙牌。每位參加者的墊牌數目見上表，墊出的紙牌面朝下方疊放於左側參加者前方。每位參加者須於墊牌後方可察看右方參加者所墊出的紙牌。

抽出 Papayoo

完成墊牌後，發牌者擲骰決定 Papayoo 牌。如擲出黑桃，則黑桃 7 是該一輪遊戲的 Papayoo，值 40 點。

每輪遊戲詳解

發牌者先將自選的一張牌以面朝上的方式置於檯面中央。其他參加者按順時針次序輪流出牌，紙牌需與發牌者打出的紙牌屬同一花色。**(唯參加者毋須打出等級較高的紙牌)**。Payoo 應被視為第五種花色，與紅心、黑桃、梅花及鑽石屬同一類型。如參加者手上沒有所需花色的紙牌，可自選其他花色的紙牌。打出同花色中等級最高的紙牌的參加者須接收檯面的紙牌，並開始另一局遊戲。如所有參加者均無所需花色的紙牌，則打出該花色的第一人接收已出之牌。

結束一輪遊戲

最後一局遊戲結束後，參加者點算所得點數。每張 Payoo 牌均有自己的等級。Papayoo 牌的點數為 40，而其他紙牌則無牌值。每一輪遊戲的得分總和應為 250。參加者將該輪遊戲的得分加到個人各輪得分總和內。

遊戲結束

遊戲開始時，參加者決定所玩的紙牌盤數。四輪的遊戲需時約 30 分鐘。最後一輪遊戲結束後，點數最少者勝出。

備註：

墊牌時，參加者需考慮如將同花色的所有牌墊出，可能會換來另一參加者墊出該花色的單一張 7 號及/或一張 9 號及/或一張 10 號牌！

為避免接收檯面的紙牌，參加者都傾向打出等級較前為低的紙牌。參加者應考慮於初輪風險較低時「獲取少許點數」，以乘時甩掉手中等級較高的牌，並將等級較低的紙牌留待以後打出。此舉對最後出牌者尤其有利，讓紙牌的等級瞭然於胸。

游戏包含

一颗8面的骰子；四副编号由1至10的纸牌共40张：黑桃、红心、钻石及梅花，以及20张编号由1至20的Payoo牌。

纸牌等级

每张Payoo牌也有其等级，按1至20（点数）顺序排列。四副纸牌（黑桃、红心、钻石或梅花）中的一张7号牌为Papayoo，Papayoo牌须于每轮按掷骰结果转换。Papayoo牌的点数为40。其余纸牌并无等级。

游戏目的

尽量获得最少点数。

发牌

参加者轮流发牌。发牌者按下表分发纸牌。例如共3人参与牌局，发牌者须轮流流向每位参加者分六次派发纸牌，每次派发三张，然后再各派两张牌。如有7或8人参加，则须于牌局开始前先从四副牌中剔除1号牌。

参加人数	须于牌局开始前剔除的纸牌	每位参加者所得纸牌数目（发牌）	垫牌数目（见下段）
3	无	20 (6x3 + 1x2)	5
4	无	15 (5x3)	5
5	无	12 (4x3)	4
6	无	10 (3x3 + 1x1)	3
7	黑桃、红心、钻石及梅花的1号牌	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

垫牌

排列好手上纸牌后，参加者可开始垫牌。每位参加者可弃掉自选的纸牌。每位参加者的垫牌数目见上表，垫出的纸牌面朝下方迭放于左侧参加者前方。每位参加者须于垫牌后方可察看右方参加者所垫出的纸牌。

抽出Papayoo

完成垫牌后，发牌者掷骰决定Papayoo牌。如掷出黑桃，则黑桃7是该一轮游戏的Papayoo，值40点。

每轮游戏详解

发牌者先将自选的一张牌以面朝上的方式置于台面中央。其它参加者按顺时针次序轮流出牌，纸牌需与发牌者打出的纸牌属同一花色。

(唯参加者毋须打出等级较高的纸牌)。Payoo应被视为第五种花色，与红心、黑桃、梅花及钻石属同一类型。如参加者手上没有所需花色的纸牌，可自选其它花色的纸牌。打出同花色中等级最高的纸牌的参加者须接收台面的纸牌，并开始另一局游戏。如所有参加者均无所需花色的纸牌，则打出该花色的第一人接收已出之牌。

结束一轮游戏

最后一局游戏结束后，参加者点算所得点数。每张Payoo牌均有自己的等级。Papayoo牌的点数为40，而其它纸牌则无牌值。每一轮游戏的得分总和应为250。参加者将该轮游戏的得分加到个人各轮得分总和内。

游戏结束

游戏开始时，参加者决定所玩的纸牌盘数。四轮的游戏需时约30分钟。最后一轮游戏结束后，点数最少者胜出。

备注：

垫牌时，参加者需考虑如将同花色的所有牌垫出，可能会换来另一参加者垫出该花色的单一张7号及/或一张9号及/或一张10号牌！

为避免接收台面的纸牌，参加者都倾向打出等级较前为低的纸牌。参加者应考虑于初轮风险较低时「获取少许点数」，以乘时甩掉手中等级较高的牌，并将等级较低的纸牌留待以后打出。此举对最后出牌者尤其有利，让纸牌的等级了然于胸。

Sadržaj

Jedna kocka s 8 stranica, 40 karata s brojevima od 1 do 10 u četiri boje: pik, herc, karo i tref, te 20 Payoo karata s brojevima od 1 do 20.

Rangiranje karata

Svaka Payoo karta rangirana je od 1 do 20 (bodova). Jedna od četiri sedmice u jednoj od četiri boje (pik, herc, karo ili tref) je Papayoo koji se mijenja sa svakom novom rundom, ovisno o bacanju kocke. Karta Papayoo vrijedi 40 bodova. Ostale karte nisu rangirane.

Cilj igre

Sakupiti što više bodova.

Dijeljenje karata

Igrači dijele karte jedan za drugim. Djelitelj dijeli karte u skladu s tablicom prikazanom u nastavku. Primjerice, ako ima 3 igrača, djelitelj svakom igraču dijeli tri karte po šest puta i zatim svakom igraču još dvije karte. Ako ima 7 ili 8 igrača, prije početka igre moraju se ukloniti jedinice.

Broj igrača	Karte koje se moraju ukloniti prije početka igre	Broj karata po igraču (dijeljenje)	Bacanje (vidi u nastavku)
3	ništa	20 (6x3 + 1x2)	5
4	ništa	15 (5x3)	5
5	ništa	12 (4x3)	4
6	ništa	10 (3x3 + 1x1)	3
7	jedinica u svim bojama	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Bacanje

Nakon sortiranja karata igrači mogu početi bacati. Svaki igrač baca kartu po izboru. Svaki igrač uklanja broj karata naveden u gornjoj tablici i stavlja ih licem prema dolje pred igrača sa svoje lijeve strane. Svaki igrač mora dati svoj odbačeni špil igraču s lijeve strane prije nego što pogleda špil karata koji dolazi od igrača s desne strane.

Papayoo izvlačenje

Nakon dovršetka postupka bacanja, djelatelj baca kocku kako bi odredio Papayoo boju. Ako se pojavi pik, za tu rundu sedmica pik postaje Papayoo karta koja je vrijedna 40 bodova.

Igranje runde

Djelatelj započinje prvu igru postavljanjem karte po svom izboru licem prema gore u sredinu stola. Ostali igrači zatim igraju jedan za drugim u smjeru kazaljke na satu, držeći se početne boje. Igrači ne moraju odigrati višu kartu. Payoo treba smatrati petom bojom, ravnopravnom hercu, piku, trefu i karu. Ako igrač nema boju koja se traži u dijeljenju, baca kartu po svom izboru. Igrač koji je odigrao najvišu kartu u toj boji skuplja karte i započinje sljedeću igru. Ako nijedan igrač nema karte u traženoj boji, karte kupi igrač koji je započeo.

Kraj runde

na kraju posljednje igre igrači prebrojavaju svoje bodove. Svaki Payoo vrijedi u skladu sa svojim rangom. Papayoo vrijedi 40 bodova, a ostale karte nemaju nikakvu vrijednost. Ukupni zbroj runde treba biti 250. Igrači dodaju te bodove prethodnim dijeljenjima.

Kraj igre

Na početku igre igrači odlučuju o tome koliko dijeljenja žele igrati. Četiri dijeljenja traju otprilike 30 minuta. Pobjednik je igrač s najmanje bodova na kraju posljednjeg dijeljenja.

Napomene

Pri bacanju igrači ne bi smjeli zaboraviti da bacanje svih karata jedne boje kako bi bili najbolji u bacanju može značiti i daće ostati s jednom "usamljenom" sedmicom i/ili jednom devetkom i/ili jednom desetkom iz odbačenog špila drugog igrača!

Da bi se izbjegao taj trik, igrači često žele igrati niže karte od onih koje su odigrali prethodni igrači. Igrači moraju znati kako se može "izraditi nekoliko bodova" u početnim rundama, kada su uložili niski, te se osloboditi najviših karata i zadržati niže karte za sljedeće runde. To čak može biti i prednost za posljednjeg igrača jer su njemu već potpuno poznati rangovi karata.

Садржај

Једна 8–страна коцкица, 40 карата обележених од 1 до 10 у 4 боје: пик, херц, каро и треф, и 20 Пауоо карата означених бројевима од 1 до 20.

Рангирање карата

Свака Пауоо карта има сопствени ранг од 1 до 20 (поена). Једна од четири 7–це из једне од четири боје (пик, херц, каро или треф) је Пауоо, који се мења у свакој партији зависно од бацања коцкице. Пауоо карта вреди 40 поена. Остале карте немају ранг.

Циљ игре

Сакупите што је мање поена могуће.

Дељење карата

Играчи се смеђују за свако дељење. Карте се деле према табели испод. На пример, за 3 играча деле се по три карте шест пута, а затим још по две карте сваком играчу. У случају 7 или 8 играча, пре почетка играчи морају да уклоне 1–це.

Број играча	Карте које треба уклонити пре игре	Бој карата по играчу (дељење)	Одбацити (види испод)
3	Ни једна	20 (6x3 + 1x2)	5
4	Ни једна	15 (5x3)	5
5	Ни једна	12 (4x3)	4
6	Ни једна	10 (3x3 + 1x1)	3
7	1 пик, херц, каро и треф	8 (2x3 + 1x2)	3
8		7 (2x3 + 1x1)	3

Одбацивање

Пошто поређају своје карте, играчи могу да почну са одбацивањем. Сваки играч одбацује карте по свом избору. Сваки играч уклања онолико карата колико је назначено у табели изнад и поставља их, лицем надолу, испред играча са своје леве стране. Сваки играч мора дати своје одбачене карте играчу са своје леве стране пре него што погледа одбачене карте које је добио од играча са десне стране.

Извлачење Рауаоо карте

Када је завршено одбацивање карата, играч који је делио баца коцку да утврди Рауаоу боју. У колико се појави пик, онда је 7 пик Рауаоо за тај круг и вреди 40 поена.

Играње партије

Играч који дели започиње прву игру тако што поставља једну карту по свом избору, лицем навише, на средину стола. Остали играчи се онда смењују у смеру казаљке на сату, држећи се основне боје. Играчи не морају да играју карте већег ранга. Рауоо карте треба сматрати петом бојом, као херц, пик, треф и каро. У колико играч нема ни једну карту одговарајуће боје, баца карту по свом избору. Играч који је одиграо карту највећег ранга одговарајуће боје носи карте и започиње следећу игру. У колико ни један играч нема карте потребне боје, играч који је започео носи све карте.

Крај партије

На крају последње игре, играчи пребројавају поене. Свака Рауоо карта вреди колико и њен ранг. Рауаоо вреди 40 поена, а остале карте немају вредност. Укупни збир једног круга треба да износи 250. Играчи додају ове поене претходним рукама.

Крај игре

На почетку игре играчи одлучују колико рука желе да играју. Четири руке трају око 30 минута. Победник је играч који на крају последње руке има најмање поена.

Напомене:

Код одбацивања карата, играчи не треба да забораве да одбацивање једне боје у циљу повећавања могућности за бацање такође може да значи "усамљену" 7 и/или 9 и/или 10 из одбачених карата другог играча!

Да не би носили штих, играчи често падају у искушење да играју карте нижег ранга од оних које је одиграо претходни играч. Играчи би требало да знају како да „накупе пар поена“ током првих кругова, када је улог нижи, да се ослободе највећих карата и задрже мање вредне карте за наредне кругове. То чак може представљати предност за последњег играча, који зна рангирање карата.

Vsebina

Osemstrana kocka, 40 kart, oštevilčenih s št. od 1 do 10, v štirih barvah: v piku, srcu, karu in križu; 20 kart Payoo, oštevilčenih s št. od 1 do 20.

Vrednosti kart

Vsaka karta Payoo ima svojo vrednost v razponu od 1 do 20 (točk). Ena izmed sedmic (7) ene izmed štirih barv (pika, srca, kara, križa) je karta Papayoo; ta karta se v skladu z metom kocke na začetku vsakega kroga spremeni. Karta Papayoo je vredna 40 točk. Preostale karte so brez vrednosti.

Cilj igre

Zbrati čim manj točk.

Deljenje kart

Karte za posamezni krog razdeli naslednji igralec. Delilec razdeli karte v skladu s spodnjo preglednico. Če igrajo na primer trije igralci, razdeli vsakemu igralcu trikrat šest kart in nato še dvakrat eno karto. Kadar igra sedem ali osem igralcev, morajo pred začetkom igre s kupčka kart najprej odstraniti vse enice (1).

Število igralcev	Število kart, ki jih je treba odstraniti pred začetkom igre	Število kart, ki jih je treba razdeliti (deljenje)	Odloži (glejte spodaj)
3	nič	20 ($6 \times 3 + 1 \times 2$)	5
4	nič	15 (5×3)	5
5	nič	12 (4×3)	4
6	nič	10 ($3 \times 3 + 1 \times 1$)	3
7	enica (1) pika, srca, kara in križa	8 ($2 \times 3 + 1 \times 2$)	3
8		7 ($2 \times 3 + 1 \times 1$)	3

Odlaganje kart

Ko si igralci uredijo karte, jih lahko začnejo odlagati. Vsak igralec odloži določeno število kart po svoji izbiri. Vsak igralec mora odstraniti ustrezno število kart v skladu s preglednico in jih z zgornjo stranjo, obrnjeno navzdol, postaviti pred igralca na svoji levi. Preden si lahko igralci ogledajo karte, ki so jih dobili od igralca na desni, morajo kupček odloženih kart predati igralcu na levi.

Vlečenje kart Papayoo

Ko vsi igralci odložijo karte, delilec vrže kocko, ki določa barvo karte Papayoo. Če kocka prikazuje simbol križa, je križeva sedmica karta Papayoo tega kroga in je vredna 40 točk.

Potek igre

Igro začne delilec, in sicer tako, da na sredino mize položi karto z zgornjo stranjo, obrnjeno navzgor, po svoji izbiri. Igralci nato igrajo v desno smer (v smeri urnega kazalca) in ob tem vedno upoštevajo barvo karte, ki jo je na mizo položil prvi igralec. Igralcem na mizo ni treba položiti karte višje vrednosti. Karta Payoo predstavljajo peto barvo kart, ravno tako kot srca, piki, križi in kara. Če igralec v roki nima karte ustrezne barve, mora odložiti eno karto po svoji izbiri. Igralec, ki je na mizo položil karto najvišje vrednosti začetne barve, pobere vse karte in začne naslednjo igro. Če nobeden izmed igralcev nima karte začetne barve, vse karte na mizi pobere igralec, ki je igro začel.

Konec kroga

Na koncu zadnje igre vsak igralec prešteje svoje točke. Vrednost vsake karte Payoo ustreza njeni številki. Karta Papayoo je vredna 40 točk, vse druge karte pa so brez vrednosti. Skupno število točk v posameznem krogu mora znašati 250 točk. Igralci te točke prištejejo k prejšnjemu rezultatu.

Konec igre

Na začetku igre igralci določijo število krogov, ki jih želijo odigrati. Štirje krogi igre trajajo pribl. 30 minut. Zmagovalec je igralec z najmanjšim številom točk ob koncu zadnjega kroga.

Opombe

Ko igralec odloži vse karte iste barve, da bi lahko kar najbolje odigral igro, na odloženem kupčku drugega igralca dobi »samotno« sedmico in (ali) devetico in (ali) desetico.

Igralci na mizo pogosto položijo karto nižje vrednosti od prejšnjega igralca, da bi se izognili pobiranju vzetka. Igralci morajo znati priigrati nekaj točk v prvih krogih igre, ko so vložki še manjši, in se znebiti kart najvišjih vrednosti, za naslednje kroge pa obdržati karte nižjih vrednosti. Zadnjemu igralcu lahko tako prednost celo koristi, saj pozna vrednosti kart.

Съдържание

Зар с 8 страни, 40 карти с номера от 1 до 10 в четири цвята и видове: пика, купа, каро и спатия, и 20 Паïо карти с номера от 1 до 20.

Сила на картите

Всяка Паïо карта носи различни точки от 1 до 20. Една от четирите 7-ци от един от четирите цвята (пика, купа, каро или спатия) е картата Папайо, която се променя във всеки рунд, в зависимост от зара. Картата Папайо носи 40 точки. Останалите карти не носят точки.

Цел на играта

Да се съберат колкото е възможно по-малко точки.

Раздаване на картите

Участниците се редуват при раздаването. Картите се раздават както е описано по-долу в таблицата. Например, когато участват 3 участника, се раздават 6 пъти по три карти и след това един път по 2 карти на всеки участник. Когато участват 7 или 8 участника, трябва едниците да се извадят от игра в началото.

Брой участници	Кarti, които трябва да се извадят в началото	Брой карти за всеки участник	Отстраняване
3	Няма	20 (6 x 3 + 1 x 2)	5
4	Няма	15 (5 x 3)	5
5	Няма	12 (4 x 3)	4
6	Няма	10 (3 x 3 + 1 x 1)	3
7	1-ца от пика, купа, каро и спатия	8 (2 x 3 + 1 x 2)	3
8		7 (2 x 3 + 1 x 1)	3

Отстраняване на карти

След като си сортират картите, участниците могат да отстранят някои от своите карти по свое желание. Броят карти, които всеки участник отстранява, е според отбелязаното в таблицата. Отстранените карти се поставят обърнати надолу от лявата страна на участника. Всеки участник трябва да даде отстранените си карти на участника от лявата си страна преди да погледне отстранените карти, които получава от участника от дясната си страна.

Теглене на картата Папайо

Когато свърши процеса по отстраняването на картите, участникът, който е раздавал картите хвърля зара, за да определи боята на картата Папайо. Ако се появи пика, означава, че 7-те пики са картите Папайо за този рунд и носят 40 точки.

Игра на рунд

Участникът, който е раздавал картите, открива играта като поставя карта по свой избор, обърната нагоре, по средата на масата. Останалите участници, по посока на часовниковата стрелка, трябва да хвърлят карта, като се придържат към боята. Не е необходимо да се хвърлят карти с по-висока стойност. Картата Папайо се счита за пети цвят, така както купа, спатия, пика и каро. Ако, участник няма от боята, който се изисква при тази ръка, хвърля карта по свой избор. Участникът, който е хвърлил най-високата карта, взима ръката и започва следващата игра. Ако нито един участник няма от същия цвят, този, който е хвърлил първата карта взима ръката.

Край на рунда

В края на последната игра, участниците броят своите точки. Всяка Пайо карта носи стойността на своя цвят. Картата Папайо носи 40 точки, а останалите карти не носят точки. Сборният резултат за един рунд трябва да е 250. Участниците добавят тези точки към предишните си ръце.

Край на играта

В началото на играта, участниците решават броя ръце, които искат да играят. Времето за игра от четири ръце е приблизително 30 минути. Участникът, който е събрал най-малко точки след последната ръка, е победител.

Бележки:

Когато участниците се освобождават от карти, трябва да имат впредвид, че ако се освободят от всички карти от един цвят с цел да си осигурят най-добър шанс, може да се получи така, че да останат с една единствена 7-ца / или 9-ка / или 10-ка от отстранената купчина на друг участник!

За да избегнат спечелването на ръка, участниците често се изкушават да играят с карти с по-ниска стойност от картите на предните участници. Добре е да се знае, че „набирането на малко точки“ в първите рундове, когато залогът е нисък имат възможност да се освободят от високите карти и да се запазят по-ниските карти за следващите рундове. Това дори може да е предимство за последния играч, който има ясна представа за картите.

