MULTIFUNKCIÓS JÁTÉKASZTAL

Játékszabályok – magyar nyelvű, szerkesztett változat

Az eredeti 30 oldalas cseh dokumentum 15 játékának szabályait követő, rövidített magyar változat. Nem szó szerinti, teljes terjedelmű fordítás; az eredeti ábrák és eredménylapok ebben a kiadásban nem szerepelnek.

1. CSOCSÓ

A játék kezdetén pénzfeldobással döntik el, ki kezd és melyik oldalon játszik. A labda bedobásával indul a játék. A csapatok minden játszma után oldalt cserélnek. Egy játszmában kilenc labdát játszanak meg; az ötödik szerzett gól a győzelmet jelenti, de a pontos eredményért mind a kilenc labdát lejátsszák.

Az első bedobás a sorsolás győzteséé, később a gólt kapó csapat indít. Bedobás előtt ellenőrizni kell az ellenfél felkészültségét. A labda előbb érjen a játéktérhez és valamely figurához; az első érintésből közvetlenül nem lehet gólt lőni. A megállt, elérhetetlen labda „halott labda”: a felek egyeztetése után az asztal óvatos megdöntésével lehet újra játékba hozni. Ezt követően kapura lövés előtt legalább két passz szükséges.

Csapatonként játszmánként egyszer, gól után 30 másodperces időkérés engedélyezett; a játszmák között 60 másodperc szünet lehet. Párosban a támadó és a védő szerepe csak játszmák között cserélhető. A rudak 360 foknál nagyobb átforgatása tilos; az ebből szerzett gól érvénytelen, kivéve az így szerzett öngólt. A szándékos zavarás, kiabálás és sértegetés szabálytalanság. A negyedik technikai szabálytalanság a játszma 9:0 arányú elvesztésével jár. Játszható egyéni, páros, három- és négyszemélyes csapatváltozat is.

2. BILIÁRD

A játék célja a saját csoportba tartozó golyók zsebre tétele, majd a fekete golyó szabályos belökése. A dákóval kizárólag a fehér golyót szabad megütni. A játékos addig folytathatja a sorozatát, amíg szabályosan zsebre teszi saját golyóját; sikertelen lökés vagy hiba után az ellenfél következik.

Hiba például, ha a fehér golyó nem ér másik golyóhoz, zsebbe esik, először az ellenfél golyóját vagy a feketét találja el, az ellenfél golyója kerül zsebbe, golyó leesik az asztalról, illetve kézzel vagy ruhával érnek golyóhoz. A forrás szerint az ellenfél ilyenkor két próbálkozást kap. A kezdőlökés akkor megfelelő, ha legalább négy golyó palánkot ér. A golyócsoportot csak szabályos lökéssel zsebre tett golyó határozza meg.

A fekete golyót a saját utolsó golyó zsebével szemközti zsebbe kell lökni; ha a két játékos utolsó golyója ugyanabba a zsebbe került, a másodikként végző játékos a saját utolsó zsebébe löki a feketét. A fekete korai belökése, rossz zsebbe juttatása vagy a feketével egyidejű szabálytalanság vereség. A forrás külön említi a szándékos hibát, az asztalról kirepülő nyolcast és a három egymást követő szabálytalanságot.

3. ASZTALITENISZ

A labdát az ütővel kell visszaütni úgy, hogy az ellenfél térfelén legalább egyszer lepattanjon. Az ütőhöz tartozónak számít az ütőt tartó kéz csuklóig. A labda a hálót is érintheti; az asztal felső éle

érvényes, az oldala nem. A labdát az asztal mellett is vissza lehet ütni, de röptében, a saját térfélen való pattanás előtt nem.

Adogatáskor a labda először az adogató, majd a fogadó térfelén pattan. Ha közben a hálót érinti, az adogatást meg kell ismételni. A labdát nyitott tenyérből, függőlegesen legalább 16 cm magasra kell feldobni, az asztal végvonala mögött, a fogadó számára láthatóan. Párosban átlósan kell adogatni.

Egy játszma 11 pontig tart, legalább kétpontos különbséggel. 10:10-ig két-két adogatás után, utána minden pontnál cserélődik az adogató. Minden játszma elején oldalt cserélnek; a döntő játszmában az ötödik pontnál ismét. Pont jár, ha az ellenfél hibázik, szabad kezével az asztalhoz ér, megmozdítja az asztalt vagy a szabályok ellenére ér a labdához.

4. ASZTALI HOKI

A játék alapelve a sportszerűség. A mérkőzés öt percig tart, az óra a korong pályáról kikerülésekor sem áll meg. A kezdést és a végét hangjelzés jelzi; döntetlen rájátszásnál az első szabályos gól dönt. A korong a kezdéskor középen van; szabályos bedobáskor a figurák a megfelelő térfélen, a középkörön kívül helyezkednek el.

Bedobás után három másodpercig nem születhet érvényes gól. A gól akkor érvényes, ha a korong a kapuban marad; a visszapattanó korong nem számít. Az asztal megrázásával szerzett gól érvénytelen. Nem szabad a korongot tartósan, támadási kísérlet nélkül birtokolni: az ellenfél „passzív játék” figyelmeztetést adhat, majd új bedobást kérhet.

Szokatlan helyzetben, például törött alkatrész, kiesett kapu, világításkimaradás vagy zavarás esetén a játékot meg kell szakítani. Az elveszett idő pótolható; a megszakítás alatt szerzett gól nem érvényes. A forrás részletesen szabályozza a figurák helyreigazítását, a kapuelőtérben megállt korongot és a semleges bíró bevonását is.

5. BOWLING

A játék tíz körből áll. Az első kilenc körben legfeljebb kétszer lehet gurítani, kivéve ha az első gurítás mind a tíz bábut ledönti. A tizedik körben strike vagy spare esetén három gurítás jár, egyébként kettő. A játéktáblán lévő számozás egy másik játékhoz tartozik, a pontokat az alábbi szabályok szerint kell számolni.

STRIKE (X): az első gurítással mind a tíz bábu eldől; értéke 10 plusz a következő két gurításban ledöntött bábuk száma. SPARE (/): két gurítással dől le mind a tíz bábu; értéke 10 plusz a következő gurítás eredménye. Két egymást követő strike: double; három: triple. A legmagasabb, 300 pontos eredményhez tizenkét egymást követő strike szükséges. A forrás külön nyomtatható eredménylapot is tartalmaz.

6. DÁMA

Két játékos játssza 8×8-as táblán, a sötét mezőkön. A világos (a készletben piros) kezd. A cél az ellenfél összes bábujának leütése vagy mozgásképtelenné tétele. Az egyszerű korong átlósan, előre, egy üres mezőt léphet. Az utolsó sorba jutó korong dámává válik, amely átlósan több mezőt is haladhat mindkét irányba.

Az ellenfél korongját át kell ugrani, ha mögötte üres mező van; a sorozatos ütéseket folytatni kell. A dáma távolabbról is üthet, ha az ellenfél bábuja mögött szabad mező van. Az ütött bábukat a

teljes lépés után távolítják el. A forrás szerint az ütés kötelező, a dáma ütése elsőbbséget élvez, és a figyelmeztetés ellenére elmulasztott ütés a játszma elvesztését okozza.

7. SAKK

A sakktábla 8×8 mezőből áll. Mindkét félnek 8 gyalogja, 2 bástyája, 2 futója, 2 huszárja, 1 vezére és 1 királya van. A világos kezd. A tábla helyes elhelyezésénél a jobb alsó sarok világos. A vezér a saját színének megfelelő mezőre kerül.

A bástya soron és oszlopon, a futó átlón, a vezér mindkét módon mozog; egyik sem ugorhat át másik figurát. A huszár L alakban lép és átugorhat figurákat. A király egy mezőt léphet bármely irányba, de nem léphet támadott mezőre. A gyalog előre egyet, kezdőhelyéről akár kettőt lép, átlósan üt; különleges lépése az en passant és az utolsó sorban történő átváltozás.

Sáncoláskor a király két mezőt lép a bástya felé, a bástya pedig átkerül mellé. Ez csak akkor lehetséges, ha az érintett figurák még nem léptek, nincs köztük akadály, és a király nem áll sakkban, nem halad át támadott mezőn és nem érkezik oda. Sakk esetén a királyt védeni kell; ha nincs szabályos védekezés, matt és vereség következik. Ha nincs szabályos lépés, de a király nincs sakkban, patt, vagyis döntetlen.

8. SHUFFLEBOARD

A játékosok felváltva csúsztatják korongjaikat a tábla pontozott vége felé, ügyelve arra, hogy azok ne essenek le. Két játékos esetén ugyanazon a végén állnak, a kezdést sorsolják; összesen nyolc korong elcsúsztatása egy kör. A győztes az, akinek a legelőrébb lévő korongja közelebb van a pontozó véghez, mint az ellenfélé. A kétjátékos változat 15 pontig tart.

Négy játékos két csapatban, a tábla két végén helyezkedik el; a csapatjáték 21 pontig tart. Csak a kör győztese kap pontot, azokért a korongjaiért, amelyek az ellenfél legjobb korongjánál előrébb állnak. A pontozási zónák 1, 2 és 3 pontot érnek; a tábla végén túlnyúló, de le nem eső korong 4 pontot ér. Döntetlennél nincs pont. A korongnak át kell haladnia a legközelebbi szabálytalansági vonalon.

9. BLACKJACK

A cél a 21-hez minél közelebbi lapérték elérése anélkül, hogy a játékos túllépné azt, és az osztónál magasabb értéket szerezzen. A 2–10-es lapok névértéken, a bubi, dáma és király 10-et, az ász 1-et vagy 11-et ér. A 21 fölötti összeg azonnali veszteség. Azonos értéknél döntetlen van.

A játékos két lapot kap, majd kérhet új lapot (hit), megállhat (stand), megduplázhatja a tétet és még egy lapot kérhet (double), illetve azonos értékű első két lapját külön kezekre oszthatja (split). Az osztó 17 alatt húz, 17-től megáll; a forrás egyes kaszinók eltérő „puha 17” szabályát is megemlíti. Az ász és egy tízértékű lap kétlapos blackjack, amely rendszerint 3:2 arányban fizet. Az útmutató külön ismerteti a biztosítást, az even money lehetőséget, a megadást és a különböző háziszabályokat.

10. BACKGAMMON (OSTÁBLA)

Mindkét játékos 15 koronggal játszik a 24 mezős táblán. A cél az összes saját korongot a saját belső táblába juttatni, majd levenni a tábláról. A két kocka külön-külön lépést ad; ugyanazzal a koronggal is felhasználhatók, ha a köztes mező is szabályos. Dupla dobásnál a dobott érték

négyszer játszható meg. Ha lehetséges, a dobást kötelező felhasználni.

Olyan mezőre nem lehet lépni, amelyen az ellenfél legalább két korongja áll. Az egyetlen ellenséges korongot ki lehet ütni, ilyenkor a középső sávra kerül, és onnan először vissza kell hozni. A korongok csak akkor vehetők le, ha mind a 15 a saját belső táblában van. A győzelem lehet egyszeres, gammon (kétszeres) vagy backgammon (háromszoros). A forrás ismerteti a tétduplázó kockát, az ajánlat elfogadását és elutasítását, valamint a több játszmából álló mérkőzést.

11. KOCKAJÁTÉK

Hat dobókocka és dobópohár szükséges. Egy kör eredményének felírásához legalább 350 pontot kell szerezni. A játékos a pontot érő kockákat félreteszi, majd eldönti, hogy megáll vagy tovább dob. Ha a következő dobás nem hoz pontot, az adott kör összes pontja elveszik. Ha mind a hat kocka pontot ér, újra kell dobni és a pontokat meg kell erősíteni.

Pontértékek: egyes = 100, ötös = 50. Három azonos 2/3/4/5/6: 200/300/400/500/600. Négy azonos: 400/600/800/1000/1200; öt azonos: 800/1200/1600/2000/2400; hat azonos: 1600/2400/3200/4000/4800. Az egyesek kivételek: 111 = 1000, négy egyes = 2000, öt = 4000, hat = 8000. Három pár = 1000 pont; 1–6 sor = 1500 pont.

12. RULETT

A rulett lényege annak megtippelése, melyik számon áll meg a golyó. A 37 mezős európai keréken 0 és 36 közötti számok vannak. A játékos zsetonokat helyez a fogadási mezőkre, majd a krupié lezárja a tételeket és megpörgeti a kereket. A belső fogadások egyes számokra vagy kisebb számcsoportokra, a külsők színekre, páros/páratlanra, alacsony/magas tartományra, oszlopokra vagy tucat számra vonatkoznak.

A forrás szerinti kifizetések: egyetlen szám 35:1, két szám 17:1, három 11:1, négy 8:1, hat 5:1, tucat és oszlop 2:1, piros/fekete, páros/páratlan, 1–18/19–36 pedig 1:1. A játékasztalon feltüntetett minimum- és maximumtétek eltérhetnek. A szabályok az eredeti dokumentumban valódi kaszinós és internetes változatokra is kitérnek.

13. CURLING

A forrás a hagyományos jégcurling szabályait írja le, amelyeket az asztali változathoz kell igazítani. Két, egyenként négyfős csapat felváltva juttatja köveit a célkör közepéhez. Egy körben (end) csapatonként nyolc kő kerül játékba. A játékosok sorrendje: lead, second, third és fourth; a csapat taktikáját a skip határozza meg.

A kör végén csak az a csapat kap pontot, amelynek a legközelebbi köve közelebb van a cél közepéhez, mint az ellenfél legjobb köve. Minden ennél közelebb lévő saját kő egy pontot ér, legfeljebb nyolcat. A pályán kívülre kerülő kövek kiesnek. A mérkőzés nyolc vagy tíz körből állhat, döntetlennél hosszabbítás következik. Asztali játék esetén a jégen való csúsztatásra és söprésre vonatkozó részek nem alkalmazhatók szó szerint.

14. SKAT – A FORRÁSBAN SZEREPLŐ VÁLTOZAT

Három játékos játszik francia kártyával (32 vagy 52 lap). A bankár megkeveri a paklit és az ellenfeleknek három-három lapot oszt, amelyek az asztalon láthatók maradnak. A megmaradt

pakliból egyenként felfordítja a lapokat. Ha a felcsapott lap értéke megegyezik valamely játékos lapjával, a bankár tétet szed tőle. A harmadik egyezés után a következő szakaszban a bankár fizet az egyezésekért. A játék a pakli elfogyásáig tart. Ha ugyanilyen érték ismételten előkerül, kétszeres, harmadik egyezéskor háromszoros összeg fizetendő. Ez az útmutatóban leírt változat, nem a közismert licitálós Skat általános szabálya.

15. PÓKER

Texas Hold’em: minden játékos két saját lapot kap, az asztalra pedig összesen öt közös lap kerül. A kiosztás előtt a két következő játékos kis- és nagyvakot tesz be. A fogadási kör után három közös lap következik (flop), majd egy (turn), végül egy (river), mindegyik után újabb licitkörrel. A hét rendelkezésre álló lapból alkotható legjobb ötlapos kombináció nyer; azonos erősségnél a nyeremény megosztható.

Ötlapos cserélős póker: a játékosok öt lapot kapnak, passzolhatnak vagy beszállhatnak, majd legfeljebb három lapot cserélhetnek a megállapodott díjért. A bent maradó játékosok licitálnak; ha többen maradnak, lapot mutatnak. A forrás említi a cash game, sit & go és verseny formátumokat.

Kombinációk növekvő sorrendben: magas lap; egy pár; két pár; drill; sor; flöss; full; póker; színsor; royal flöss.