

KORONA ÉS VASMACSKA

Egy régi angol szerencsejáték

Játékelemek: A három különleges Korona és Vasmacska kocka; egy táblázat, melyen egy korona, egy vasmacska, egy pikk, egy kőr, egy káró és egy treff látható; illetve érmék, zsetonok vagy bármilyen jelölők több színben és azonos mennyiségben a játékosok fogadásaihoz (ez utóbbi nem képezi részét a játéknak).

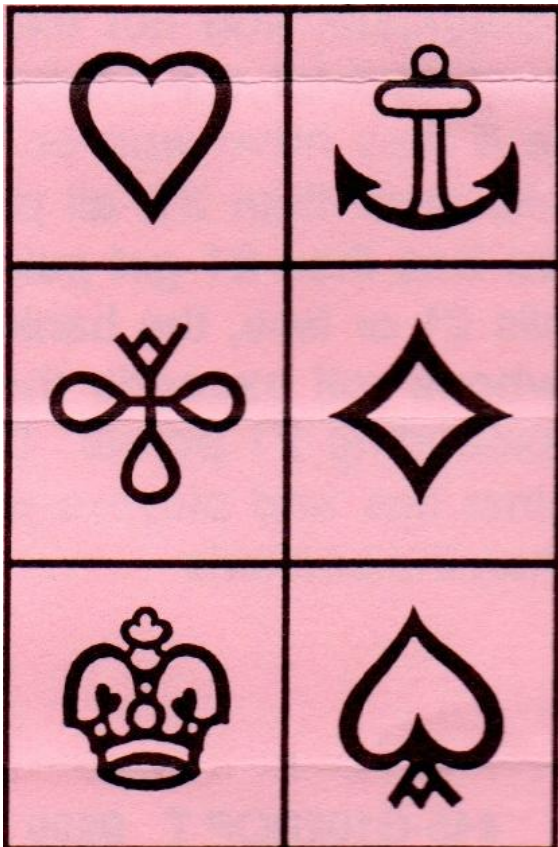
A Játék Kezdeté: Mindenki dob egy kockával. Az első játékban az lesz a „bankos”, aki először dob koronát. A bankos minden játékban előnyt élvez. Egy parti lejátszása után a játék menete az óramutató járása szerint folytatódik (vagyis az aktuális bankostól balra ülő játékos lesz az új bankos).

Egy Fordulóban: A játékosok megteszik tétjeiket a táblán lévő, választásuk szerinti ábrákra (egy játékos akár többre is tehet). A bankos dob a három kockával, majd fizet a fogadásoknak megfelelően: ha valaki egy olyan szimbólumra helyezte tétjét, mely egy kockán szerepel, annyi korongot/pénzt kap a bankosról, amennyi a tétje volt (vagyis a nyeresége egyszeres). Ha a szimbólum két kockán is szerepel, a bankos duplán fizet érte. Ha egy szimbólum három kockán szerepel, a bankos háromszoros árat fizet érte.

Ha egy játékos olyan szimbólumra tett, mely nem került kidobásra, elveszti tétjét, melyet a bankos kap meg.

A játék akkor ér véget, ha már minden játékos volt bankos. A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb pénze/zsetonja van a játék végén.

KORONA ÉS VASMACSKA TÁBLA



A bankos fizet:

A szimbólum 1 kockán szerepel: egyszeresen fizet

A szimbólum 2 kockán szerepel: duplán fizet

A szimbólum 3 kockán szerepel: triplán fizet

BLACKJACK

Játékelemek: Két 10 oldalú kocka, melyek mindegyike 0-tól 9-ig van számozva.

A Játék Kezdeté: Minden játékos dob egy kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az lesz az utolsó és egyben a bankos, aki a fogadásokat fogja kezelni. A bankostól balra ülő játékos kezdi a játékot.

A Játék Célja: Dobj pontosan 21 pontot vagy legyél minél közelebb 21-hez, de ne haladd azt meg.

Egy Fordulóban: A játékos dob két kockával és megjegyzi az értéküket. A játékos ezután annyiszor dobhat egy kockával, ahányszor csak szeretne, minden dobott értéket pontszámához adva. Ha egy dobás 21 pont fölé emeli a pontszámot, a játékos kiesett a játékból.

Pontozás: Ha a játékos az első két kocka dobásakor egy 10-est és egy ászt dob, a játékosnak „Blackjack”-je lesz és automatikusan nyer, a bankosnak pedig ki kell fizetnie. (A 0 10-nek számít, az 1 pedig ásznak. Az ászokat 1 vagy 11 pontként számolhatjuk el, a játékos döntésének megfelelően.) A többi játékosnak, akik nem dobtak Blackjack-et vagy nem haladták meg a 21-et, várniuk kell, amíg a bankos dob, hogy kiderüljön, hogy győztek-e vagy sem. Ha a bankos több mint 21-et dob, kifizet minden játékost, aki nem dobott 21-nél nagyobbat. Ha a bankos 21-et vagy kevesebbet dob, azokat a játékosokat fizeti ki, akik nagyobbat dobtak nála, de nem érték el a 21-et. Döntetlen esetén a bankos nyer, valamint azokkal a játékosokkal szemben is, akik kisebbet dobtak, mint ő.

Figyelem: A kis alkatrészek veszélyesek lehetnek a 3 évnél kisebb gyermekekre.

© 1993 KOLOW GAMES, INC. P.O. Box 965, Hull, MA 02045 U.S.A.

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: **X-ta**

Lektorálta: **Artax**

