**Papayoo**

**Conţine: 1:1**

**1 zar cu 8 feţe, 40 de cărţi numerotate de la 1 la 10, împărţite în Pică, Cupă, Caro şi Treflă, şi 20 de cărţi Payoo numerotatede la 1 la 20.**

**Valoarea cărţilor:13**

**Fi ecare carte Payoo are o val oare de la 1 la 20; una di ntre cel e patru cărţi cu valoarea 7 (Pică, Cupă, Caro sau Treflă) este cartea Papayoo: ea se schimbă mereu, în funcţie de zar şi valorează 40 de puncte. Celelalte cărţi nu au nicio valoare.**

**SCOPUL JOCULUI**

**Să adunăm cât mai multe puncte posibil.**

**Împărţirea cărţilor:13**

**Cel care împarte cărţile se schimbă la fiecare rundă; el distribuie cărţile conform tabelului de mai jos (de exemplu pentru 3 jucători, el va da alternativ fiecăruia de şase ori câte trei cărţi şi apoi o dată, câte două cărţi). Dacă suntem 7 sau 8 jucători, vom elimina cărţile cu valoarea 1 din pachet, înainte de începerea partidei.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Numărul jucătorilor 1:1** | **UUJIIIMIALIIIIIJUDIJU să o eliminăm la începutul partidei❑** | **Număr de cărţi ale fiecărui  jucător (împărţire)** 1:1 | **Decalaj (citiţi mai departe)** |
| **3** | **Niciuna** | **20 (6 x 3 + 1 x 2)** | **5** |
| **4** | **Niciuna** | **15(5x 3)** | **5** |
| **5** | **Niciuna** | **12 (4 x 3)** | **4** |
| **6** | **Niciuna** | **10(3x3+1x1)** | **3** |
| **7** | **1 de Pică, Cupă, Caro şi  Treflă,** | **8(2x3+1x2)** | **3** |
| **8** | **7(2x3+1x1)** | **3** |

**Decalajul:**

**inainte de a ne pregăti jocul, vom apela la un decalaj. Fiecare renunţă la anumite cărţi, la alegere, în funcţie de numărul de cărţi precizat în tabel, şi le aşează cu faţa in jos în dreptul vecinului său din stânga. Este obligatoriu să dăm aceste cărţi celui din stânga noastră, înainte de a ne uita la cărţile primite de I a jucătorul din dreapta.**

**Remiza:**

**Când toţi jucătorii au realizat decalajul, acela dintre noi care împarte cărţile aruncă zarul care va determi na cul oarea I ui Papayoo. Dacă, de exemplu, zarul arată, Pică, şaptele de Pică, va fi Papayoo şi va avea valoarea de 40 de puncte în această rundă.**

**Desfǎşurarea unei partide:**

**Cel care împarte cărţile va începe jocul, aşezând o carte, la alegere, în centrul mesei de j oc, Cu faţa în sus. Apoi vom juca pe rând, în sensul acelor de ceasornic, păstrând obligatoriu culoarea cerută de primul jucător (în schimb, nu este obligatoriu să jucăm o carte cu o valoare superioară). Trebuie să considerăm Payoo ca fiind o a cincea culoare, la fel ca Pica, Cupa, Trefla sau Caroul. Dacă nu avem în mână nicio carte de culoarea cerută, vom putea pune jos orice altă carte, la alegere. Acela dintre noi care a jucat cartea cea mai valoroasă, păstrând culoarea cerută, câştigă mâna respectivă şi o începe pe următoarea. Dacă nicunul dintre noi nu are o carte de culoarea cerută, câştigător va fi cel care a început.**

**Finalul unei runde:**

**La sfârsitul ultimei mâini jucate, ne vom număra punctele. Fiecare Payoo are o valoare proprie, Papayoo ne aduce 40 de puncte, iar celelalte cărţi nu au nicio valoare. Totalul scorurilor dintr-o rundă trebuie să fie de 250. Adăugăm aceste puncte I a scoruri I e anteri oare.**

**Finalul unei partide:**

**La inceputul jocului, stabilim câte runde vrem să jucăm (4 runde durează aproximativ 30 de minute). Va câştiga acela dintre noi care are cele mai puţine puncte la finele jocului.**

**Notă: 1:1**

in momentul decalajului, trebuie să avem în vedere că eliminând total o culoare, există riscul de a primi în schimb un 7 şi/sau un 9 şi/sau un 10 "seci", de la jucătorul din dreapta!

Pentru a evita să pierdem cărţi valoroase, este de asemenea tentant să jucăm cărţi inferioare celor puse pe masă de jucătorul precedent; trebuie să ştim să luăm câteva puncte din primele mâini jucate, când jocul nu este încă strâns, pentru a scăpa de cărţile valoroase şi să le păstrăm pe cele

i nferioare **pentru rundele** următoare; acesta poate fi insă', un lucru util şi pentru următorul jucălor, care cunoaşte valoarea jocului respectiv.

**DURATA**

**Mai mult de 30 de minute.**