



### TÁRSASJÁTÉK 2, 3 VAGY 4 FŐ RÉSZÉRE (JÁTÉKIDŐ: 20-40 PERC)

A KOLLAMOKKA egy olyan társasjáték, melyben a klasszikus "Ki nevet a végén?" játékot nem dobókockával, hanem kártyalapokkal irányítjuk. A kártyáknak és a gyorsan megtanulható szabályoknak köszönhetően így továbbra is sokat számít a játékban a szerencse, ugyanakkor az eredeti "Ki nevet a végén?"-nel szemben itt több taktikai döntést hozhatunk játék közben, hiszen rajtunk múlik, hogy a kártyáinkat hogyan használjuk fel.

#### Tartozékok

- Ki nevet a végén? (Kollamokka) tábla
- 2 pakli francia kártya (Joker lapokkal együtt)
- játékosonként 4 azonos színű bábu

#### Általános szabályok

A játék kezdése: a kártyákat alaposan megkeverjük, majd **minden játékos kap 10 lapot**, a maradék lapok képzik a húzópaklit, amit lefordítva az asztalra helyezünk. A bábuikat a startmezőkre helyezzük, mint a "Ki nevet a végén?" játékban. A bábuk lépése az óramutató járása szerinti irányban történik a pályán, de előbb a szabályok alapján játékba kell hoznunk őket (szintén a "Ki nevet a végén?" elvéhez hasonlóan).

A játékosok a kezükben lévő kártyáikat nem fedik fel a többi játékos előtt.

*Megjegyzés: két játékos esetén az egymással szemben lévő startmezőket válasszuk.*

**A játékosok felváltva lépnek. A sorra kerülő játékos mindig két lehetőség közül választhat:**

- **Lép a kezében lévő lapok alapján, vagy**
- **Részleges vagy teljes lapcserét kér.**

Ha a játékos a részleges vagy teljes lapcserét választja, akkor abban a körben nem léphet a bábuival. Részleges lapcsere csak akkor lehetséges, ha a játékosnak van a birtokában **Q** (dáma) lap. Ebben az esetben a **Q** lapot és még tetszőleges számú másik lapot lecserélhet a paklijából. Ha nincs a játékosnál **Q**, akkor csak a teljes lapcsere lehetséges, azaz mind a 10 lapját leteszi, és újat húz helyettük a húzópakli tetejéről.

Ha a játékos a lépést választja, akkor a lapjainak megfelelően léphet, majd a letett (és így a többiek számára is megmutatott) lapok helyett újakat húz. Pontosan annyi lapot kell húznia, amennyit letett, így a játékosok kezében a lépésük után mindig újra 10 lap van.

(Ha elfogynak a lapok a húzópakliból, akkor a letett lapokat megkeverve azokból új húzópaklit készítünk.)

### Lépési szabályok

**Két azonos értékű, de különböző mintájú lap:** a lapok értéke leléphető egy bábuval.

(pl. **♦7** és **♣7** lapokkal egy választott bábuval 7-et léphetünk, majd a letett két lap helyett két újat húzunk fel)

**Két azonos értékű, de különböző mintájú lap, plusz egy - bármilyen - ász (A):** a lapok értéke leléphető egy bábuval, vagy pedig a lépés meg is bontható, azaz elosztható két vagy több bábu között.

(pl. **♦8**, **♣8** és **♦A** lapokkal egy választott bábuval 8-at léphetünk, vagy léphetünk egy bábuval 3-at, egy másikkal meg 5-öt. Vagy akár három vagy négy bábu között is eloszthatjuk a 8 lépést, amennyiben játékban van még/már ennyi bábunk. A példából látható, hogy az ász akár azonos mintájú is lehet, a másik két lapnak azonban különböző mintájúnak kell lennie.)

**Három azonos értékű, de különböző mintájú lap:** akár az előző esetben, ekkor is megbontható a lépés több bábu között.

(pl. **♦6**, **♣6** és **♥6** lapokkal a 6-ot bonthatjuk meg több bábu között, de akár egy bábuval is leléphető a 6 lépés. Mindhárom lapnak különböző mintájúnak kell lennie, nem lehet közöttük két egyforma sem.)

**Három egymást követő lapból álló, azonos mintájú sorozat:**, ez esetben a középső lap értéke léphető le, és a lépés ebben az esetben is megosztható több bábu között.

(pl. **♥6**, **♥7** és **♥8** lapokkal 7-et léphetünk egy bábuval, vagy megosztva pl. 1-et az egyikkel, 6-ot pedig egy másikkal)

*Megjegyzés: a lapok sorrendje a hagyományos: **A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K.***

### Különleges szerepű lapok

A **K** (király) lap segítségével léphetünk ki a start mezőről a "ház" mezőre (vagyis a **K** lap azt a szerepet tölti be, amit a hagyományos Ki nevet a végén? játékban a 6-os dobás.)

Kilépésre felhasználhatjuk még az **A** (ász), **J** (jumi) és **Q** (dáma) lapokat is, azonban ezekből kettő kell a kilépéshez. Lehetnek különbözőek (pl. **♣J** és **♦Q**) vagy akár egyformák is, tehát pl. **♥A** és **♣A** lapokkal is ki lehet lépni, sőt akár két **♥A** lappal is.

A **Joker** bármilyen lapot helyettesíthet (így tehát ki is léphetünk vele, **K**-ként használva), és akár több is felhasználható egy lépésnél, amennyiben több **Joker** van a kezünkben.

A **Q** (dáma) három különleges funkcióval bír:

- Lehetővé teszi a részleges lapcserét (ha nincs a kezünkben dáma, és elégedetlenek vagyunk a lapjainkkal, akkor csak a teljes pakli cseréjével élhetünk).

- Lehetővé teszi, hogy egy körben akár több lépést is végrehajtsunk, ha azt a lapjaink alapján lehetséges. Pl. a ♠Q, ♥6, ♥7, ♥8, ♦5 és ♥5 lapokkal az egyik bábunkkal léphetünk 7-et, és még ugyanabban a körben, mellette léphetünk 5-öt is, akár ugyanazzal a bábuval, vagy egy másikkal. Ezután mind a hat lapot le kell tennünk (a Q-t is), és helyettük újat húznunk.
- Egy másik Q, J, vagy A lap segítségével kiléphetünk vele a start mezőről.

A J (jumi) funkciója (a rajtból való kilépés mellett), hogy megvéd a kiütéstől. Ha egy ellenfél bábuja arra a mezőre lép, ahol mi vagyunk, akkor egy J lapot felhasználva (letéve, és helyette új lapot húzva) elkerüljük a kiütést, és az adott mezőn maradhatunk mi is. Ebben az esetben tehát két (vagy akár több) bábu is lehet ugyanazon a mezőn.

A támadó játékos az így, védekezésül letett J (vagy J-ként használt Joker) lapot ezután (de csakis közvetlenül ekkor) ha akarja, felveheti, ha letesz helyette egy saját, tetszőleges lapot.

Az A (ász) (a rajtból való kilépés mellett) megbonthatóvá teszi a lépést két azonos értékű, különböző mintájú lap esetén.

#### Az A, J, Q és K lapok lépési értéke

- Lépés szempontjából a J, Q és K lapok 6-ot vagy 12-t érnek, a játékos szabad döntése alapján (tehát egy ♦10, ♦J, ♦Q sorozattal a középső lapnak megfelelő értéket, így 6-ot vagy 12-t lehet lépni, és a ♦Q, ♠Q, kombináció is 6-ot vagy 12-t ér)
- Az A (ász) lap 1-et vagy 11-et ér, szintén a játékos döntése szerint.

#### A játék vége

- A cél mezőbe pontos lépéssel kell érkezni, "túllépés" nem lehetséges.
- A játékot az a játékos nyeri, aki legelőször ér az utolsó (4.) bábujával a cél mezőre.
- Ha nem tudunk / szándékozunk lépni, lapcserét kell kérnünk.
- Ha a játszma eredményét vezetni, pontozni szeretnénk, akkor a játék győztese 5 pontot kap, a többiek pedig annyit, ahány bábujuk a célmezőben van.

#### További szabályok

- A saját színének megfelelő "ház" mezőn álló bábu nem üthető ki, de átléphető.
- Nem léphetünk arra a mezőre, amin a saját bábunk áll (kivéve a rajt és a cél mezőt).
- Megbontott lépésekkel akár több bábút is leüthetünk egy körben (pl. ♥6, ♥7 és ♥8 lapokkal, a 7-es lépést megbontva az egyik bábunkkal 5-öt léphetünk, és ezzel épp leüthetjük a másik játékos egy bábuját, és egy másik bábunkkal 2-t lépve szintén üthetünk adott esetben).
- Ha a megtámadott bábu nem "védi meg magát" J lappal (vagy J-ként használt Jokerrel), akkor visszakerül a színének megfelelő rajt mezőre, ahonnan újra játékba kell majd hozni, K lappal vagy a J, Q, A lapok közül kettővel, a már leírt módon.

A játék során felmerülő néhány taktikai, stratégiai döntés és megfontolás

- **J** felhasználása lépésre / kilépésre, vagy érdemesebb tartogatni ütés kivédésre?
- **Q** felhasználása lapcserére / vagy több lépésre egy körben / vagy inkább lépésre?
- **K** felhasználása kilépésre, vagy inkább lépés vele a pályán?
- Az **A**, valamint a **J**, **Q** és **K** lapokkal a nagyobb értéket (11 ill. 12) lépjük, vagy taktikai okokból a kisebbet (1 ill. 6)?
- Mikor érdemes lapcserét kérnünk?
- Részleges lapcserénél melyik lapokat tartjuk meg?
- Hogyan használhatjuk fel leghatékonyabban a **Joker** lapunkat?
- Egy-két kiválasztott bábunkkal a célba siessünk, biztonságba helyezve azokat, vagy pedig minél tovább minél több bábút a pályán tarsunk, a több bábuból következő több lehetséges lépési kombináció miatt?

Kérdések és válaszok

- **Ha a Q lappal részleges lapcserét kérek, akkor tehát a Q-t is le kell tennem, és ahelyett is új lapot húznom?**
- Igen, a **Q**-t ilyenkor "fel kell áldozni", és ahelyett is új lapot kell húzni. Így újra 10 lap lesz a kezében, a részleges csere után.
- **A Q lapot felhasználva megtehetem azt, hogy K-val kilépek, aztán még akár lépek is, más lapok kombinációjával?**
- Igen, hiszen a **Q** több lépést is lehetővé tesz egy körben, egy vagy akár több bábuval is. Az adott **Q** lapot ebben az esetben is le kell tenni, és a lépések végén ahelyett is újat húzni.
- **Azt is megtehetem, hogy részleges lapcserét kérek Q-val, és egy másik Q-t felhasználva még abban a körben lépek is?**
- Nem, ez viszont nem tehető meg, mindig választani kell a lépés (**Q**-val lépéskombináció) és a lapcsere lehetősége között.
- **Akár több Joker lapot is felhasználhatok egyszerre, a Joker, ♥7, Joker lapokkal például léphetek 7-et, megbontva két bábu között pl. 5-ös és 2-es lépésként (♥6, ♥7, ♥8-as sorként értelmezve)?**
- Igen.
- **Ha egy J (vagy Joker) lappal kivédem egy bábum leütését, azonnal új lapot húzok a letett J (vagy Joker) helyett?**
- Igen.
- **Két teljesen azonos lappal is léphetek, tehát két ♦7 lappal is léphetek 7-et?**
- Nem, a mintának különbözőnek kell lenni ebben az esetben. A start mezőről való kilépéshez azonban fel lehet használni pl. két teljesen azonos **Q**-t (vagy **A**-t, vagy **J**-t).

Ha a szabályokkal kapcsolatban bármilyen további kérdésed van (speciális esetek, egyértelműsítés, vagy a szabályban nem tisztázott kérdések, stb.), esetleg hibát, elírást fedeztél fel, jelezd nyugodtan a [cssandor@gmail.com](mailto:cssandor@gmail.com) címre küldött levélben.



Jó játékot! Csetneki Sándor <https://csetneki-tarsasjatek.hu>