

Estrategia, Memoria, Erreakzionatu

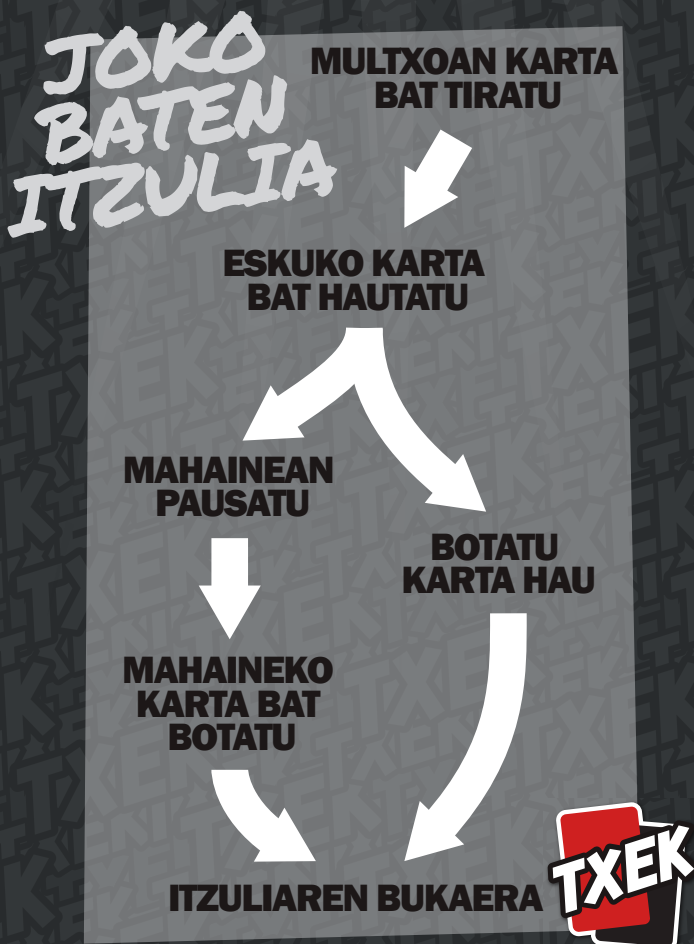
TXEK

KARTAKO JOKOA



JOKOAREN ARAUAK

EUS



Jokoaren Arauak



> HELBURUA:

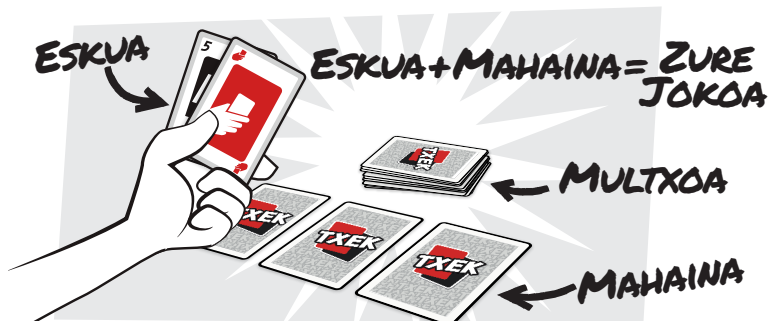
Txek, **2 eta 7** jokolari artean jostatzen da.

Irabazteko, **PARTIDA** bukaeran ahal bezain puntu gutti ukan behar da. Partida bat, **TXANDA** andana batez osatua da (bana-keta bat = txanda bat) eta **200 puntu** lortu edo pasatu ondoan bukatzen da. Txanda bakoitz, kartak bota behar dira, aurkako jokolariak aintzin (0 puntu markatuz) edo **TXEK-DOBLEZ** irabaziz. !

> JOKOAREN PRESTAKETA:

1- Karta guziak untsa nahasi eta gero, **BANATZAILEAK** 5 karta banatzen ditu jokolari guzietan, banan banan ordulari baten orratzen zentzuan. Gelditzen diren karta guzietan **MULTXOAK** osatuko dute.

2- Kartak so egin gabe, jokolari guzietan haien kartetarik 3 mahain gainean pausatu behar dituzte **MAHAINA** da (Orduan mahaineko karten lekua ez dugu aldatzen ahal). Beste bi kartak eskuan hartzen dira (eta begiratzen) **ESKUA** da. **MAHAINA** eta **ESKUA**-k bere **JOKOA** osatzen du.



> TXANDA BATEN IRAGAIPENA:

3. Jokolari bakoitzak sekretuki bere mahaineko karta bat begiratzen du, eta ber lekuan pausatzen du (gorderik).

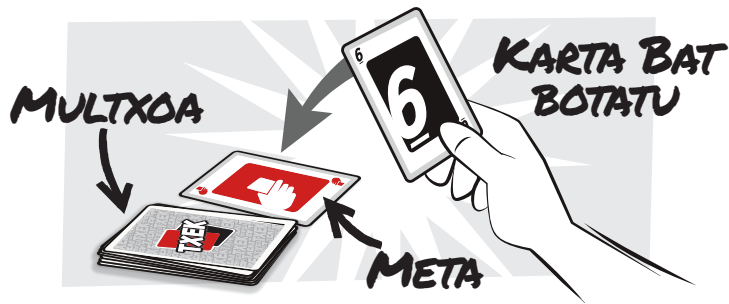
4. Banatzaileak **ITZULIA** hasten du.

5. **BERE** ITZULIA HASTEKO, jokolariak multxoko lehen karta hartzen du eta eskuan emaiten du besteeri erakutsi gabe.

6. Bere eskuko karta bat hautatzen du:

- Edo **BOTA-tzen** du = multxoaren ondoan pausatzen du, alde onean, **META** osatzen du.

- Edo bere **MAHAINEAN** pausatzen du (gorderik), beste karta batekin trukatu.



7- AKZIO karta bat metan botatzen baldin badu, jokalaria nahi badu akzio karta jokatzeko ahal du (→ « kartak » begiratu). Akzio karta guzikiak bururatu behar dira beste jokalaria batek bere itzulia hasi aintzin.

8- Pila gainera karta berdina botatzen badu « TXEK » erran behar du. Berriz berri da. (→5)

9- TXEK ez baldin bada, ezkerreko jokalaria bere itzulia hasten du. (→5)

10- NOIZ NAHI jokalaria batek meta gainera karta bat botatzen ahal du, baldintza bat errespetatuz kartak meta gainera kartaren ber sinbolo **edo** ber zenbakia ukan behar du. **«Gelditze bat** egiten du» esaten da.

11- Jokalaria batek karta **BERDIN** batekin gelditze bat egiten baldin badu **«TXEK» erran behar du.** Bere itzulia hasten du. (→ 5)



KASU ! FITE JOKATU ! A jokalaria itzulia baldin bada baina multxoko karta bat ez baldin badu oino tiratu eta B jokalaria TXEK bat egiten badu. Orduan B jokalaria bere itzulia hasten du (→5)

XEHATASUN BAT : A jokalaria multxoko karta bat tiratzen ari delarik eta B jokalaria TXEK bat egiten badu lehenik A jokalaria bere itzulia bukatzen du (→6), ondotik B jokalaria bere itzulia hasten du. Beste jokalaria batek TXEK egiten badu bere itzulia hasten du.

12- Gelditze bat akzio karta batekin eginga bada Akzio kartak pausatu ordenean jokatzeko dira. Itzulia hasi behar duen jokalaria Akzio kartak jokatuak izateko goitatu behar du.

> TXANDA BATEN BUKAERA

13- SGARAIPEN SINPLEA - Jokalaria batek bere azken karta botzen duelarik, jokoak gelditzen da, akzio kartak egiten ditugu, txanda bukatua da. Jokalaria txandaren irabazlea da. TXEK DOBLE (14 ikus) ez baldin bada, **garaipen sinplea da.**

14- TXEK DOBLE - 4 karta edo guttiago dituen jokalaria, bere txandaren bukaeran eta beste norbaitek TXEK egin aintzin « TXEK DOBLE » erraiten ahal du :bere jokoan puntu guttien duela pariatzen du berriz bere itzulia izanen delarik.

TXEK DOBLE egoeran gira. Egoera hori bukatzen da itzulia berriz etortzen delarik Txek doble erran duenaren eskuineko jokalaria (6 ikus) eta bota duen kartaren gainean ez da TXEK izan behar (beharrez akzio karta egiten dugu). Txek doble erran duenak puntu guttien edo berdinketa baldin badu, bere **TXEK DOBLE irabazten** du eta txanda ere bai,aldiz galtzen badu **kontra** bat hartzen du.

KASU : Txek doble erran duenak eskua hartzen badu TXEK erranez bota duen kartaren gainean, « TXEK DOBLE » egoera ez du bukatzen, jokoak segitzen du. Txek doble erran duenak bere azken karta botatzen badu **garaipen sinplea da !** Beste jokalaria bat baldin bada **kontra** bat da.

> ZIGORRAK

Petto batek multxoko zigor karta bat zor du, **beti** mahain gainean pausatzen da.

Bere itzulia ez delarik - Jokalaria bat jostatzen baldin bada bere itzulia ez izanki, bere itzulia ezeztatzen dugu baina hartu duen karta atxikitzen du. Bere itzulia zen jokalaria da.

Karta txarra - Gelditze bat egiten duenak karta txar batekin erran nahi baitu pilako karta desberdin batekin, bere karta berreskuratzen du eta multxoko zigor karta bat hartzen du.

TXEK-ik ez - (Gelditzeaz kanpo) jokalaria batek « TXEK » erraiten badu eta metako karta desberdina baldin bada bere karta metan uzten du eta multxoko zigor karta bat tiratzen du.

(Gelditze bat) delarik bota duen karta berri eskuratzen du eta hastapeneko lekuan emaiten du.

TXEK emekiegi- Jokalaria batek karta bat pausatzen duelarik « TXEK » egiteko, beste jokalaria batek « TXEK » erraiten baldin badu bera aintzin (erriarekin erakutsiz) bere karta meta gainean uzten du, eta zigor karta bat hartzen du. **Salatzaileak eskua hartzen du.**

Akzio txarra- Jokalari bat akzio karta bat baliatzen tronpatzen bada ahalaz akzioa ezeztatzen dugu et zigor karta bat hartzen du bota duen karta metan egoiten da eta akzioa egiten dugu.

Behar gabe begiratu - Jokalari batek mahaineko karta bat begiratzen badu edo multxoko bat behar gabe, zigor karta bat hartzen du.

> PUNDUAK KONDATU

Txanda oro jokalari bakoitzak bere puntu **KOPURUA** kondatzen du bere kartak gehituz (urrunago ikusi).

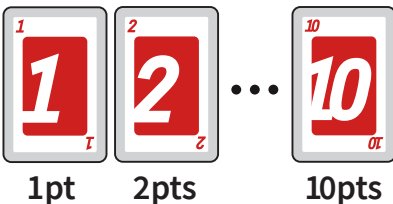
Garaipen sinplea - (→ 13) Jokalari bakoitzak bere puntu kopurua idazten du.

TXEK DOBLE garaipena - (→ 14) Irabazleak **0 puntu** idazten du eta besteek hein puntu kopurua doblatzen dute.

Kontra - (→ 14) Kontratu jokalaria beste jokalarien puntu guztiak idazten ditu. Eta beste jokalariek soilik hein puntuak idazten dituzte.

> KARTAK

ZENBAKIEKILAKO KARTAK 1-10 PUNDU



Ber kolorezko 2 karta.
Hein zenbakien balioa dute.

1pt

2pts

10pts

AKZIO KARTAK



Begiralea - 10 puntu

Ber kolorezko 2 karta begirale.
Akzio : sekretuki nor nahiren karta bat begiratzen ahal du bere jokoan ere bai ber lekuan pausatuz.



Truka - 10 puntu

Ber kolorezko 2 karta truka.
Akzio : Beste jokalari baten karta trukatzeko ahal du beste karta batekin (berea ere bai), kartak begiratu gabe. ESKUAN trukatu karta bat ESKUAN egoiten da eta mahainean trukatu karta bat MAHAINEAN egoiten da.



Eskua - 15 puntu

« Eskua » karta 1 koloreka.

Akzio: Mahaineko karta bat eskura pasatzen ahal du.



Apaldu - 15 puntu

« Apaldu » karta 1 koloreka.

Akzio : Jokalari bat bortxatzen du bere eskuko karta mahainera pausatzerako. Karta begiratu gabe hautatzen du.

KORONA KARTAK



Korona gorria - 0 puntu

Korona beltza - 20 puntu

Kolore bakoitz 2 korona karta. Akziorik ez baina kasu korona beltzak min egingen du !

> PARTIDA BUKAERA

Jokalari bakoitzeko puntuak hosto batean idazten ditugu.

Pertsona bat 200 puntura heltzen delarik edo gainditzen duelarik, puntu guttiaren duen jokalaria partida irabazten du. Berdinketa balitz... Beste txanda bat jokatzen dugu !

> EHETASUN BATZU...

-Multxoan kartarik ez baldin bada gelditzen, orduan metako azken karta atxikitzen dugu eta besteak itzultzen eta nahastzen ditugu.

-2 TXEK gertatzen ahal dira jokalari batek karta tiratu aintzin : azken TXEK-ak eskua hartzen du.

- Jokalari batek bere azken karta botatzen badu, akzio kartak egiten ditugu puntuak kondatu aintzin : « Truka » kartentzat interesgarria !

- Ainitz TXEK DOBLE baldin badira lehenik bukatzen duenak TXEK DOBLE irabazten du eta besteak kontra bat hartzen du.

- Hasi berri jokalari edo haurrentako TXEK DOBLE araua edo karta batzu kentzen ahal ditugu.

> ESTRATEGIA

-Aholkatzen dautzuegu ahal bezain fite mahaineko karten ezagutzea : botaizkitzue eskuetan dituzuenekin ordezkatzuz !

- Txanda bukaeran « Truka » karten atxikitzeak dena aldatzen ahal du ;)

- Kasu TXEK DOBLE lanjerosa izaiten ahal da !

> GALDERA GEHIAGO

www.txek.fr/faq/