

KHMER (Saien, 2010)

Khmer è un gioco per 2 giocatori che competono per ottenere il maggior punteggio con le carte della propria mano. Il giocatore con il punteggio più alto vince, ma c'è un limite di punti che si possono possedere. Se si eccede a questo limite si perde.

Componenti

Un mazzo di 16 carte composto da: 2 carte di valore di 1, 2 da 2, 2 da 3, 2 da 4, 2 da 5 e 6 carte di valore 6.

Preparazione

Mescolare il mazzo e distribuire 6 carte per giocatore. Le rimanenti 4 carte, non rivelate, rimangono escluse dalla smazzata. Si decide chi inizia e la partita può cominciare.

Svolgimento della partita

Al proprio turno un giocatore può fare una delle seguenti azioni:

1. **GIOCARE**: gioca una carta dalla propria mano nel tavolo;
2. **PESCARE**: prendere l'ultima carta giocata dal tavolo;
3. **SCARTARE**: scartare dalla propria mano una carta 6 eliminandola dalla smazzata;
4. **BUSSARE**: dichiarare la fine della smazzata, sperando di aver vinto.

Si può fare solo una di queste azioni per turno, non **GIOCARE** e poi **BUSSARE**!

La smazzata non termina quando si rimane senza carte in mano, si può sempre **PESCARE** o **BUSSARE** o se si gioca una partita ai 6 punti, **LASCIARE**.

In rari casi, se entrambi i giocatori devono **PESCARE**, poiché non hanno carte in mano e non ci sono più carte nel tavolo, il giocatore di turno perde. Se si sta giocando una partita a punti, conta automaticamente come un **LASCIARE**.

1. GIOCARE

GIOCARE consente di abbassare il valore della propria mano e di alzare il valore del tavolo, ovvero il valore massimo consentito.

Per **GIOCARE**, si prende una carta dalle carte in mano e la si piazza nel tavolo scoperta sopra le carte precedentemente giocate, leggermente scostata in modo da poter vedere il valore delle carte giocate. Si annuncia il totale e il turno finisce.

2. PESCARE

PESCARE è l'opposto di **GIOCARE**: aumenta il valore della propria mano ed abbassa il valore del tavolo, il punteggio massimo permesso.

Per **PESCARE**, si prende la carta superiore dal tavolo e la si piazza scoperta in fronte a sé, annunciando il totale aggiornato del tavolo. Il turno termina. Si può **PESCARE** solo l'ultima carta giocata dal tavolo. Inoltre non si può **GIOCARE** o **SCARTARE** la carta che si è pescata. Importante mantenere separate le carte pescate da quelle in mano.

3. SCARTARE un 6

SCARTARE abbassa il valore della propria mano, senza influire sul valore del tavolo (il limite).

Per **SCARTARE**, si rivela un 6 dalla propria mano e lo mette fuori dall'area di gioco. Si annuncia comunque il valore totale del tavolo ed il turno finisce. Non si può **SCARTARE** altra carta differente dal 6.

4. BUSSARE

BUSSARE significa far terminare la smazzata e determinare il vincitore.

Si può **BUSSARE** solo se il totale delle proprie carte (quelle in mano e quelle scoperte in fronte a sé tramite l'azione **PESCARE**) è uguale o minore del valore del tavolo.

Per **BUSSARE** si annuncia l'azione e si rivelano le proprie carte. Anche l'avversario rivela le sue carte e si confrontano i valori totali. Se l'avversario eccede il totale, si vince automaticamente. Se no, il giocatore con il punteggio più alto vince. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso valore, chi ha **BUSSATO** perde.

Esempio di **BUSSARE**

Giocatore A: ha in mano 2-2 ed 1-6, totale 10. Inoltre ha pescato precedentemente un 5, così il totale definitivo è 15. Se questo valore è uguale o minore del valore del tavolo può **BUSSARE**.

Partita ai 6 punti: opzione LASCIARE

In una partita a punteggio, per esempio 6, si giocano diverse smazzate. Le regole sono le stesse, ma c'è un'altra opzione:

5. LASCIARE

Si può **LASCIARE** solo durante il proprio turno, significa concedere la vittoria all'avversario.

Condizioni di vittoria

Chi vince prende 2 punti. Se l'avversario **LASCIA** si ottiene 1 punto. Il primo giocatore a raggiungere i 6 punti (o altro punteggio fissato) è il vincitore.

Chi ha vinto la smazzata precedente inizia la successiva.