

Ütés

Könnyen megtanulható, fifikás játék. Ketten játszhatják joker nélküli francia kártyával (52 lap), a lapokat (speciális módon) kétfelé osztják, és az győz, aki több ütést visz haza.

Kitűnően alkalmazható azokban a "szorult" helyzetekben, amikor kitanult kártyapartnerek híján valakit gyorsan be kell tanítani egy kis üdítő kártyázáshoz :-)).

A **játék célja** minél több ütést hazavinni, illetve az nyer, aki legalább 14-et üt.

Osztás

Az osztó az első 5 lapot egymás mellé, partnere elé helyezi színével lefelé az asztalra, ezt követően sajátmaga elé ugyanígy 5 lapot helyez, majd ezt a manővert megismétli úgy, hogy az új lapsort mindkét esetben az előzősor mellé helyezi (az asztal közepe felé). Ekkor tehát mind két játékos előtt van 10 lap (két sorban, azaz $2 \cdot 5 = 10$), melyek mind színükkel lefelé vannak fordítva, és nem kell őket felvenni, mert ezek is a játékosok asztali lapjai lesznek. Most az osztó 6 lapot oszt partnerének és magának is az asztal szélére. Ezek egymásra helyezve fekszenek az asztalon, egyelőre nem szabad felvenni őket, de később ezek lesznek a játékosok kézi lapjai. Eddig tehát mindkét játékos 16 lapot kapott. Ezt követően az osztó 5 lapot helyez a már társa előtt lévő egyik sor lapjaira, de ezeket színével felfelé. Ekkor az osztó partnere (látva az öt felüti lapot) **megnevezheti az adu** szint. Ezután az osztó sajátmagának oszt 5 lapot színével felfelé, a már előtte lévő egyik sor lapjaira téve. Majd befejezésül még 5-5 lapot oszt felüti társának és sajátmagának azokra a lapokra helyezve, amelyeken még nincs felüti lap. Tehát végeredményben mindkét játékosnak van 10 lapja lefordítva (két sorban), ezeken további 10 lap színével felfelé, és 6 lap egymáson, az asztal szélén, azaz összesen 26-26 lapjuk van. A sorokban rendezett lapok az asztalon maradnak, illetve innen lehet őket majd kihívni, vagy hozzáadni, de az egy halomba lévő 6 lapot kézbe veheti tulajdonosa, ha már az első ütést hazavitte.

Lejátszás

Először az osztó partnere hív az asztról, mert ekkor még kézi lapjait (6 db) nem vehette fel. Ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte. A kézi lapjaikat akkor vehetik fel a játékosok, ha ez első ütésüket megszerezték. Ha az egyik játékos mindaddig nem szerez ütést, mígnem az asztali lapok mind elfogynak, akkor kézi lapjait fel sem veheti, azok automatikusan ellenfele ütéseiben kerülnek (azaz ilyenkor ő 0-t, ellenfele 26-ot ütött)!

Lejátszás közben színre szint kell adni, ha van. Egyébként tetszőleges lap adható. Tehát aduval ütni csak lehetőség, de nem kötelező. Illetve felüti kényszer sincsen. Az ütések mindkét játékos sajátmaga gyűjti, az utolsó ütést bárki megnézheti, de a többit a lejátszás végéig senki (tulajdonosa sem).

A kezdő játékosnak (de alkalmasint a másinak is), előnyös arra törekedni, hogy ellenfelét minden adujától "megszabadítsa", majd olyan szint hívjon, ami ellenfelének, nincs. Ha ez sikerül, kis lapokkal szerezhet értékes ütések, és nagyon magas ütésarányt érhet el (szerencsés esetben minden ütést hazavihet).

Elszámolás

A lejátszás végén a győztes ütéseinek számából ki kell vonni a vesztes ütéseinek számát, az így kapott érték képezi a győztes adott játékban szerzett pontszámát (döntetlen esetén, 0 pont az eredmény). Ezeket a pontszámokat a játékosok játékonként felírják egy lapra, majd végezetül összegezve ezeket, megkaphatják a végeredményt.