

Regulamentul jocului de cărți - Cruce

Crucea este un joc de pariere care poate fi jucat individual (fiecare pentru el) în doi, trei, patru sau în perechi de câte doi jucători. Numărul maxim de jucători admiși la un joc de cruce este de patru. Pentru acest joc se utilizează pachetul de cărți ungurești din care se exclud optarii și șeptarii, iar numărul de cărți rămase în joc va fi de 24.

Parierea sau licitația se face la începutul jocului, după ce fiecare jucător a primit un număr trei de cărți, în funcție de configurația în care a ales să joace Cruce.

Cine se încumetă să facă/liciteze cele mai multe puncte (1=33 pct, 2=66 pct, 3=99 pct, 4=132 - care se obțin în urma adunării cărților), poate să aleagă care culoare va fi tromful. În funcție de cărțile fiecăruia, jucătorii pot licita după cum urmează:

Pas - dacă jucătorul nu crede că la sfârșitul jocului poate acumula un punctaj de minim 33 de puncte;

Una - dacă jucătorul crede că la sfârșitul jocului poate acumula un punctaj de cel puțin 33 de puncte;

Două - dacă jucătorul crede că la sfârșitul jocului poate acumula un punctaj de cel puțin 66 de puncte;

Trei - dacă jucătorul crede că la sfârșitul jocului poate acumula un punctaj de cel puțin 99 de puncte;

Patru - dacă jucătorul crede că la sfârșitul jocului poate acumula un punctaj de cel puțin 132 de puncte;

Cinci - dacă jucătorul crede că la sfârșitul jocului poate acumula un punctaj de cel puțin 165 de puncte (cinci puncte se pot acumula numai dacă se joacă pe echipe).

.....
De obicei, dacă un jucător are mai multe cărți de aceeași culoare și de valori relativ mari, va licita mai mult.

Tromful duce tot. Tromful mai mare va duce orice alt tromf de valoare mai mică. La fiecare mână, atunci când primul jucător cere o anumită culoare, ceilalți sunt obligați să pună pe masă o carte de culoarea cerută. Dacă unul dintre jucători nu are această culoare, este obligat să pună pe masa de joc un tromf, iar dacă nu are, orice altă culoare.

Cărțile de joc de la cea mai mare la cea mai mica sunt următoarele:

As (A) = 11 puncte

Zece (X)	= 10 puncte
Popa (K)	= 4 puncte
Dama (Q)	= 3 puncte
Doier (2)	= 2 puncte
Noua (IX)	= 0 puncte

.....
 Ca și posibilitate de a acumula un număr mare de puncte este aceea de a avea un anunț. Dacă un jucător are în mână o damă și un popă de aceeași culoare și e rândul său să inițieze o mână și să dea o carte, poate "anunța".

Se pune o carte pe masă, fie damă, fie popă, iar la punctele finale i se vor aduna jucătorului care a avut anunț încă 20 de puncte (anunțul de tromf e de 40 de puncte). Cel care anunță este obligat să arate și perechea.

Dacă în joc nu sunt tromfi, o mână poate fi dusă de cartea care are valoarea cea mai mare, dacă ea este de aceeași culoare ca și prima carte cerută din mâna respectivă. Prima carte pusă pe masă poate duce celelalte cărți dacă ele nu sunt date la culoarea cerută de primul jucător. Dacă se cere tromf și unul dintre jucători nu are, el poate pune jos orice carte. Dacă jucătorul care a licitat de exemplu 2, nu reușește să totalizeze 66 de puncte, se punctează cu -2 tura respectivă pentru el, iar ceilalți trei nu acumulează niciun punct în tura respectivă.

Pentru trișori, în timpul jocului se aplică pedepse de -3 puncte (ex: nu pune pe masă culoarea cerută, deși are în mână culoarea respectivă sau pune tromf, deși are în mână culoarea cerută). Cartea care se așează pe masă și se "lipește" de celelalte cărți, nu mai poate fi luată înapoi de către jucător. În cazul în care unul dintre jucători împarte greșit cărțile se va pune -1 în dreptul acestuia, urmând ca împărțitul cărților să-i revină următorului jucător de la masă.

Cărțile vor fi numărate la sfârșitul fiecărei ture.

.....
Tragerea la sorți se va efectua în sală, înaintea începerii jocului. Se vor face bilete pentru toți participanții, care se vor numerota în funcție de numărul de mese. De exemplu, pentru masa A se vor face patru bilete (A1, A2, A3 și A4), pentru masa B la fel și așa mai departe. Toate biletele (A1, A2, A3, A4, B1, B2, B3...) se vor pune într-o singură urnă, de unde fiecare participant își va alege un număr, urmând ca în funcție de litera și numărul de pe bilet să ocupe loc la una dintre mese. Se va juca individual (fiecare pentru el), urmând ca

doi jucători dintre cei patru prezenți la o masă, cu cel mai mare număr de puncte, să se califice în faza următoare. Un set va dura până la 21. La un moment dat, în joc vor mai rămâne doar patru jucători care se vor așeza la o masă, urmând ca în funcție de puncte acumulate de fiecare să se stabilească și primele patru locuri. Setul va dura tot până la 21. Cel care va ajunge primul la 21 va fi câștigătorul concursului, urmând ca locurile 2, 3 și 4 să se stabilească în funcție de punctajul obținut de ceilalți trei jucători.