

Ferbli

A játékot magyar kártyával játsszák, nagyon hasonló a jól ismert póker kártyajátékhoz.
Játékosok száma: 2-5

Játékleírás

A játék célja a bank elnyerése, jobb lapkombinációval vagy az ellenfél feladásra kényszerítésével (blöff). A lapkombinációk erősrendjét összetételük, pontértékük, színük illetve legrangosabb lapjaik döntik el az alábbiak szerint. A színek csökkenő sorrendje: piros, tők, zöld, makk. Lapok pontértéke (csökkenő rangsorrend szerint): ász-11; király-10; felső-10; alsó-10; X-10; IX-9; VIII-8; VII-7. A lapkombinációk 4 lapból alakulnak ki, de a lapértékelés szempontjából csak bizonyos lapalakzatok dominálnak. Ezek a következők lehetnek (csökkenő erősségi sorrendben).

Girigaré

Kicsi (ez az erősebb): piros X, tők IX, zöld VIII, makk VII.
Nagy: piros ász, tők király, zöld felső, makk alsó

Vannak

négy ász; négy király; négy felső; négy alsó; négy X-es; négy IX-es; négy VIII-es; négy VII-es

Banda

Négy lap egy színből, erősségi sorrendjüket a lapok pontértékének összege dönti el (41-34). Azonos pontösszegű és különböző színű bandák esetén a szín dönt.

Aranyhármas

három ász; három király; három felső; három alsó; három X-es; három IX-es; három VIII-es; három VII-es

Háromszoros

Három lap egy színből, erősségi sorrendjüket a lapok pontértékének összege dönti el (31-24). Azonos pontösszegű, de különböző színű háromszorosok esetén a szín dönt. Azonos pontösszegű és azonos színű "háromszorosok" esetén a legrangosabb lap határozza meg az erősrendet.

Két ász

Két ász (más pár nem értékes kombináció). Két darab "két ász" közül az a rangosabb, amelyikben a piros ász van.

Ferbli

Két lap egy színből, erősségi sorrendjüket a lapok pontértékének összege dönti el (21-15). Azonos pontösszegű de különböző színű ferblik esetén a szín dönt. Azonos pontösszegű és azonos színű ferblik esetén a legrangosabb lap határozza meg az erősséget.

Szingli

Négy különböző színű lap egy kézben (nem girigaré), csak a legmagasabb pontértékű lap vesz részt az összehasonlításban. A szinglik erősségi sorrendjét a pontérték dönti el (11-7). Azonos pontérték, de különböző színű szingli esetén a szín dönt. Azonos pontértékű és azonos színű szingli esetén a lap rangja határozza meg az erősséget.

Játék menete

Az osztás jobb kéz felé történik. Az osztó először 2-2 lapot ad minden társának, és utoljára saját magának is. A játékosok bankemelési akciók sorozata (licitálás) révén próbálják egymást elriasztani (blöff), illetve vélt nyereségüket növelni. A licitálás körkörösén történik, mint a pókerben. Alapszabály, hogy a játékban lévő játékosoknak egy-egy licitsor után azonos mennyiségű pénze legyen a bankban.

Az osztó utáni két játékos játékban van egy előre megállapított téttel. Az osztótól jobbra lévő játékos ennek felét (kis vízi), a mellette ülő pedig az egész összeget (nagy vízi) kötelezően beadja. A további játékosok, ha játékban akarnak maradni akkor legalább a nagy vízi összegét be kell adniuk. Emelés esetén legalább a nagy vízi összegével kell emelni és egy körön belül legfeljebb három emelés történhet. Amikor az első kör licit véget ér, az osztó mindenkinek oszt még egy-egy lapot és indul a következő kör licit. A licitet az osztó utáni játékos kezdi és a licitkör szabályai ugyanazok mint az előző körben. Ez megismétlődik még egyszer. Amikor már kézben van a négy lap és az utolsó licitkör is véget ér, jöhet a borítás. A legerősebb lapkombináció nyeri a játékot és viszi a bankot. A vízi összege 5 körönként emelkedik.

A játék akkor ér véget, ha a végén már csak egy játékosnak van pénze.

A feladat a Ferbli játék megvalósítása, azaz olyan program írása, amelynek segítségével a játék lebonyolítható. A program jelenítse meg a játék állását, és kérje be a soron következő játékostól a kívánt lépést. Szabálytalan lépést ne lehessen végrehajtani. A lépéseket a program egy szövegfájlban naplózza!