

Dou Di Zhu

Tavoite

- Tyhjennä kätesi ensimmäisenä joko maanomistajana tai yhtenä talonpojista

Valmistelut

- Pelaajat: 3 pelaajaa perusversiossa
- Korttipakka: 54 korttia, mukana punainen ja musta jokeri
- Korkeimman tarjouksen tehneestä tulee maanomistaja, joka pelaa sen jälkeen yksin kahta muuta vastaan, jotka muodostavat joukkueen.
- Peruspakassa on viisikymmentäneljä korttia, joihin kuuluvat punainen ja musta jokeri, eikä mailla ole merkitystä.
- Ottakaa pinosta kortteja vastapäivään, kunnes kullakin on seitsemäntoista korttia, ja jättäkää kolme korttia nurin päin.
- Pankaa yksi avokortti keskelle pinoa ennen nostoa, ja avokortin saanut aloittaa tarjoamisen.
- Mahdolliset tarjoukset ovat 1, 2 ja 3.
- Jokainen pelaaja saa passata tai korottaa voimassa olevaa tarjousta.
- Kaksi peräkkäistä passia tai 3:n tarjoaminen päättää huutokaupan.
- Jos kaikki kolme passaavat, jako mitätöidään ja kortit jaetaan uudelleen.
- Antakaa kolme korttia maanomistajalle, jolloin hänellä on 20 korttia ja hän avaa pelin.

Näin pelaatte

1 Pane yksi avokortti pakkaan, jaa kullekin pelaajalle 17 korttia

- Pane yksi avokortti pakkaan, jaa kullekin pelaajalle 17 korttia vastapäivään, jätä kolme korttia nurin päin ja anna avokortin saaneen tarjota ensimmäisenä.

2 Tarjoa 1, 2 tai 3 tai passaa, jolloin korkeimman tarjouksen tehneestä

- Tarjoa 1, 2 tai 3 tai passaa, jolloin korkeimman tarjouksen tehneestä tulee maanomistaja, jolla on 20 korttia.

3 Anna maanomistajan avata peli ja jatka sitten vastapäivään.

- Anna maanomistajan avata peli ja jatka sitten vastapäivään.

4 Vastaa korkeammalla saman tyypin ja saman korttimäärän yhdistelmällä

- Vastaa korkeammalla saman tyypin ja saman korttimäärän yhdistelmällä tai passaa.

5 Neljän samanarvoisen kortin pommi ja molempien jokereiden raketti

- Neljän samanarvoisen kortin pommi ja molempien jokereiden raketti rikkovat tyyppirajat.

6 Kahden peräkkäisen passin jälkeen viimeksi pelannut aloittaa

- Kahden peräkkäisen passin jälkeen viimeksi pelannut aloittaa uudelleen vapaavalintaisella kelvollisella yhdistelmällä.

Dou Di Zhu

7

Talonpojat voittavat joukkueena, jos jompikumpi heistä tyhjentää

- Talonpojat voittavat joukkueena, jos jompikumpi heistä tyhjentää kätensä ennen maanomistajaa.

Tulos

- Korkeimman tarjouksen tehneestä tulee maanomistaja, joka pelaa sen jälkeen yksin kahta muuta vastaan, jotka muodostavat joukkueen.

Loppu

- Dou Di Zhu on kiinalainen kiipeämispeli kolmelle pelaajalle, jossa maanomistaja pelaa yksin kahden talonpojan muodostamaa joukkuetta vastaan.
- Jokainen jako ratkaistaan tarjoamisella ja vahvoilla yhdistelmillä, ja tavoitteena on tyhjentää oma käsi ensimmäisenä.

Muunnelmat

Onko pelistä neljän pelaajan muunnelma?:

- Kyllä, pelistä on neljän pelaajan muunnelma, jota pelataan pääasiassa Zhejiangissa, Jiangsussa ja Shanghaissa kahdella korttipakalla eli yhteensä 108 kortilla, joihin sisältyy neljä jokeria.
- Kukin pelaaja saa 25 korttia ja kahdeksan korttia jätetään, joten maanomistaja saa 33 korttia. Yksittäisiä lisäkortteja ei sallita. Raketti vaatii kaikki neljä jokeria. Pommi voi koostua neljästä tai useammasta samanarvoisesta kortista, ja useamman kortin pommi peittoaa aina harvemman kortin pommin arvosta riippumatta.

Pikaohje: Dou Di Zhu.

Tyyppi	Vaatus
Sinkku	Mikä tahansa kortti kolmosesta punaiseen jokeriin
Pari	Kaksi samanarvoista korttia kolmosista kakkosiin
Kolmoset	Kolme samanarvoista korttia
Kolmikko ja sinkku	Kolme samanarvoista korttia ja yksi lisäkortti
Kolmikko ja pari	Kolme samanarvoista korttia ja pari
Järjestys	Vähintään viisi peräkkäistä korttia kolmosesta ässään, ei kakkosia eikä
Parisuora	Vähintään kolme peräkkäistä paria kolmosesta ässään
Kolmikkosuora	Vähintään kaksi peräkkäistä kolmikkoa
Quadplex	Nelikko kahdella sinkulla tai kahdella parilla
Pommi	Neljä samanarvoista korttia
Raketti	Molemmat jokerit