



A dobozban négy nagyszerű kártyajáték található: **MÜ**, **NJET**, **Was sticht?** és **Meinz**. A játékok mindegyike azon kártyajátékok közé tartozik, ahol a játékosok ütésekkel visznek el. A szabály elején e játékok általános szabályait olvashatjátok; utána következnek az egyes játékok szabályai.

Tartalom

160 kártya

64 számozott kártya, 16-16 kék, sárga, piros és fekete (**MÜ** és **NJET**)



3x0



2x1



1x2



1x3



1x4



1x5



1x6



4x7



1x8



1x9



bátlap

12 számozott zöld kártya (**MÜ**)

1x0

2x1

1x2

1x3

1x4

1x5

1x6

2x7

1x8

1x9



játéktábla (**NJET**)



5 játékoskártya



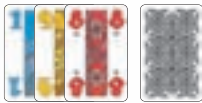
20 **NJET**-korong



1 szörnykártya



3 áttekintőkártya (**MÜ**)



36 számozott kártya hátlap
1-től 9-ig négy színben
(Was sticht?, Meinz)



24 feladatkártya
(Was sticht?)



hátlap
(= pontkártyák a Meinzhez)



5 aduszínkártya
(Was sticht?)



hátlap



10 aduszínkártya
(Was sticht?)



hátlap

Az alábbiak az összes játékra igazak; az eltérésekről az egyes játékoknál olvashattok.

Ezekben a játékokban az a lényeg, hogy a saját lappal meg kell ütni az ellenfelek kártyáit. Mindenki ugyanannyi kártyával a kezében kezd. Minden körben minden játékos (meghatározott sorrendben) a kezéből kirak egy kártyát az asztal közepére: ezek a kártyák alkotják az **ütést**.

Színre színt - ez azt jelenti, hogy aki képes rá, annak ugyanolyan színű kártyát kell kijátszania, mint az elsőként kirakott kártya. Ha valakinek nincs ilyen, bármilyen színű kártyát kijátszhat (lophat vagy dobhat).

Általában, az aduszínt leszámítva, a színek egyenrangúak. Az ütést az viszi, aki az elsőként hívott színből a legmagasabb lapot játszotta ki. Ő elveszi az összes kártyát, és képpel lefelé lerakja maga elé. A már elvitt ütéseket senki sem nézheti meg, de az utoljára elvitt ütést egy ízben be lehet még mutatni. Az ütést megszerző játékos játszik ki először kártyát a következő körben, övé a hívás joga.

Adu - egy szín vagy szám erősebb a többinél. Ha más színű lapokra játszik ki valaki adut, akkor az adu megüti az összes nem-adut. Általában adu csak akkor játszható ki, ha a hívott színből nincs a kézben. Ha valakinek egy színből több lapja is van, nem kell a legmagasabbat kijátszania (nincs felülütési kényszer), eldöntheti, melyiket rakja, szeretné-e az ütést vagy sem.

NJET

Stefan Dorra

2-5 játékos részére

10 éves kortól

játékidő kb. 30 perc

Tartalom

szükség van papírra és ceruzára is



játéktábla



5 játékoskártya



60 számozott kártya

*20 NJET-
korong*



szörnykártya

hátlap

(számozott kártyák: 15-15 négy színben: 3x0, 1x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 4x7, 1x8, 1x9)

Játékötlet

Két csoportra válva igyekeztek a lehető legtöbb ütést vinni, és így pontokat gyűjteni. Minden forduló előtt együtt befolyásolhatjátok, melyik szín lesz az adu, mennyi pontot ér egy ütést, stb.; mindezt úgy, hogy sorban lerakjátok korongotokat a játéktábla mezőire. Ha például valamelyikötök a piros mezőre rakja korongját, akkor a következő leosztásnál a piros szín nem lehet adu.

Élőkészületek

Rakjátok ki az asztal közepére a játéktáblát és a korongokat. Mindenki válasszon magának egy játékoskártyát, és azt rakja ki maga elé. Ha ötnél kevesebben vagytok, a korongokkal takarjátok le az első sorban a nem játszó mezőit. Ha hárman vagytok, 12 kártyát el kell távolítani (*l. 7. oldal*); a többi esetben mind a 60 lapra szükség van.

Valakinek vezetnie kell a fordulók során gyűjtött pontokat. Válasszatok egy osztót is, aki megkeveri a lapokat, majd az összeget egyenlően kiosztja közöttetek.

NJET-fázis

Tanulmányozzátok lapjaitokat, és gondoljátok ki, milyen játékfeltételeket szeretnétek. Elsőként az osztó vesz el egy korongot a készletből, és lerakja azt a játéktáblára, egy üres mezőre (a bal szélső, szöveges oszlop nem számít). Ha példának okáért alig van kék kártyája, akkor lerakhatja a korongot a kék unikornisos mezőre, így biztosítva, hogy a kék már nem lesz aduszín. Ezután sorban, az óramutató járása szerint addig rakjátok le a korongokat, míg a játéktáblát be nem töltitek olyasformán, hogy minden sorban (az 1. oszloppal nem számolva) csak egy üres mező maradjon - minden sorban maradnia **kell** egy üres mezőnek.

A játéktábla

A játéktábla sorai határozzák meg, hogy az elkövetkező fordulóban milyen feltételekkel folyik majd a játék - pontosabban az egyedülként üresen maradt mező határozza meg.

1. sor: kezdőjátékos

2. sor: eldobandó kártyák

3. sor: aduszín

4. sor: szuperadu

5. sor: az ütésekkért és a zsákmányokért járó pontok



1. sor: Kezdőjátékos: A kezdőjátékos választ magának egy partnert, akivel egy csapatot alkotnak; a többiek alkotják a másik csapatot. Az első hívást a kezdőjátékos végzi. A partnerválasztásról bővebben a 7. oldalon olvashattok.

2. sor: Eldobás: Az első hívás előtt mindegyikötöknek ennyi kártyát el kell dobnotok a kezetekből - ezek a forduló végéig kikerülnek a játékból, nem számítanak. Ha a 4. oszlop mezője maradt üresen (két kártya és nyíl), mindegyikötök kiválaszt két kártyát, és azt átadja jobb oldali szomszédjának. Ha a 3. oszlop mezője maradt üresen, mindötöknek két kártyát kell eldobnotok, de ezek között nem lehetnek 0-sak. Ha a 5. oszlop mezője maradt üresen (NJET), nem dobtok el kártyát.

3. sor: Aduszín: Az üresen maradt mező színe az aduszín. Az aduszín lehet tehát kék, vörös, sárga vagy fekete, illetve lehet az is, hogy nincs adu (szanzadu).

4. sor: Szuperadu: Az üresen maradt mező színéből a 0-ások a szuperaduk. Ha a NJET-mező maradt üresen, nincs szuperadu.

5. sor: Pontok: A pontozásnál semmit sem számít a kártyák értéke, csakis az ütések száma - minden elvitt ütés ennyi pontot ér. A piros 2 azt jelenti, hogy minden elvitt ütés -2 pontot ér! A zsákmányokért is jár ez a pont.

A játék menete

A játék több fordulóból áll, minden forduló egy NJET-fázisból és egy lejátszásból. A NEJT-fázis során határozátok meg, hogy milyen feltételekkel történik majd a lejátszás.

Példa (öt játékos):

Az első sorban az 1. mező üres, vagyis a türkiz játékos lesz a kezdőjátékos - úgy dönt, a három fős csapatban lesz, és a lila meg a narancs játékos választja partnerül. A szörnykártyát a zöld játékos kapja. A második sorban a NJET-mező üres, vagyis nem kell kártyát eldobni. Az aduszín a fekete, a szuperadu a kék 0-s. Minden elvitt ütésért és zsákmányért 2 pont jár majd.



A lejátszás

Miután a kezdőjátékos kiválasztotta partnerét vagy partnereit, és miután mind eldobták vagy továbbadták a megadott számú kártyát, a kezdőjátékos hív oly módon, hogy lerakja egy tetszőleges lapját az asztalra, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek is kijátszanak egy-egy kártyát, az alábbi szabályok szerint:

- Ha valakinek van a hívott színből, olyat kell raknia.
- Ha valakinek nincs a hívott színből, bármit rakhat (akár adut, szuperadut is).
- Ha a hívás adu vagy szuperadu, adut, illetve szuperadut kell rakni.

Ki nyeri az ütést?

- Az ütést az viszi, aki a **hívott** színből a **legértékesebb** lapot rakta; azonos értéknél az előbb lerakott lap erősebb.

Ha az ütésben egy adu vagy szuperadu van, az ezt kijátszó játékos viszi az ütést. Több adu esetén az értékük számít, azonos értéknél az **előbb** lerakott az erősebb.

- A szuperadu minden adunál erősebb.

Az ütés nyertese fogja a kijátszott kártyákat, és azokat képpel lefelé lerakja maga elé. Az újabb ütéseket egymás mellé kell lerakni, így azonnal látható, ki hány ütést vitt. Ezután az ütés nyerteséé a hívás joga, ő játszik ki egy tetszőleges lapot a kezéből.

Mi az a zsákmány?

Minden ütésből az ellenfelek által berakott 0-sok (akár szuperadu is!) zsákmánynak számítanak. Ha valaki elvisz egy ütést, és abban van egy vagy több 0-s, amit az ellenfél rakott bele, ezeket az ütésből ki kell vennie és képpel felfelé maga elé leraknia. Egy ütésben akár 3 zsákmány is lehet.

***Példa:** A kezdőjátékos (3 fős csapat) zöld 9-est rak le, partnere zöld 0-st. Az ellenfelek jönnek, egyikük zöld 4-est rak, a másik pedig, mivel nincs zöldje, fekete 0-st (a fekete az adu). Végül az utolsó partner jön, de szerencsére neki sincs zöldje, és egy fekete 7-est rak, ezzel megszerezve az ütést. Begyűjti az öt kártyát, kikeresi és képpel felfelé maga elé kirakja a fekete 0-st, a többi négy kártyát pedig egyben lerakja maga elé képpel lefelé. A zöld 0-st egy partner rakta az ütésbe, így az nem számít zsákmánynak.*

Pontozás

Miután minden ütést lejátszottatok, és már egyikőtöknek sincs kártya a kezében, össze kell számolnotok pontjaitokat. A csapatok összesítik, hogy hány ütésük és hány zsákmányuk van. Minden ütésért és minden zsákmányért a játéktábla 5. sorában megszabott pont jár. Az eredményt minden játékoshoz fel kell jegyezni egy papírra (vagy a szabályfüzet utolsó oldalára).

***Példa:** A 3 fős csapat tagjai 7 ütést szereztek, valamint 3 zsákmányt ejtettek. Mivel minden ütésért/zsákmányért 2 pont jár, a csapat minden tagja $(7+3) \times 2$, vagyis 20 pontot kap. Az egyik ellenfél 3 ütést szerzett, zsákmányt nem ejtett; a másik egy zsákmányt ejtett, de csak 2 ütést szerzett, ám nála van a szörnykártya, ezért a pontjai duplázódnak: mindketten $(3 \times 2) + (3 \times 2 \times 2)$, vagyis 18 pontot kapnak.*

Másik számolási módszer, ha csak a csapatok különbségét írjátok fel. A példában a példában a csapatok 20:18-ra végeztek, vagyis a 3 fős csapat tagjai 2-2, a kétfős csapat tagjai 0-0 pontot kapnak.

Új forduló

A pontozás után a játéktábláról vegyék le a korongokat. Az osztó bal oldali szomszédja lesz az új osztó. Új forduló kezdődik, új NJET-fázissal, lejátszással és pontozással. Elsőként az új osztó rak fel a játéktáblára korongot.

A játék vége

2 vagy 4 játékos esetén 8 fordulót, 3 játékos esetén 9, 5 játékos esetén 10 fordulót kell játszani - így mindenki ugyanannyiszor lesz osztó.

Az győz, akinek a végén a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén az érintettek mind győztesek.

Előkészületek - speciális szabályok

Szörnykártya: Erre a kártyára csak 3, illetve 5 játékos esetén van szükség. Ha egyvalaki játszik két játékos ellen, vagy ketten játszanak három ellen, a kisebb létszámú csapat egyik tagja megkapja a szörnykártyát - hogy melyikük kapja, azt a kezdőjátékos dönti el. Akinél a szörnykártya van, annak a pontjai megduplázódnak.

5 játékos: Mind a 60 kártyára szükség van, és mindenki 12 lapot kap. Mindig ketten vannak három ellenében. A kezdőjátékos dönti el, hogy a kétfős vagy a háromfős csapatba akar-e tartozni, és ezután határozza meg azt is, hogy ki melyik csapatot erősíti. A kétfős csapat egyik játékosának oda kell adnia a szörnykártyát (az ő pontjai duplán számítanak). 10 fordulót kell játszani.

4 játékos: Mind a 60 kártyára szükség van, és mindenki 15 lapot kap. Mindig ketten vannak kettő ellen. A kezdőjátékos választja meg, ki lesz a partnere. 8 fordulót kell játszani.

3 játékos: Csak 48 kártyára van szükség, ezért még az első forduló előtt minden színből el kell távolítanotok két-két 7-est. Mindenki 16 lapot kap. Mindig egyvalaki játszik kettő ellenében. A kezdőjátékos dönti el, hogy egyedül akar-e lenni, s ha nem, akkor hogy ki lesz a partnere. Az egyedül lévő megkapja a szörnykártyát, az ő pontjai duplán számítanak. 9 fordulót kell játszani.

2 játékos: Mind a 60 kártyára szükség van, és mindenki 15 lapot kap. A maradék 30 lapra nincs szükség e fordulóban, azokat félre kell tennetek anélkül, hogy megnéznétek. 8 fordulót kell játszani.

Meinz

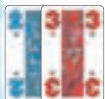
Günter Burkhardt

2-5 játékos részére

10 éves kortól

játékidő kb. 30 perc

Tartalom



36 számozott kártya hátlap
(4 színben 1-től 9-ig)



24 pontkártya
(8-8 1-es, 2-es és 3-as)



szörnykártya

Játékötlet

A célotok az, hogy a lehető legtöbb pontot gyűjtsétek. 8 fordulót játszatok, és minden forduló során pontkártyákat kaptok. Minden fordulóban 8 ütésre kerül sor. A játék specialitása, hogy mindenki két ütest fog vinni, valamint az, hogy még a lejátszás közben az ütések "lefoglalhatjátok". A végén azt kell megnéznetek, hogy 2-2 ütésekben mennyi pont van.

Előkészületek

Érték szerint válogassátok szét a pontkártyákat, és rakjátok azokat külön paklikba. Ezután keverjétek meg a 36 számozott kártyát, és mindenkinek osszatok ki 9 lapot.

Mielőtt elkezdődne a lejátszás, mindegyikötöknek kártyái közül egyet képpel lefelé vissza kell tenni a dobozba - ezekre a kártyákra nincs szükség ebben a fordulóban. Az osztó balján ülő játékos kezd.

Lejátszás

A lejátszás lényegében az alapszabályok szerint zajlik. Akié a hívás joga, az kirak egy kártyát, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek is kijátszanak egy-egy kártyát. Ezután meg kell nézni, hogy ki nyeri az ütest.

A kártyakijátszásra az alábbi speciális szabályok vonatkoznak:

1. Ha valakinek van a hívott színből, olyan színt kell raknia - vagy pedig rakhat olyan értékű lapot, mint a hívott kártya.
2. Ha valakinek nincs a hívott színből, bármit rakhat.

Példa: *Jenő piros 5-öst játszik ki. Anitának nincs piros kártyája, de van zöld 5-öse. Rakhatja azt, de bármelyik kártyáját kijátszhatja.*

Ki nyeri az ütést?

Alapesetben az nyeri az ütést, aki a **legkisebb értékű** lapot rakta az ütésbe (a szín mindegy). Azonos értéknél az előbb kijátszott kártya visz.

Azonban még a negyedik kártya kirakása előtt az ütés "lefoglalható". A kezdő-játékos hív. Mielőtt szomszédja kijátszana egy kártyát, a kezdő-játékos azt mondhatja, hogy az ütés az övé ('meinz' -> 'enyimé'). Ha ezt mondja, övé lesz az ütés, függetlenül attól, hogy milyen lapok kerülnek az ütésbe - de ettől még a lejátszási szabályokat be kell tartani.

Ha nem foglalja le az ütést, a második játékos játszik ki egy kártyát, és ezután ő foglalhatja le az ütést. Ha megteszi, az ütés az övé lesz. Ha nem teszi, **megint** a kezdő-játékos foglalhatja le magának az ütést (már kettőt ismer az ütés négy kártyájából). Ha egyikük sem foglalja le az ütést, a harmadik játékos rak ki egy kártyát, majd foglalhatja le az ütést. Ha nem teszi, előbb a kezdő-játékos, majd a második játékos foglalhatja le magának az ütést. A negyedik játékosnak **nincs** lehetősége lefoglalni az ütést.

Mi történik az ütéssel?

Aki elviszi az ütést, az kicserélheti az ütés egyik kártyáját a kezében lévő kártyák bármelyikével. Meg kell mutatnia a többieknek a kicserélt lapokat. Ezután az ütést képpel lefelé lerakja maga elé. *Ez nagyon erős taktikai eszköz.*

Az ütés nyerteséé a hívás joga, ő játszik ki egy tetszőleges lapot a kezéből. A lejátszás addig tart, amíg van a kezetekben kártya.

2 ütés fejenként!

Egy játékos csak 2 ütést vihet el. Aki már elvitt két ütést, az a szabályok szerint játszik, de nem szerezhethet meg és nem foglalhat le ütést. Ha egy ütésben övé a legkisebb értékű kártya, azzal nem kell számolni, a második legkisebb kártya tulajdonosa viszi az ütést (ha már neki is két ütése van, a harmadik legkisebb... stb.).

Pontozás

Mindegyikötök előtt két ütés lesz, és mindegyikötöknek össze kell adnia az ütéseiben lévő kártyák pontértékét.

- Akinél az összeg a **legnagyobb**, megkapja a **3-as** pontkártyát.
- Akinél az összeg a **második legnagyobb**, megkapja az **1-es** pontkártyát.
- Akinél az összeg a **harmadik legnagyobb**, nem kap **semmit**
- Akinél az összeg a **legkisebb**, megkapja a **2-es** pontkártyát.

Példa: A játékosok ütéseiben lévő kártyák összege és a kapott pontkártyák:

Jenő 51



Anita 38



Márk 37

*nem kap
semmit*

Éva 31



Egyenlőségnél az érintettek nem kapnak semmit!

Példa: Jenőnek és Anitának 40-40 pontja van, Évának 39 és Márknak 34. Az első helyen holtversenyben Jenő és Anita van, de nem kapnak semmit. A két 1. hely miatt nincs 2. hely. Éva a harmadik, ő sem kap semmit. Márk a negyedik, ő megkapja a 2-es pontkártyát.

A játék vége

A második fordulóban a kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz a kezdőjátékos, vagyis a 8 forduló során mindenki kétszer lesz kezdőjátékos.

Az győz, aki pontkártyákban a legtöbb pontot gyűjti össze. Egyenlőségnél az érintettek mind győztesek.

3 játékos

Ha csak hárman vagytok, a szörny is játszik. Ő is kap 9 kártyát (képpel lefelé lerakott pakliban). A lapjai közül egyet sem kell eldobni, így a végén marad egy felesleges lapja. Továbbra is 8 fordulót kell játszani, tehát mindenki - a szörny is! - kétszer lesz kezdőjátékos.

A szörny, amikor rákerül a sor, paklijának legfelső lapját rakja bele az ütésbe, bármi is legyen az a lap (neki nem kell a lejátszási szabályokat betartania). Ha övé a legkisebb értékű lap, és más nem foglalta le az ütést, ő nyeri el azt. A szörny is csak két ütést szerezhet!

Ha már minden játékos elvitt két ütést, a maradék ütés vagy ütések automatikusan a szörnyé lesznek. A pontozásnál a szörny összeadja a két ütésben lévő lapok értékét, és ehhez még hozzáad 12-öt. Taktikusabb a játék, ha a szörny pontjait nem számoljátok - mindig az ő összege a legnagyobb, vagyis mindig ő kapja a 3-as pontkártyát.



Was sticht?

Karl-Heinz Schmiel

3-4 játékos részére

12 éves kortól

játékidő kb. 45 perc

Az alábbi szabályok négy játékosra igazak. A három játékosra vonatkozó különleges szabályokat a 17. oldalon találjátok.

Tartalom



36 számozott kártya / hátlap
(számozott kártyák 1-9-ig a négy színben)



10 aduzámkártya



/ hátlap



5 aduzinkártya



/ hátlap



24 feladatkártya
(a hátoldalon található számoknak
nincs semmi szerepük)



szőnyekártya

Játékötlet

A cél feladatok teljesítése. A játék elején mind négy-négy feladatkártyát választotok magatoknak (pl. "betli", "az utolsó ütés"), és a játék folyamán ezeket kell teljesítenetek. Ezt megkönnyítendő saját magatok válogatjátok össze kártyáitokat - a problémát már csak az ellenfelek jelentik. Az győz, aki elsőként teljesíti közületek összes feladatkártyáját.

Előkészületek

Valamiképp választanotok kell egy kezdőjátékost. Az összes feladatkártyát képpel felfelé rakjátok ki az asztal közepére; ezek közül egyet elvesz a kezdőjátékos, és azt képpel felfelé lerakja maga elé. Utána bal oldali szomszédja vesz el egyet, és így tovább mindaddig, amíg mindegyikőtök el nem vesz magának négy feladatkártyát.

Az elvett feladatkártyák szabják meg, hogy mire törekedtek ebben a fordulóban. A megmaradt feladatkártyákat rakjátok vissza a dobozba.

A játék menete

A játék fordulóból áll; addig következnek e fordulók egymás után, míg egyikőtök végre nem teljesíti mind a négy feladatkártyáját. Minden forduló négy fázisból áll:

- 1. A kártyák elvétele:** A forduló elején kirakjátok az összes számozott kártyát, majd azokból válogattok magatoknak.
- 2. A feladat megjelölése:** Miután kiderült, mi az aduszín és az aduszám, mindegyikőtök kijelöli egy feladatkártyáját.
- 3. Lejátszás:** Kijátsszátok a kártyákat és ütésekkel visztek, törekedve a feladatteljesítésre.
- 4. A forduló vége:** Miután minden kártyátokat kijátsszótátok, a forduló végét ér. A teljesített feladatkártyákat visszaadjátok. Új kezdőjátékos.

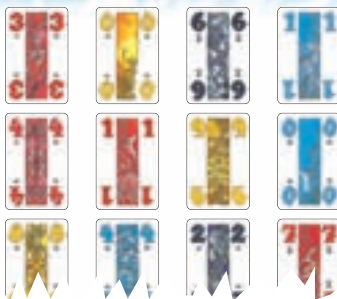
1. A kártyák elvétele

Ti válogatjátok össze kártyáitokat.

A kezdőjátékos külön-külön megkeveri a 36 számozott lapot, az 5 aduszínkártyát és a 10 aduszámkártyát, és ezeket külön paklikba lerakja az asztal közepére.

A kezdőjátékos ezután titokban megnézi a legalsó aduszín- és aduszámkártyát - az elkövetkezendő fordulóban ezek lesznek az aduk. Az aduszám erősebb az aduszínnél. Ha az aduszám "X", nincs aduszám ebben a fordulóban; ha az aduszín szürke, nincs aduszín ebben a fordulóban.

Most a kezdőjátékos a 36 számozott kártyából 9, négy-négy lapos sort alkot, és bal oldali szomszédjának adja a szörnykártyát. A játékos, akinél a szörnykártya van, az első sorból elvesz egy kártyát, és azt képpel felfelé maga elé lerakja. Sorban ugyanígy tesznek a többiek is, mindenki elvesz magának egy kártyát az első sorból.



Miután ez megtörtént, a négy elvett lapot ütésként kell kezelnetek, méghozzá úgy, mintha az hívott volna, akinél a szörnykártya van. A kezdőjátékosnak (az aduk ismeretében) meg kell mondania, hogy ki vitte az ütést. Persze nem árulja el, hogy melyek az aduk, és igyekszik is ezt minél tovább titokban tartani, de a többiek előbb-utóbb rá fognak jönni.

Az, akinél a szörnykártya van, átadja azt bal oldali szomszédjának. Az illető választ először kártyát a második sorból, majd sorban a többiek; ezután a kezdőjátékos megmondja, ki vitte az ütést. Mindezeket addig kell folytatni, míg mind a kilenc sorból el nem veszitek a lapokat.

Példa: Az aduszín a piros, az aduszám a 2-es. Anita nál van a szörnykártya, és Jenő a kezdőjátékos (ő ismeri az adukat). A harmadik sorban ezek a kártyák vannak:



Anita még semmit sem sejt az adukról, ezért a legmagasabb lapot veszi el, a kék 7-est. Márk úgy gondolja, a piros az adu, de semmit sem tud még az aduszámról, ezért elveszi a magasabb pirosat, a 6-ost.

Jenő, mint kezdőjátékos, ismeri az aduszínt és az aduszámot, és ezért elveszi a piros 2-est. Végül Éva elveszi az utolsóként maradt lapot, a sárga 2-est.

Ezután Jenő így szól: “Anita hívott, az ütés pedig az enyém.” Ennél többet nem kell és nem is érdemes mondania (pl. “Enyém az ütés, mert a lapom aduszínű.”) Minél tovább tartja titokban az aduk mibenlétét, annál jobb.

A 9. sor kártyáinak elvétele és “lejátszása” után vegyék a kezetekbe kártyáitokat, majd a kezdőjátékos fedje fel az aduszín- és az aduszámkártyát. Mostantól mindenki biztosan tudhatja, melyek lesznek a fordulóban az aduk.

2. A feladat megjelölése

Mindegyikötök - a kezdőjátékos kivételével - kiválaszt egyet feladatkártái közül; nyilván azt, amelyről úgy véli, a leginkább teljesíthető ebben a fordulóban. A választás titokban történik, és egyszerre feditek fel a kiválasztott feladatkártákat.

A kezdőjátékos nem választ ki feladatkártát, ellenben bárki felfedett feladatkártáját teljesítheti - ha sikerrel jár, feladatkártái bármelyikét visszaadhatja, *de csak akkor*, ha ez az ellenfél **nem** teljesíti feladatát. Ha mindketten teljesítik, csak az ellenfél dobja el feladatkártáját, a kezdőjátékos nem.

Ellenben a kezdőjátékosnak **nem** kell megjelölnie, melyik feladatot akarja teljesíteni a felfedettek közül - a játszás során taktikáját a helyzethez igazíthatja.

3. Lejátszás

A játszás a szokott módon történik; röviden összefoglalva:

- A kezdőjátékos bal oldali szomszédjáié az első hívás joga.
- Sorban, az óramutató járása szerint mindenkinek ki kell játszania egy kártyát.
- Akinek van a hívott színből, olyan színű kártyát kell raknia. Az aduszám adu, nem a szín része!
- A hívott színből a legmagasabb értékű lap viszi az ütést, ha nincs adu.
- Ha a hívás adu, adut kell rakni (aduszínt vagy aduszámot).
- Ha valakinek nincs a hívott színből, bármit rakhat.

- Az ütést megszerző játékosé a hívás joga. Aduból van aduszín és aduszám, és az aduszám erősebb az aduszínnél. Az olyan aduszám, amely egyben aduszín, szuperadu, minden adunál erősebb. Ha egy ütésben több adu is van, a legerősebb adu viszi az ütést; ha több ugyanolyan erős is van, az, amelyiket előbb játszották ki.

***Példák:** Az aduszín a piros, az aduszám az 5-ös. Az aduk sorrendje erősség szerint: piros 5 (szuperadu), a kék, zöld és sárga 5-ös (aduszám), piros 9, piros 8.... piros 1 (aduszín).*

Nincs aduszín, az aduszám az 5-ös. Csak négy adu van, a négy 5-ös, mindegyik ugyanolyan erős.

Az aduszín a piros, nincs aduszám. Csak a piros lapok aduk, erősség szerint 9-től 1-ig.

4. A forduló vége

Akik közületek teljesítették feladatukat, visszaadják feladatkártójukat. Ezeket érdemes játékosok szerint gyűjtenetek, hogy így is lássátok, ki hogy áll. A kezdőjátékos akkor ad vissza egy tetszőleges feladatkártját, ha teljesítette egy másik játékos feladatát, ellenben az illetőnek nem sikerült feladatát teljesíteni. A kezdőjátékos akkor is csak egy feladatkártját adhat vissza, ha több ellenfele feladatát is teljesítette.

Az eddigi kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos, a szörnykártya pedig az ő bal oldali szomszédjához kerül.

A játék vége

A játék véget ér, amint egyikőtök mind a négy feladatát teljesítette - ő győzött. Ha többen is egyszerre teljesítitek utolsó feladatokat-feladataitokat, aki ebben érintett, mind győztes.

Különleges szabály három játékos esetén

Három játékos esetén az a szabályok ugyanazok, csak a **kártyák elvétele** kicsit más. Valamint lesz egy 4. játékos, az *asztal*.

A sorokból a fentebbi szabály szerint veszitek el a kártyákat, az utolsó, negyedik lap mindig az asztalé. Az "ütés" bejelentése után az asztal lapját tegyétek félre, a lejátzásban az asztal már nem vesz részt.

A feladatkártyák

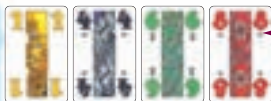
- **Betli** Egy ütésed sem lehet ebben a fordulóban. (3x)
- **Nincs piros lap** Az e forduló során elvitt ütéseidben nem lehet egy piros lap sem - függetlenül az aduszintől. **Azonban a feladatot csak akkor teljesíted, ha legalább egy ütést megszerezted.** (4x - minden színben egy)
- **Pontosan 1 ütés** E forduló során pontosan egy ütést kell elvinned, se többet, se kevesebbet. Hasonlóképpen működnek azok a feladatok, ahol 2, 3 vagy 4 ütést kell elvinni. (8x)
- **Utolsó ütés** E fordulóban neked kell elvinned az utolsó ütést (a feladat szempontjából mindegy, hogy amúgy e fordulóban hány ütést szerzel). (3x)
- **Legtöbb ütés** E fordulóban neked kell elvinned a legtöbb ütést. A feladat nem teljesül, ha bárki több vagy ugyanannyi ütést visz el, mint te. (3x)
- **Legkevesebb ütés** E fordulóban neked kell elvinned a legkevesebb ütést - de legalább egyet. A feladat nem teljesül, ha bárki kevesebb vagy ugyanannyi ütést visz el, mint te. (3x)



4-6 játékos részére (4-5 az optimális) 12 éves kortól

játékidő kb. 60 perc

Tartalom



háromszögek

60 számozott kártya (12-12 mind az öt színben)
(0-tól 9-ig, 1-esből és 7-esből 2-2)



hátlap



3 áttekintőkártya

Játékörtlet

A célotok a lehető legtöbb pont gyűjtése. Még az első ütés előtt aukcióra kell bocsátanotok az adu meghatározásának jogát. A licitálás kártyák felfedésével történik. Akik ketten közületek a legtöbb kártyát fedik fel, ők lesznek a *főnök* és a *helyettes*, és mindketten megneveznek egy adut. A lejátszás végén mind kiszámoljátok ütéseitek pontértékét. A főnök és partnere bónuszpontokat is kaphat. Azonban minél több kártyával licitál a főnök, annál nehezebb a teljesítés, és annál nagyobb az esély, hogy pontokat veszít a végén.

Előkészületek

Keverjétek meg jól a 60 kártyát, majd osszátok ki azokat magatok között. Az áttekintőkártyákat rakjátok ki az asztal közepére, hogy mind jól láthassátok azokat.











Az aukció

Az osztóval kezdve sorra leraktok a kezetekből egy vagy több kártyát az asztalra, képpel felfelé; minél több kártyát fedtek fel, annál nagyobb a licitetek.

A felfedés több körön át folyik; aki épp soron van, az legfeljebb annyi kártyát fedhet fel, hogy licitje legfeljebb egy kártyával haladjon meg az aktuálisan legnagyobb licitet. Ha valakire úgy kerül a sor, hogy előtte van a legtöbb kártya, csak egy további kártyát fedhet fel.

Ez az osztóra is igaz, tehát első licitje legfeljebb egy lap lehet; ha felfed egy lapot, akkor a következő játékos már két kártyát is felfedhet, stb.

Kártyafelfedés helyett passzolni is lehet. Aki passzol, az legközelebb, amikor megint sorra kerül, licitálhat. A licitek során nem kell elérni, meghaladni a "vezető" licitet, lehet mintegy a háttérben licitálni.

Anita	Jenő	Éva	Márk	Emma
	<i>passz</i>			<i>passz</i>
			<i>passz</i>	
	<i>passz</i>		<i>passz</i>	<i>passz</i>
<i>passz</i>	<i>passz</i>	<i>passz</i>		<i>passz</i>

Példa: A licitet Anita kezdi, egy kártyával (piros 6-os). Jenő passzol, Éva tartja a tétet, Márk emeli. Emma akár három lapot is felfedhetne, de inkább passzol. A következő körben Anita tartja Márk licitjét. Jenő, aki az előbb még passzolt, most a háttérben licitál egy lappal. Ezután a licit az ábra szerint folyik; az utolsó körben már nem kerül Emmára a sor.

A licitálás vége: A licitálás akkor ér véget, amikor egymás után mind passzoltok. Felfedett kártyákat az asztalon hagyjátok, habár a lejátszás során ezeket is felhasználhatjátok majd.

Főnök és helyettes

Ha az aukció végén valamelyikötök előtt több felfedett kártya van, mint külön-külön bármelyikötök előtt, ő lesz a **főnök**.

Példa: A fenti licitálás végén 4 felfedett lappal Márk lesz a főnök.

Egyenlőség: Ha nincs köztetek olyan, aki előtt a legtöbb kártya lenne, az egyenlőségben érintettek mind 5-5 pontot kapnak minden felfedett lapjukért - kivéve, aki közülük utolsóként licitált (fedett fel kártyát), mert ő minden lapjáért 10 pontot veszít! Ilyenkor nincs lejátszás, miután felírtátok ezeket a pontokat, nyomban megkeveritek a lapokat. Az is egyenlőség, ha senki sem licitált, de ekkor senki sem kap pontot.

Példa: Ha a fenti licitálás során Márk a 4. körben csak egy lapot fed fel, és azután mind passzolnak, egyenlőség alakul ki. Márk veszít 30 pontot, Anita és Éva kapnak 15-15 pontot.

Ha nincs egyenlőség, akkor a főnök mellett lesz még egy **helyettes** is. Az lesz a helyettes, aki a második legtöbb lappal licitált; egyenlőség esetén az számít, közülük kinek a licitjében van a legmagasabb értékű lap (ha az is egyenlő, a második legmagasabb értékű, stb.).

Példa: A fenti licitálás során Éva lesz a helyettes; ő is és Anita is egy-egy 9-essel licitált, de ezután nála egy 8-as van, Anitánál csak egy 6-os.

Abban az esetben, ha nem lehet egyértelmű helyettest kijelölni, nincs helyettes. Akkor sincs helyettes, ha csak egyetlen játékos fedett fel a licit során lapot (az illető a főnök).

Az aduk kiválasztása

Először a helyettes (már amennyiben van) választ adut úri tetszése szerint, azután a főnök. Az adu lehet szín (pl. "piros"), vagy szám (pl. "5-ös"). Azonban mind a főnök, mind a helyettes csak olyan adut választhat, amilyen van előtte felfedve az asztalon.

Példa: A fenti licitálás után Márk választhatja a zöldet, a kéket, az 1-est, a 7-est és a 8-ast.

A helyetttel ellentétben a főnök dönthet úgy, hogy nem nevez meg adut. Ilyenkor csak egy adu lesz - vagy, ha nincs helyettes, nem lesz adu. Ha azonban a főnök megnevez egy adut, az ő aduja erősebb lesz a helyettes adujánál.

A főnök csapata

Ezután a főnök a többi játékos közül választ magának egy partnert. Ennek során érdemes figyelnie a licitálás során felfedett lapokra. A helyettes nem választható partnerül. A főnök és partnere alkotják a főnök csapatát.

Minél több kártyát fedett fel a licit során a főnök, csapatának annál több pontot kell szereznie; a pontos mennyiség az áttekintőkártyáról olvasható le.

***Példa:** A fenti licitálás során Márk 4 lappal szerezte meg a főnöki rangot, így csapatának (mivel összesen öten játszanak) 33 pontot kell szereznie.*

A lejátszás

A főnök kezdi a lejátszást, kijátszva egy tetszőleges lapot a kezéből, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek is kijátszanak egy-egy lapot. A "kézből" kijátszottnak tekintendő az is, ha valamelyikötök egy előtte, az asztalon felcsapva lévő kártyát rak be középre.

Aki tud olyan színű kártyát rakni (kézből vagy asztralról), mint amelyen színű az elsőként kijátszott kártya, annak olyat kell raknia; ha nem, bármilyen más színű kártyát eldobhat, vagy adut rakhat.

Ha a hívás adu, adut kell rakni. A főnökadu és a helyettesadu egy közös "színnek" számít, így ha főnökadut hívtak, lehet helyettesadut tenni, és megfordítva is.

***Példa:** Ha a 6-os adu, a piros 6-os nem piros kártya, hanem adu 6-os.*

Ha az ütésben nincs adu, az ütés azé, aki a legmagasabb értékű lapot rakta a kihívott színből az ütésbe; ha van legalább egy adu, az, aki a legmagasabb értékű adut rakta az ütésbe. Ez a játékos összegyűjti és képpel lefelé maga elé rakja a kijátszott lapokat.

Minden, a főnökaduhoz tartozó lap **erősebb** bármelyik, a helyettesaduhoz tartozó lapnál (így egy 0-s főnökadu is erősebb bármely helyettesadunál); adutípuson belül az érték számít. Azonos értéknél az előbb kijátszott lap viszi az ütést.

Előfordulhat, hogy egy lap **egyszerre** helyettes- és főnökadu (az egyik adja a színt, a másik a számot); ez a kártya minden más adunál erősebb. Ha ez a duplaadu 0-s vagy 7-es, kettő is van belőle; ha egy ütésben vannak, az előbb kijátszott viszi az ütést.

Az ütést elnyerő játékosé a hívás joga. A lejátszás addig tart, amíg van kártya a kezetekben.

Pontozás

Mindegyikötök számolja össze, hogy az általa elvitt ütésekben összesen hány háromszög van (egy kártyán 0, 1 vagy 2 háromszög lehet).

Ezután össze kell adni a főnök csapatának a pontjait, és megnézni az áttekintőkártyán, hogy elegendő pontot gyűjtöttek-e vagy sem.

Ha a főnök csapata sikerrel járt, a nehézség (licitált lapok, adutípus) alapján bónuszpontokat kapnak: minél több lappal licitált a főnök és minél gyengébb adut választott, annál többet. Ez az áttekintőkártya másik oldaláról olvasható le.

Példa: Márk 4 lappal licitált, adusztint választott, és partnerével sikerrel járt - 40-40 bónuszpontot kapnak. Ha az aduja az 1-es lett volna, 40 helyett 50 bónuszpont járna.

Ha a főnök csapata nem gyűjtött elég pontot, meg kell nézni, hány kártyával kellett volna licitálnia a főnöknek ahhoz, hogy ez az eredmény elég legyen, és ezt a számot le kell vonni abból, amennyivel ténylegesen licitált (ha nagyon kevés pontot gyűjtöttek, előfordulhat, hogy 0-t kell levonni!). Amennyi az eredmény, annyiszor 10 pontot veszít a főnök, valamint annyiszor 5-5 pontot kapnak az ellenfelek (a helyettes és társai). A főnök partnere ilyenkor nem kap, de nem is veszít pontokat.

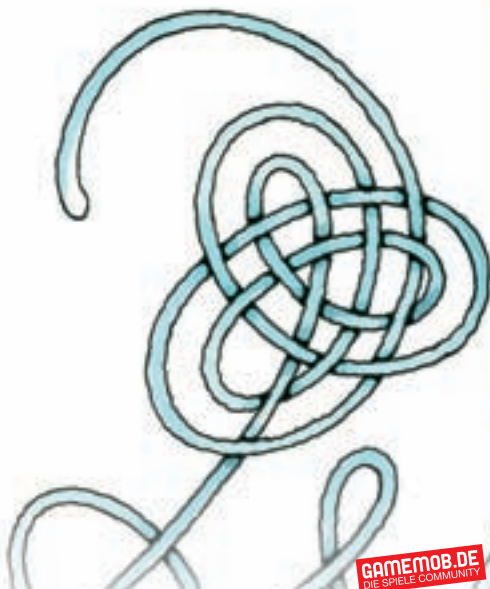
Példa: Márk és Anita 33 pontra bajtott (4-es licit, 5 játékos), de Márk csak 20, Anita pedig csak 9 pontot gyűjtött. A 33 pont csak akkor lett volna elég, ha Márk 2 lappal licitált volna, a különbség tehát 2 (4-2), Márk veszít 20 pontot, Jenő, Éva és Emma kapnak 10-10 pontot. Anita nem kap, de nem is veszít pontokat. Ha Márk és Anita összesen csak 23 pontot gyűjtött volna, a különbség 4 lett volna 2 helyett.

A forduló és a játék vége

Mind felírjátok, hogy magatok mennyi pontot gyűjtöttetek (háromszögek), és hogy mennyi bónuszpontot kaptatok - vagy veszítettetek. Ezután új forduló kezdődik. Addig játszatok, míg egyikötök el nem ér egy előre meghatározott pontszámot (200 pont kb. egy órányi játékot jelent). Ekkor az győz, akinek a legtöbb pontja van közületek.

Tanácsok: Főnöki, ill. helyettesi pozícióra akkor érdemes törekedni, ha valakinek sok azonos színű vagy számú lapja van, mert így valószínűleg sokat fog ütni.

Azért is érdemes lehet licitálni, hogy felhívjuk magukra - mint kiváló partnerre - a leendő főnök figyelmét, hiszen a főnök érdekelt egy, az ő adujában erős partnerben. Ilyenkor nem érdemes blöffölni. A főnökségre licitálóknak számításba kell vennie a lehetséges partnerek felfedett lapjait is. Nem érdemes bátoratlanul licitálni, mert az alárendelt szereppel és kevés ponttal kecs egetet csupán.



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Kérdés, kérés, javaslat, megjegyzés esetén
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVII

NJET

NJET				
