

KI A SZAMÁR?

Hajcibálós játék 3-12 játékos részére, 8 éves kortól

Tartalom

- 1.0 Játékötlet
- 2.0 Tartozékok
- 3.0 Előkészületek
- 4.0 Játékmenet
- 5.0 A játék vége
- 6.0 Példák

1.0 Játékötlet

A játékosok célja, hogy minél hamarabb megszabaduljanak lapjaiktól, s így **ne** szerezzenek pontokat. Miután egy játékos kijátssza kezéből utolsó kártyáját, az ütés végén a leosztás véget ér, és ez a játékos abban az örömben részesül, hogy nem kap pontokat - a többiek viszont megkapják a kezükben maradt lapok pontértékét. A szamár különösen veszélyes, mivel 20 pontot ér. A játékosok több leosztást játszanak, s az győz, akinek a legvégén a legkevesebb pontja lesz.

2.0 TARTOZÉKOK

- 110 kártya
104 számozott kártya, 1-től 13-ig, minden értékből 8,
5 dzszóker, 1 számár
- játékszabály

Ha e játékelemek közül valami hiányzik, vagy sérült, szíves elnézését kérünk; a pótlásért az alábbi címre írjon:



Phalanx Games b.v.
Attn.: Customer Service
Eemmeerlaan 11
1382 KA Weesp
Niederlande

3.0 ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok közül az, aki utoljára látott szamarat, gondoskodik papírról és írószerszámról - ő tartja majd nyilván a pontokat. A balján ülő játékos kikeresi a szamarat, megkeveri a többi kártyát, és leszámol valamennyi kártyát (például három játékos esetén 38-at); majd a szamarat belekeveri ebbe a mini-pakliba, és azt teljesen kiosztja a játékosok között.

a játékosok száma	minden játékos kap	a mini-pakli a számárral
3	13	39
4	13	52
5	13	65
6	13	78
7	13	91
8	13	104
9	12	108
10	11	110
11	10	110
12	9	108



4.0 JÁTÉKMENET

Az első hívás joga azé a játékosé, akinél a szamar van. Ő kijátszik a kezéből vagy egy lapot, vagy pedig többet, de ezeknek *azonos értékűeknek* kell lenniük. Ezután a bal oldali szomszédja következik, aki vagy *emel*, vagy *passzol*.

- **Emelés:** A játékos kijátszik *ugyanennyi*, szintúgy azonos értékű kártyát, de ennek az értéknek magasabbnak kell lennie, mint a már kijátszott kártyák értéke (felülütés).
- **Passzolás:** A játékos nem játszik ki kártyát (minthogy nem tud, vagy nem akar emelni).

A hívó játékos határozza meg, hogy hány kártyát kell játszani. Ha ő egy kártyát játszik ki, mindenki vagy egy kártyát játszik ki, vagy passzol. Ha három azonos értékű kártyát játszik ki, a többieknek is három azonos értékű kártyát kell kijátszaniuk (ha nem passzolnak), és a kártyák értékének magasabbnak kell lenniük, mint a már kijátszott kártyák értéke.

A játékosok kijátszott kártyáikat képpel felfelé kirakják maguk elé. Miután minden játékos sorra került egyszer (vagy emelt, vagy passzolt), a lapokat mind el kell dobni. A következő hívás joga azé a játékosé, aki a legmagasabb értékű kártyát vagy kártyákat játszotta ki. A játék addig folytatódik ezen a módon, amíg egy játékosnak el nem fogynak a lapjai.

4.1 Dzsókerek

A játékban van 5 dzsóker. E kártyák értéke bármi lehet 1-től 14-ig. Ha egy játékos legalább egy "rendes" kártyával együtt játszik ki dzsókert, a dzsóker automatikusan felveszi a "rendes" kártya értékét.



Példa: Két 10-es és egy dzsóker három 10-esnek számít.

A magában kijátszott dzsóker értéke 14. Ez a legmagasabb érték, tehát nem lehet felülütni.

Számárkörben (l. 4.2) dzsóker kijátszható 1-esként!

A leosztás végén minden kézben maradt dzsóker 14 pontot ér!

4.2 A számár

Azé a játékosé az első hívás joga, akinél a számár van. Ő, ha akar, már egyből hívhat a számárral is.

Ha (bármikor a leosztás folyamán) a számárral hívnak - ez a **számárkör** -, speciális szabályok lépnek életbe:

- A számár értéke 0.
- A játékosok nem passzolhatnak, de nem kötelező felülütniük a már kijátszott kártyákat (tehát kijátszható kisebb, nagyobb, ugyanolyan értékű...)
- Az ütést (beleértve a számarat) az a játékos viszi el,

a legmagasabb értékű kártyát játssza ki; **ő a kártyákat (a számmal együtt) a kezébe veszi.** Ha a legmagasabb érték tekintetében egyenlőség alakul ki, az viszi az ütést, aki közülük legutoljára játszotta ki kártyáját.

4.3 A számárok után

Az a játékos hív, aki megszerezte a számárát, azonban nem hívhat azonnal a számmal - a számár megszerzése után legalább egy "rendes" hívásnak kell következnie. A következő hívásnál



már hívhat a számmal - amennyiben persze nála van a hívás joga. **A számmal csak hívni lehet, másképpen nem játszható ki!**

A számár a leosztás végéig kézben marad, de gyakorta változik, hogy kinek a kezében, és ugyanaz a játékos egy leosztás során többször is megszerezheti, illetve túlradhat rajta. Azonban csak az a játékos kap a leosztás végén 20 pontot, akinek a kezében maradt - ő lesz a számár!

5.0 A JÁTÉK VÉGE

A leosztás azon ütéssel ér véget, amelyben valaki kijátsszotta utolsó lapját. Persze előfordulhat, hogy egy hívás során többen is kijátsszák utolsó lapjukat - ők mind 0 pontot írnak. Ha egy játékos számárhívás során játssza ki utolsó lapját, csak akkor ér véget a leosztás, ha nem ő szerzi meg az ütést.

Ekkor kerül sor a pontok kiszámolására: Mindenki kiszámolja saját pontjait, vagyis a kezében tartott kártyák összértékét. A számár 20 pontot ér, a dzsókeres darabja 14-et, a többi kártya pedig annyit, amennyi az értéke. A játékosok felírják, mennyit pontot gyűjtöttek, és új leosztás kezdődik.

A játék előre megbeszélte számú leosztásból áll (vagy amennyi befér az előre meghatározott időkeretbe), és az a játékos győz, akinek a végén a legkevesebb pontja van. 5 játékos körülbelül 30 perc alatt játszik le 3 leosztást.

6.0 PÉLDÁK

6.1 "Rendes" hívás

Jenőnél a hívás joga, és három kártyát játszik ki: 6/6/6.

Anita emel: 8/8/dzsóker

Márk passzol.

Éva emel: 10/10/10.

Emma is passzol.

Éva játszotta ki a legmagasabb értékű kártyákat, így övé a hívás joga. De még mielőtt hívna, a kijátsszott lapok a dobott lapokhoz kerülnek.

6.2 Szamárkör (senki sem passzolhat)

Évánál a hívás joga, ő pedig hív a számmal (0)

Emma kijátssza legkisebb kártyáját: 2

Jenő is: dzsóker (1)

Anita is: 2

Márk is: 1

Az ütést az a játékos viszi, aki utolsóként játszotta ki a legmagasabb értékű kártyát - ez adott esetben Anita. Mind az öt kártyát a kezébe veszi. Övé a hívás joga, de nem hívhat nyomban a számmal.

.....
Tervező: Wolfgang Kramer

Szerkesztő: Michael Bruinsma és Ulrich Blennemann

Illusztrátor: Francois Bruel

Tördelő: Lin Lehnen

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Köszönet mind a játékesztelőknek!

