



Hat kártyajáték

8 éves kortól

2-6 játékos részére,

TARTOZÉKOK

55 kártya
- mindegyiken két érték 0-tól 10-ig
- mindegyik kártya közepén található egy szám, ez a két érték összege
A pontok számolásához szükségesetek lesz papírra és írószerszámra.



A TELJES XXL

Egymás után egyszer (vagy kétszer) játszottok mind a hat XXL-variánszal.

Minden játék után felírjátok, hányadikak lettetek. Holtversenyenél mind megkapjátok az adott helyezésért járó pontokat, és a következő helyezésért nem jár pont - ha például ketten vagytok második helyeztetek, nincs harmadik helyezett.

Az utolsó játék után adjátok össze saját helyezéseiteket. Az győző, akinél az összeg a legkisebb.

1. TÖBB VAGY KEVESEBB

Mindkét irányban raktok kártyákat.

Előkészületek: Mind kaptok 6 lapot, a többit húzópakliként rakjátok ki képpel lefelé az asztal közepére. Csapjátok fel egymás mellé az asztalra a húzópakli legfelső 2 lapját.

A játék célja: Igyekeztek minél hamarabb megszabadulni az összes kártyátoktól.

A játék menete: A két felcsapott lap négy különböző értéket jelent, amihez kártyákat rakhattok.

Az oszto balján ülő játékos kezd. Olyan kártyát kell a kezéből kijátszania, amelyen az egyik érték azonos színű az egyik felcsapott kártya egyik értékével, és annál eggyel nagyobb vagy kisebb. A kijátszott lap meghatározza, nő vagy csökken az adott pakli.

Példa: A két felcsapott lap az (A) sárga 7/piros 0 és a (B) kék 4/sárga 7. Kijátszható értékek: (A) sárga 8, sárga 6, piros 1, (B) sárga 8, sárga 6, kék 3, kék 5.

Az első kártya kijátszásával itt a lehetőségek száma háromra csökken: a következő játékos vagy ezt az irányt folytatja, vagy a most kijátszott kártya másik értékéhez játszik ki a kezéből lapot - csökkenő vagy növekvő értékben.

Példa: Ha a kezdőjátékos egy sárga 6/piros 7-et rakott rá a felcsapott (A) kártyára, bal oldali szomszédja nem rakhat erre másik sárga 7-est, ellenben sárga 5-öst kijátszhat, folytatva az irányt. A másik lehetősége, hogy a piros 7-es értékhez játszik ki kártyát, ami lehet piros 6-os vagy piros 8-as - a sárga értékek iránya nem befolyásolja az irányt.

Ha nem tudtok kártyát kijátszani, húztok egyet a pakliból; ezt, ha olyan, akár nyomban ki is játszhatjátok.

Az óramutató járása szerint követitek egymást. 10-nél nincs nagyobb, 0-nál nincs kisebb érték. 10-től csak csökkenő irányba lehet indulni, 0-tól csak növekvőbe; növekvő irányba lerakott 10-esnél és csökkenő irányba lerakott 0-ásnál csak a lap másik értékéhez játszhattok ki kártyát.

A kártyákat úgy rakjátok le egymásra, részben fedve egymást, hogy a követett értéket ne takarjátok le, így látjátok, csökkenő vagy növekvő-e az irány.

A játék vége, értékelés: A játék akkor ér véget, amikor valamelyikőtök lerakja a kezéből az utolsó lapot; illetve akkor, ha már kifogyott a pakli, és egyikőtök sem tud kártyát kijátszani.

Ekkor adjátok össze a kezetekben lévő kártyák összértékét (használatjuk a lapok közepén található számokat): minél kisebb ez az összeg, annál előkelőbb helyezést értetek el.

2. A KICSI SZÉP

Mindig lefelé az irány.

Előkészületek: Mind kaptok 6 lapot, a többit húzópakliként rakjátok ki képpel lefelé az asztal közepére. Csapjátok fel az asztalra a pakli legfelső lapját, ez lesz a dobópakli alapja.

A játék célja: Igyekeztek minél hamarabb megszabadulni az összes kártyátoktól.

A játék menete: Az kezd, akinek a legtöbb pontja van. Olyan lapot rakhat a dobópaklira, ahol az egyik érték azonos színű az ott lévő kártya egyik értékénél, de kisebb annál. 0-nál nincs kisebb szám - ha a legfelül lévő kártya egyik értéke 0, csak a másik értékéhez játszhattok ki lapot.

Példa: Utoljára piros 6/zöld 0 lett kijátszva. A következő játékos nem játszhat ki a zöld értékhöz, de bármilyen lapot kijátszhat, amin van 6-osnál kisebb piros. Ha például kijátszik egy zöld 1/piros 2-t (a piros miatt megteheti), az utána következőnek behatároltak a lehetőségei: piros 1, piros 0, zöld 0.

Ha nem tudtok kártyát kijátszani, húztok egyet a pakliból; ezt, ha olyan, akár nyomban ki is játszhatjátok.

Az óramutató járása szerint követitek egymást.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor valamelyikőtök lerakja a kezéből az utolsó lapot; illetve akkor, ha már kifogyott a pakli, és egyikőtök sem tud kártyát kijátszani. Ekkor adjátok össze a kezetekben lévő kártyák összértékét; minél kisebb ez az összeg, annál előkelőbb helyezést értetek el.



3. PASSZOLNI SZABAD

Ütésszerző játék, színre színt.

Előkészületek: Mind kaptok 8 lapot, a többi kártyát rakjátok félre.

A játék célja: Igyekeztek a legtöbb ütést elvinni.

A játék menete: A játék két fordulóból áll. Az első az kezd, akinek a legtöbb pontja van. Ő kijátszik a kezéből egy lapot, és megmondja, annak melyik értékének színe számít. Játékosrendben a többiek sorra kijátszanak egy ilyen színű lapot, ha képesek rá; aki nem képes rá, bedob a kezéből egy tetszőleges lapot.

Aki az ütés színéből a legnagyobb értéket jászotta ki, az viszi el az ütést - a következő ütésnél ő fog hívni, szintügy kiválasztva a kijátszott lap két színéből egyet. Azonos értékeknek a nagyobb összértékű kártya az erősebb.

Az első forduló a nyolcadik ütessel ér véget, amikor már minden lapotokat kijátszottátok. Ekkor mind megszámláltok, hány ütést szereztek. Ha van olyan, aki nem ütött (2 vagy 3 játékosnál), vagy legalább ketten nem ütöttek (4 vagy több játékosnál), nincs második forduló, a játék véget ért.

Ha van második forduló, saját ütéseitekből mind megtarthattok fejenként 1 lapot, a többi adjátok vissza. A visszaadott lapokat keverjétek meg, és mindenkinek osszatok annyit, hogy (a megtartott kártyával együtt) annyi lapja legyen, ahány ütést vitt az első fordulóban. A többi lapot képpel lefelé rakjátok félre.

A második fordulót az kezd, akinek a legtöbb lapja van; egyenlőségelnél közülük az, akinek több pontja van. A második forduló az első forduló szabályai szerint zajlik. Az egyetlen különbség, hogy kártyakijátszás helyett passzolhattok, ha van legalább egy olyan játékos, akinek több lapja van a kezében, mint nektek.

A játék vége, értékelés: A játék a második forduló végén fejeződik be.

2 vagy 3 játékos esetén akkor ér véget a második forduló, ha egy ütést követően van legalább egy olyan játékos, akinek már nincs lap a kezében.

4 vagy több játékos esetén akkor ér véget a második forduló, ha egy ütést követően van legalább két olyan játékos, akinek már nincs lap a kezében (beleértve az olyan játékos is, aki részt sem vett a második fordulóban, mivel nem ütött az elsőben).

Ekkor adjátok össze az elvitt ütéseitekben lévő kártyák összértékét; minél nagyobb ez az összeg, annál előkelőbb helyezést értetek el.



4. ÚTÉPÍTÉS

Gyűjtés, csere, lerakás.

Előkészületek: Mind kaptok 4 lapot, a többit húzópakliként rakjátok ki képpel lefelé az asztal közepére. Csapjátok fel az asztalra a pakli legfelső 2 lapját.

A játék célja: Igyekeztek a lehető legértékesebb kártyakombinációkat lerakni.

A játék menete: Az kezd, akinek a legtöbb pontja van.

Akin a sor van, az az alábbi két akció bármelyikét végrehajthatja - vagy mindkettőt, ebben a sorrendben.

1. Megpróbálhat utat építeni. Az utak mindig három kártyából állnak, ahol azonos színű értékek követik egymást: például ilyen a zöld 6-7-8-as. A játékos kijátszhatja mindhárom kártyát a kezéből, vagy használhatja az asztalra felcsapottakat is, azokhoz kijátszva a kezéből két, vagy akár egy kártyát. A játékos a megépített utat félrerakja magának, majd annyi lapot húz a pakli tetejéről, hogy 4 kártya legyen a kezében. Ha az útépítéshez felhasznált felcsapott lapot, azt vagy azokat is pótolnia kell, újakat felcsapva a pakli tetejéről.
2. A játékos kicserélhet egy kezében lévő kártyát. Ezt megteheti úgy, hogy kicseréli a felcsapott lapok egyikével, vagy pedig úgy is, hogy egy kártyáját lerakja képpel felfelé az asztalra, és helyette felhúzza a pakli legfelső lapját.

A soron lévő játékos dönthet úgy is, hogy nem hajt végre egyáltalán akciót: passzol. Ha sorban mind passzoltok, csapjátok fel az asztalra a pakli legfelső lapját. (Ha gondoltok, az első passzoló vegye mindig magához a játék dobozát, hogy lássátok, ki kezdte a passzolást, körbeért-e a passz. Ha valaki passz helyett akciót hajt végre, adjátok vissza a dobozt.)

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor már kifogyott a pakli, és amikor már egyikőtök sem tud utat építeni.

Ekkor adjátok össze a megépített utaitokban lévő kártyák értékeit; minél nagyobb ez az összeg, annál előkelőbb helyezést értetek el.

Példa: Egy játékos két utat épített: egy piros 2-3-4-et (a másik értékek: 7, 5, 1) és egy sárga 2-3-4-et (a másik értékek: 3, 8, 9). Az első út összértéke 22 (2+3+4+7+5+1), a másodiké 29 (2+3+4+3+8+9). A játékos tehát összesen 51 pontot gyűjtött.

3. SORBANÁLLÁS

Oszlopok érték szerint.

Előkészületek: Mind kaptok 9 (2-4 játékos esetén) illetve 7 lapot (5-6 játékos esetén); a többi húzópakliként rakjátok ki képpel lefelé az asztal közepére.

A játék célja: Igyekeztek minél hamarabb megszabadulni az összes kártyátoktól.

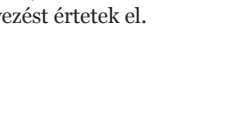
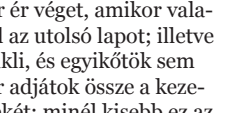
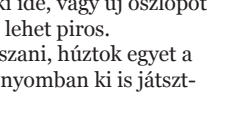
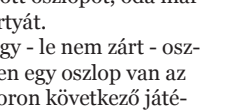
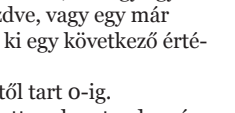
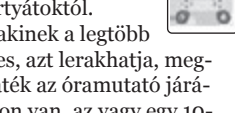
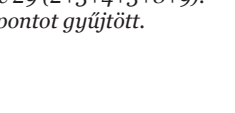
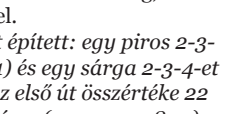
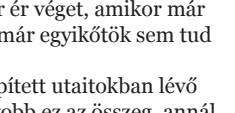
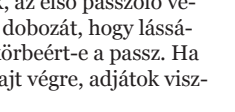
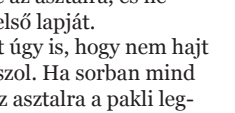
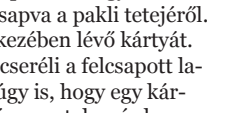
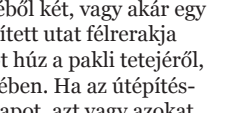
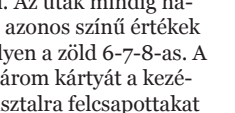
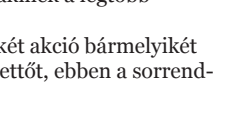
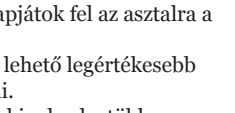
A játék menete: Az kezd, akinek a legtöbb pontja van. Ha van nála 10-es, azt lerakhatja, megkezdve így egy oszlopot. A játék az óramutató járása szerint zajlik. Aki épp soron van, az vagy egy 10-est játszik ki, új oszlopot kezdve, vagy egy már megkezdett oszlopba játszik ki egy következő értékű lapot, azonos színben.

Minden oszlop csökken, 10-től tart 0-ig. A kijátszott 0-s lezárja az adott oszlopot, oda már nem játszhattok ki újabb kártyát.

Egy színből egyszerre csak egy - le nem zárt - oszlop lehet. Ha például összesen egy oszlop van az asztalon, piros 10-9-8-7, a soron következő játékos vagy piros 6-ost játszik ki ide, vagy új oszlopot indít egy 10-essel - ami nem lehet piros.

Ha nem tudtok kártyát kijátszani, húztok egyet a pakliból; ezt, ha olyan, akár nyomban ki is játszhatjátok.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor valamelyikőtök lerakja a kezéből az utolsó lapot; illetve akkor, ha már kifogyott a pakli, és egyikőtök sem tud kártyát kijátszani. Ekkor adjátok össze a kezetekben lévő kártyák összértékét; minél kisebb ez az összeg, annál előkelőbb helyezést értetek el.



6. SZÍNVÁLASZTÁS

Ütősszerző játék, színre színt.

Előkészületek: Mind kaptok 12 (2-4 játékos esetén) illetve 9 lapot (5-6 játékos esetén); a többi rak-játék felre, azokra nem lesz szükség a játékhoz.

A játék célja: Igyekeztek a legértékesebb ütések elvinni.

A játék menete: Alőször az hív, akinek a legtöbb pontja van. A hívó bal oldali szomszédjának olyan kártyát kell kijátszania, amelynek egyik színe megegyezik a hívott kártya egyik színével. Ezzel kiderült az ütés színe, és a többieknek már ilyen színű lapot kell kijátszaniuk. Aki nem tud a hívott színnek megfelelő kártyát kijátszani, az bedobja egy tetszőleges lapját. Nincs adu, ahogy a hívott lap "másik" színének sincs szemmi szerepe.

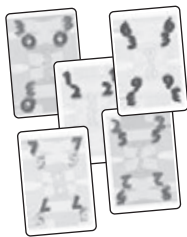
Példa: A hívó kijátszott lapja a zöld 1/piros 2. Bal oldali szomszédjának (ha tud) zöld vagy piros kártyát kell kijátszania. Ha a kijátszott lapja a zöld 2/kék 5, akkor ezzel eldönti, hogy az ütés színe a zöld, és a többieknek zöld kártyát kell a kezükből kijátszaniuk.

Ha a hívásra a következő játékos olyan kártyát játszik ki, amelynek mindkét színe megegyezik a hívott lap színeivel, az ütés színe még nem derült ki, és a következő játékos dönti el, melyik színt követi.

Példa: A hívó kijátszott lapja a zöld 1/piros 2. Ha bal oldali szomszédja erre a zöld 9/piros 7-tel felel, a következő játékos kijátszhatja a zöld 3/kék 4-et - és csak ezzel lett eldöntve, hogy az ütés színe a zöld.

Miután mind beraktatok az ütésbe egy-egy lapot, az viszi el az ütést, aki az ütés színéből a legnagyobb értéket jászotta ki - a következő ütésnél ő fog hívni. Azonos értékeknél a nagyobb összértékű kártya az erősebb. Abban a ritka esetben, ha az ütés végéig nem derült ki az ütés színe - mind ugyanazt a színkombinációt játszottátok ki -, az ütés színe az, amelyiknek nagyobb az értéke az utójára kijátszott ilyen kártyán (a teljesen eltérő színű, jobb híján bedobott kártyák e szempontból nem számítanak).

A játék vége, értékelés: A játék akkor ér véget, amikor már minden lapotokat kijátszottátok. Ekkor adjátok össze az elvitt ütéseitekben lévő kártyák összértékét; minél nagyobb ez az összeg, annál előkelőbb helyezést értetek el.



VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

Minden játék után írjátok fel helyezéseiteket. Az utolsó játék után ezeket adjátok össze. Akinél az összeg a legkisebb, győzött.

RÉSZLEGES XXL

Jászhatjátok magában bármelyik variánst: válasszátok ki azt, amelyik a legjobban tetszik, és játsszatok azzal többször egymás után. Minden játék után jegyezzétek fel a helyezéseiteket. Az győz, akinek az előre megszabott számú játék után összesen a legkevesebb pontja lesz. Cél szerű, ha legalább annyit játszatok, ahányan vagytok.

7. variáns: Színválasztás plusz

Itt adu is van, a kezdőjátékos mondja meg, hogy melyik az aduszín, és ez az egész játékra (leosztásra) érvényes: minden kártya, amelynek ez az egyik színe, adunak számít, míg a másik színűeknek semmi szerepe nincs. Pont annyi leosztást játsszatok, ahányan vagytok, hogy mind meghatározhatósátok egyszer az adut (ez az ok, amiért e variáns nem lehet része a teljes XXL-nek).

JÁTÉKTIPPEK

Négy szín van, mindben 0-tól 10-ig vannak a lapok. Nincs két teljesen azonos kártya, ahogy olyan sem, amin a két szín vagy a két érték azonos lenne. Egyes variánsoknál a kijátszott lapok láthatóak maradnak, így kiszámolhatjátok, milyen kártyák nem kerültek még elő - más variánsoknál ehhez az emlékezetekre kell hagyatkoznotok.

* * *

SZÓJEGYZÉK

Adu: A legerősebb szín.

Csökkenő sor: Egyre kisebb értékű lapok kijátszása, ahol nincs kihagyott érték (például 10, 9, 8, 7).

Dobás: Olyan kártya kijátszása, amely nem adu, sem pedig nem tartozik a hívott színhez.

Hívás: Az ütés elsőként kijátszott kártyája.

Kéz: A játékos kezben tartott lapok.

Növekvő sor: Egyre nagyobb értékű lapok kijátszása, ahol nincs kihagyott érték (például 4-5-6-7).

Pakli: Az asztalon képpel lefelé lévő kártyák kupaca, ahonnan a játékosok húznak.

Passzolás: Amikor a soron következő játékos úgy dönt, nem játszik ki lapot.

Színre színt: A hívott színnek megfelelő színű kártya kötelező kijátszása.

Ütés: Amikor sorban mindenki kijátszik a kezéből egy kártyát, és ahol a cél a többi játékos kijátszott kártyájának megszerzése.

ÖSSZEFOGLALÓ

Több vagy kevesebb (kártyalerakás)

• 6 kártya játékosonként, 2 felcsapva, többi a pakliban.
• 1 kártya húzása, vagy 1 kártya lerakása egy felül lévő lapra, azonos színben, csökkenő vagy növekvő értékben.

• A játék vége: Ha valakinek már nincs lap a kezében, vagy ha kifogyott a pakli, és senki se tud lerakni.

• A kézben lévő lapok összértékének összeadása; minél kisebb a végösszeg, annál jobb.

A kicsi szép (kártyalerakás)

• 6 kártya játékosonként, 1 felcsapva, többi a pakliban.
• Az utójára lerakott kártyára 1 kártya lerakása annak egyik színében, de kisebb értékkel.

• A játék vége: Ha valakinek már nincs lap a kezében, vagy ha senki sem tud lerakni.

• A kézben lévő lapok összértékének összeadása; minél kisebb a végösszeg, annál jobb.

Passzolni szabad (ütősszerzés)

• 8 kártya játékosonként, a többi nem kell.

• Első forduló:

- Kártya kijátszása, szín megjelölése.

- Színre szín vagy dobás.

- Elvitt ütések száma; egy kártya megtartható.

• Második forduló:

- Mindenki annyi kártyát kap, ahány ütést vitt az első fordulóban (mínusz a megtartott lap).

- Hívás, színre szín vagy dobás, akinek kevesebb kártya van a kezében, mint a többieknek, passzolhat.

• A játék vége:

2-3 játékos: 1 játékosnak már nincs lap a kezében.

4-6 játékos: 2 játékosnak már nincs lap a kezében. (Ideértve azt is, aki nem ütött az első fordulóban.)

• Az elvitt ütésekben lévő lapok összértékének összeadása; minél nagyobb a végösszeg, annál jobb.

Útéptítés (kártyalerakás)

• 4 kártya játékosonként, 2 felcsapva, többi a pakliban.

• Egy/két akció (ebben a sorrendben), vagy passz.

- Útéptítés.

- A felcsapott kártyák felhasználhatók.

- Kártyacsere: 1 kártya lerakása, egy felcsapott kártya elvétele vagy 1 kártya felhúzása a pakliból.

• Ha mindenki passzolt, 1 kártya felcsapása.

• A játék vége: Kifogyott a pakli, senki se épít már utat.

• A saját utakban lévő lapok összértékének összeadása; minél nagyobb a végösszeg, annál jobb.

Sorbanállás (kártyalerakás)

• 2-4 játékos: 9 kártya játékosonként.

• 5-6 játékos: 7 kártya játékosonként.

• Új színben 10-es lerakása, vagy egy már megkezdett csökkenő sorba színben egyező 1 kártya lerakása.

• A játék vége: Ha valakinek már nincs lap a kezében, vagy ha senki sem tud lerakni.

• A kézben lévő lapok összértékének összeadása; minél kisebb a végösszeg, annál jobb.

Színválasztás (ütősszerzés)

• 2-4 játékos: 12 kártya játékosonként.

• 5-6 játékos: 9 kártya játékosonként.

• Színre szín vagy dobás.

• Az ütés második lapja szabja meg a színt.

• A megszabott szín legnagyobb értékűé az ütés.

• A játék vége: Ha már nincs a kézben kártya.

• Az elvitt ütésekben lévő lapok összértékének összeadása; minél nagyobb a végösszeg, annál jobb.

Tervező: Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Grafikus: Franz Vohwinkel

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© für Karten und Regeln by Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

©1996 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

NEV							
JÁTÉK							
1. Több vagy kevesebb							
2. A kicsi szép							
3. Passzolni szabad							
4. Útéptítés							
5. Sorbanállás							
6. Színválasztás							
ÖSSZEG							