



Nyerőszéria



Tím Juretzki

8+



Joey & Grumpy

Játékelemek



100 számkártya
(4 színben)



6 fogadókártya
(3, 3, 4, 4, 5, 5)



6 kétoldalas
fogadéskorong
(minden értékből 2)



1 kezdőjátékos-
jelölő



4 jackpotjelölő
(minden színből 1)

A játék célja

A játék célja, hogy a legtöbb pontot szerezd csökkenő vagy növekvő számsorok létrehozásával. A körödben lezárhatod a számsorodat és elkezdhetsz egy újat, így biztosítva a pontjaidat, vagy kivárhatsz és megpróbálhatod elvinni a jackpotot.

Hogyan tudsz számsorokat létrehozni?

Egy számsor számkártyákból és legfeljebb 1 fogadókártyából áll. Mindig csak egy számsor lehet előtted. Egy számsor elkezdéséhez le kell tenned egy szám- vagy fogadókártyát. Ezt megteheted a „piacról” vagy a kezedből.

A számsor második kártyáját mindenképpen az első kártyától jobbra kell letenni. Ez azt is meghatározza, hogy a sor növekvő vagy csökkenő lesz. Ha az első vagy második kártya fogadókártya, akkor viszont a harmadik kártya fogja ezt meghatározni.

♦ **Növekvő:** minden kijátszott kártya értéke magasabb, mint az előző kártyáé.

♦ **Csökkenő:** minden kijátszott kártya értéke alacsonyabb, mint az előző kártyáé.

A számkártyák



A számkártyáknak színe és értéke van.

A kártyák 4 különböző színben szerepelnek, és 1-től 100-ig vannak megszámozva. Minden szám csak egyszer szerepel a pakliban és mindegyik színből 25 kártya van. Mindegyik színnek megfelel 1-1 szimbólum: ♥ ♣ ♦ ♠.

A fogadókártyák



A fogadókártyák értékei +3, +4 vagy +5.

Ezek a számok egy számsor befejezése után megnyerhető (vagy elveszíthető) pontszámokat jelentik.

Hogy megnyerd a fogadókártyán szereplő pontszámot, legalább annyi kártyát kell kijátszani a fogadókártya után a számsorba, amekkora szám szerepel rajta. Ha nem tudsz legalább annyi számkártyát kijátszani, akkor ennyi pontot fogsz veszíteni (lásd 2. oldal - Számsorok befejezése).

Emlékeztető: csupán 1 fogadókártyád lehet a számsorban.

A pontozópakli

Amikor kártyákat gyűjtesz be, helyezd őket számmal lefelé fordítva magad elé. Ezek alkotják a pontozópaklidat. Minden számkártya 1-1 pontot jelent majd a játék végén.

Előkészületek

1. Keverd össze a szám- és fogadókártyákat, és alkoss belőlük egy húzópaklit képpel lefelé fordítva.
2. Tedd a jackpotjelölőket a húzópakli mellé.
3. Döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos, és adjátok oda neki a kezdőjátékos-jelölőt.

A játék menete

A játék addig tart, amíg a húzópakli el nem fogy. A saját körödben kártyát húzol fel, növelheted a számsorodat, illetve igyekszel megnyerni a jackpotot vagy a fogadást. Minden forduló 3 lépésből áll:

1. A piac kialakítása
2. A játékosok körei
3. A forduló vége

I. A piac kialakítása

A forduló elején húzz a játékosok számánál 2-vel több kártyát, amiket tegyél számmal felfelé a játéktér közepére.

Ezek a kártyák alkotják a piacot.

