




HÚZZ EGYET!

 Wolfgang Kramer és Michael Kiesling  Sergi Marcet

 2-5

 10+

 20 perc

JÁTÉKELEMELK



104 számkártya, 1-13 értékben (minden színben 8-8)



5 joker



1 mancskártya

ÁTTEKINTÉS

Játszd ki annyi kártyát magad elé, amennyit csak tudsz, hisz ezek a kártyák fognak pontot hozni. De jól vigyázz! A többiek el tudják lopni tőled ezeket a kártyákat az érték járó pontokkal együtt. Játszd ki okosan a kártyáidat, és csend el a többiekét!

ALAPJÁTÉK (3-5 játékos részére)

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékos, aki legutóbb látott hiúzt, helyezze maga elé a **mancskártyát**.

Keverjétek meg a megmaradt kártyákat és osszatok minden játékosnak **13-13 kártyát** képpel lefelé. A megmaradt kártyákból képezetek egy képpel lefelé fordított húzópaklit. Húzzatok fel **6 kártyát** a húzópakliból és képezetek belőlük képpel felfelé egy sort a pakli mellé. Ez lesz a **piac**.

Hagyjatok helyet a húzópakli másik oldalán a dobópakli számára.

Előkészületek 4 játékos részére:



Miklós



Károly



Dobópakli



Húzópakli



Piac



Liza



Saci

JÁTÉKMENET

A körök az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A mancskártya tulajdonosa az **aktív játékos**, és ő is a kezdőjátékos egyben. A körödben kártyákat fogsz kijátszani magad elé, és kártyákat fogsz ellopni mások elől, ha tudsz.

1) Egy (vagy több) kártya kijátszása

A köröd elején **játssz ki** a kezedből magad elé képpel felfelé **egy vagy több azonos értékű kártyát**. Teljes mértékben rajtad áll, hogy hány darab azonos értékű kártyát játszol ki magad elé.



A jokerek olyan kártyának számítanak, mint amilyenekkel együtt kijátszod őket. Ha csak önmagukban játszod ki őket, akkor minden értékénél nagyobbak.

Ha a korábbi körökből van már előtted kijátszott kártya, az újonnan kijátszott kártyákat mindig helyezd a már lent lévőket tetejére, enyhén feljebb csúsztatva, ezzel több réteget létrehozva.



Miklós kijátszik 3 db 4-est + 1 db jokert (= összesen 4 db 4-est)



Miklós játéktére több kör után.

2) Lopás

A kártyakijátszás után hasonlítsd össze az **imént kijátszott kártyáidat** az ellenfeleid **felső** (azaz utoljára kijátszott) kártyáival. Az összehasonlítást kezd a bal oldali szomszédoddal, és haladj balra. Ha **ugyanannyi ÉS nagyobb értékű** kártyát játszottál ki, mint a játékos, akkor **el kell lopnod** az érintett játékos kártyáit! Döntsd el, hogy kézbe veszed-e az ellopott kártyákat:

Ha **kézbe veszed** az ellopott kártyákat



Akkor az érintett játékos azonnal húzson és vegyen kézbe annyi kártyát a húzópakliból, ahányat elloptál tőle.

Ha **nem veszed kézbe** az ellopott kártyákat



Akkor az érintett játékos eldöntheti, hogy a **saját kezébe visszaveszi** a tőle ellopott kártyákat, vagy **kidobja** a dobópakliba. Ha kidobja a kártyákat, akkor húzzon és vegyen kézbe annyi kártyát a húzópakliból, ahányat az imént eldobott.

Amikor **kártyákat húzol**, mindegyik esetében dönts el, hogy a húzópakliból vagy a piacról húzod fel. A piacot csak azután töltsd fel 6 kártyára, **miután** végeztél a kártyák felhúzásával.

Ha kifogyott a húzópakli, **ne képezetek újat**. Folytassátok a játékot a piacon maradt kártyákkal anélkül, hogy feltöltenétek a piacot.

Előfordulhat, hogy **egynél több játékostól kell lopnod** ugyanabban a körödben. Ebben az esetben az óramutató irányában haladva lopj sorban az érintett játékosoktól.

Egy játékostól azonban körönként csak egyszer lophatsz.

Három fontos megjegyzés a lopással kapcsolatban:

1. Attól függetlenül, hogy mit csináltak a lopást követően a kártyákkal, az ellopott kártyákat mindig el kell távolítani az eredeti tulajdonos elől.
2. Ha ellopnak tőled kártyákat, az ellopott kártyák alatt lévőknél láthatóvá, így a következő körben azokat is el tudják lopni tőled.
3. Az önmagukban kijátszott jokereket nem lehet ellopni.

Amint minden játékostól loptál, akitől lehetséges volt, a körödben vége van.

Példa egy lopásra:

Miklós köre van és 3 db 7-est játszik ki. Utána összehasonlítja az imént kijátszott kártyáit a többi játékos legfelső kártyáival.



Habár Miklós kártyáinak értéke nagyobb mint Károlyé, különbözik a kártyák darabszáma, úgyhogy Miklós **nem** lothat Károlytól.

Miklós Lizától is tudna lopni. Viszont nem kellene neki Liza kártyái. Liza úgy dönt, hogy a kijátszott kártyáit visszaveszi a kezébe.



Miklós kijátszott kártyáinak értéke nagyobb, mint Sacié, és darabszámuk megegyezik. **Lopásra fel!** Miklós úgy dönt, hogy Saci ellopott kártyáit a saját kezébe veszi, hiszen már van a kezében 2 db 3-as, amely erős kombináció lenne Saci 3-asaival, ráadásul a jokert bármikor használhatja. Sacinak ezek után kötelezően húznia kell 3 lapot. Úgy dönt, 2-t a piacról húz fel, 1-et pedig a húzópakliból. Végül feltölti a piacot, hogy ismét 6 kártya legyen ott.

Nem tudsz lopni?

Példa egy lopásmentes körre:

Sajnos Károly Miklóstól sem tud lopni, ugyanis a kijátszott kártyák darabszáma nem egyezik.



Károly köre van. Kijátszik 1 db 13-ast, és az óramutató irányában haladva megnézi, tud-e valamelyik játékostól lopni.

Károly kijátszott kártyájának értéke nagyobb, mint Lizáé, ám a darabszámuk nem egyenlő, így Károly Lizától sem tud lopni.



Károly pontosan ugyanazt a kártyát játszotta ki mint Saci, és habár a kártyák darabszáma megegyezik, Károly kártyájának értéke nem nagyobb a Saciéénál, így Károly nem lothat Sacitól.

Ha nem tudsz lopni **egyik játékostól sem**, akkor, ha szeretnél, felhúzhatsz a kezedbe **pontosan egy** kártyát vagy a piacról, vagy a húzópakliból. Ilyen szempontból nem számít, hány kártyát játszottál ki a körökben. Bárhogy is döntesz, a köröd ezután véget ér.

Károly senkitől sem tudott lopni a körében, emiatt most el kell döntenie, hogy húz-e egy kártyát. Úgy dönt, hogy igen, és felhúzza a piacról a jokert, majd feltölti a piacot. Ezennel a körének vége van.

A köröd végén add tovább a manuskártyát a bal oldali szomszédodnak. Ő lesz az új aktív játékos, és kártyakijátszással kezdi a körét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék **azonnal** véget ér, ha a következők közül bármelyik bekövetkezik:

- Kijátszod a kezedből az utolsó kártyádat. A játéknak azonnal vége van, és a kijátszott kártyával már nem lophatsz!
- Ha kifogy a húzópakli, és felhúrod a piacról az utolsó kártyát. Előfordulhat, hogy nem tudsz annyit kártyát húzni, amennyit kellett volna.

Számoljátok össze a pontjaitokat:

Az előttd lévő mindegyik kártya **1-1 pontot ér**. A kezekben maradt mindegyik kártya **1-1 mínusz pontot ér**. A kártyák értéke nem számít.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a nyertes. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek kevesebb kártya maradt a kezében. Ha még így is fennáll a döntetlen, az érintettek osztoznak a győzelmen.

HALADÓ JÁTÉKMÓD

Lejátszottatok már pár játszmat az alapjátékkal, és nagyobb kihívásra vágytok? Próbáljátok ki a haladó játékmódot! Ha nem tudsz lopni, **nem húzhatsz** kártyát a piacról vagy a húzópakliból. Az alapjáték egyéb szabályai továbbra is érvényben vannak.

MESTER JÁTÉKMÓD

Még ennél is nagyobb kihívásra vágytok? Bővítsétek ki a haladó játékmód szabályait a következővel!

Az önmagukban kijátszott jokerkártyákat és a 13-asokat is el lehet lopni, méghozzá 1-esekkel, viszont az **1-eseket** továbbra is el lehet lopni nagyobb értékű kártyákkal.

A PÁRBAJ (2 fős játékmód)

A 2 fős játékmód az alapjáték szabályai alapján működik, az alábbi módosításokkal.

Előkészületek:

Osszatok ki mindkét játékosnak **2-2 jokert**. Ezután keverjétek meg a maradék kártyákat és osszatok ki mindkét játékosnak **11-11 kártyát**.

Ezután osszatok ki 13 kártyát képpel felfelé fordítva; ez lesz az „árnyékkészlet”. A kártyákat egyesével helyezétek le **egymás mellé**, egy sort alkotva belőlük. Ha olyan értékű kártyát húztok fel, amely már szerepel a sorban, az újonnan felhúzott kártyát tegyétek rá a már lent lévőre úgy, hogy látható legyen, melyik értékből hány darab van összesen.

Ha 13-ast vagy jokert húznátok fel, **ne** helyezétek le az árnyékkészletbe. Helyette **helyezétek** rá a piac kártyái közül a legkisebb értékű, egyedül álló kártyára, ezzel esetleges paklikat létrehozva.

Fontos: Bármikor a játszma során, amikor újratöltenének az árnyékkészletet és 13-ast vagy jokert húztok fel, helyezétek le őket a piacra a fent leírt módon, majd töltsétek fel az árnyékkészletet a húzópakliból úgy, hogy 13 kártya legyen benne.

Piac

Ha valamelyik paklit veszed el a piacról, az továbbra is **1 kártyának** számít.

Árnyéklopás

Az árnyékkészletből is lophatsz, azonban vedd figyelembe a következőket:

Ellentétben a többi játékos előtt lévő kártyákkal, az árnyékkészletben lévő kártyákat mindig úgy kell kezelni, mintha mindegyik legfelül lenne, így bármelyik szettet ellophatod. Ez azt jelenti, hogy hiába tudnál egyszerre több szettet is ellopni, mindig csak 1-et lophatsz el.

Az árnyékkészletből ellopott kártyát muszáj a kezedbe vened. Ha az ellenfeledtől lopnál kártyát, kövesd a többfős játék szabályait. Ha az árnyékkészletből és az ellenfeledtől is lopnál, mindig az árnyékkészlettel kezd el a lopást. Az árnyéklopás után azonnal töltsd fel 13 kártyára az árnyékkészletet.



Az árnyékkészlet kialakításakor adjátok hozzá a felhúzott a 13-asokat és a jokereket a piachoz.