

Jóslod meg minden fordulóban, hogy mennyi ütést nyersz meg, és gyűjts pontokat! Gondold át jól, mert ha tévedsz, büntetőpontokat kapsz. Juss előnyhöz a (különleges) kártyák felhasználásával, illetve szándékosan is elveszithets ütéseket, hogy a jóslatod igaznak bizonyuljon. A legsikeresebb jós lesz a játék győztese.

🔗 Játékelemek és a játék előkészítése

- 70 kártya, 1 szabályfüzet (a doboz nem tartalmaz papírt és ceruzát a pontok lejegyzéséhez).

A játék több fordulón át tart, ezek száma játékoszámfüggő:

Játékosok	6	5	4	3	2*
Fordulók	6	5	4	6	6

* 2 személyes játék esetén távolítsátok el az egyik szín összes kártyáját.

➔ Egy forduló

Az osztó keverje meg a kártyákat és osszon minden játékosnak meghatározott mennyiségű kártyát képpel lefelé:

Játékosok	6	5	4	3	2
Kártyák	11	13	14	14	15

A megmaradt kártyákból az osztó alkosson egy képpel lefelé fordított paklit a játéktér közepén, majd fordítsa meg a pakli felső kártyáját. Ebben a fordulóban ez a szín lesz az adu.

A jóslatkártya

Mindenki nézze meg a kézben tartott kártyáit, és határozza meg, hogy szerinte mennyi ütést fog megnyerni a fordulóban. Ha úgy gondolod, hogy 4 ütést fogsz megnyerni a fordulóban, válassz egy 4-es kártyát a kezedből és helyezd magad elé képpel lefelé. Ha nincs 4-es kártyád, válaszd azt, ami értékben a legközelebb áll hozzá, pl. 3-as. A 3-as lesz a célszámod, ennyi ütést kell elvinned ahhoz, hogy valóra váljon a jóslatod. Egyben meghatározza az is, hogy siker esetén mennyi pontot szerzel a fordulóban. A 6-os kártyával („Hatodik érzék”) 6-os vagy 9-es célszámot is meg lehet határozni, ezzel növelve a helyes jóslás esélyeit (ezt nem kell azonnal eldönteni).

Egy ütés

Egy fordulóban több egymást követő ütésre kerül sor. Az osztó bal oldali szomszédjával kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerülnek sorra a játékosok, és amikor sorra kerülnek, kijátsszanak egy kártyát a játéktér közepére. A kártyakijátszás során a következő szabályokat kell figyelembe venni:

- Az első kártyát kijátszó játékos (a hívó) bármilyen kártyát kijátszhat, ezzel meghatározza a hívott színt.

- A soron következő játékosoknak ugyanolyan színű kártyát kell kijátszaniuk (szinkényszer), amennyiben van nekik olyan.


- Ha egy játékosnak nincs kártyája a hívott színben, tetszőleges kártyát kijátszhat (akár adut).

Az ütés akkor ér véget, amikor minden játékos kijátszott 1-1 kártyát.


Ki nyeri meg az ütést?

A kártyán látható szám meghatározza a kártya értékét. A 14-es kártya a legmagasabb, az X/O pedig a legalacsonyabb értékű. Az ütést az a játékos nyeri meg, aki a legmagasabb értékű adut játszotta ki. Ha az ütésben nincs adu, akkor a hívott színben (az elsőnek kijátszott kártya színe) legmagasabb értéket kijátszó játékos nyeri meg az ütést. Minden egyéb szín alacsonyabb értékűnek számít, még ha magán a kártyán magasabb érték is szerepel.


1




2



3



4



Példa: A kék az adu. Az 1. játékos egy sárga 3-as kártyát játszik ki, így a sárga a hívott szín. A 2. játékosnak nincs sárga kártyája, így egy másik színű (zöld) 11-est játszik ki. A 3. játékos tudja követni a hívott színt, és megpróbálja megnyerni az ütést egy sárga 5-össel. A 4. játékosnak nincs sárga kártyája, de az ütést mégis ő nyeri meg egy kék 2-essel, ugyanis a kék az adu.

Ha megnyersz egy ütést, vedd el az összes kijátszott kártyát, és helyezd magad elé képpel felfelé egy külön pakliba. Fontos, hogy mindig pontosan látható legyen, hogy kinek mennyi megnyert ütése van. Ezt követően az ütést megnyerő játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa, ő hív egy kártya kijátszásával.

Akciókártyák

Bizonyos kártyáknak különleges hatása van. A következőkben részletezett hatásokat végre kell hajtani az adott akciókártya kijátszásakor:

(0/X) Blokkolókártya: Ezt a kártyát megszokott módon 0-s értékű kártyaként ki lehet játszani. Ehelyett viszont egy másik játékos által kijátszott kártya blokkolására is lehet használni. Ebben az esetben a blokkolókártyát képpel lefelé a blokkolt kártyára kell helyezni, ezzel sem a 0/X, sem a blokkolt kártyát nem szabad figyelembe venni az ütés során. Ha a blokkolt kártyának van valamilyen különleges hatása, az is érvényét veszti. (2 személyes játék esetén ez az akció minden kártyát blokkol, senki sem nyeri meg az ütést, és mindkét kártyát félre kell tenni, játékon kívülre. Az előző ütés nyertese kezd a következő fordulót.)

Ha valaki az elsőnek kijátszott kártyát blokkolja, a másodiknak kijátszott kártya színe lesz a hívott szín. Minden ütésben kizárólag egyetlen kártyát lehet blokkolásra használni. Kezdkártyaként kijátszva nem lehet érvényesíteni a különleges hatását.



(4) Fordítókarolya: Amikor egy játékos 4-es kártyát játszik ki, akkor abban az ütésben nem a legmagasabb, hanem a legalacsonyabb értékű kártya kijátszója nyeri meg az ütést. Az adu továbbra is a legmagasabb értéknek számít, majd az a hívott szín követi az erőssorrendben. Így egy eltérő szín legalacsonyabb értékű kártyája nyeri meg az ütést. Ha ebben döntetlen áll fenn, a később kijátszott kártya tulajdonosa nyeri meg az ütést.

Két fordítókarolya semlegesíti egymás hatását, és a megszokott szabályok az érvényesek (lásd a „Ki nyeri meg az ütést?” részt korábban).

1



2



3



4



Példa: A kék az adu. Az 1. játékos egy magas (10-es) értékű aduval nyit, ami egyben a hívószín is. A 2. játékos egy eltérő színű fordítókarolyát (4-es) játszik ki. Innentől a legalacsonyabb értékű kártya nyeri meg az ütést. A 3. és 4. játékosnak nincs aduja, és mindketten 1-es értékű kártyát játszanak ki. A 4. játékos játszotta ki később a legalacsonyabb értékű kártyát, így ő nyeri meg az ütést.



(6) Hatodik érzék: Amikor egy játékos 6-ost játszik ki, határozza meg a kártya értékét (6-os vagy 9-es). A döntés végleges és az egész ütés során nem lehet módosítani.



(8) Leskelődés: Ha a kezdőjátékos 8-ast játszik ki első kártyaként, az ütés végén megnézheti az ütést megnyerő játékos jóslatkártyáját.



(12) Dupla ütés: Ha egy ütés során valaki 12-est játszik ki, az ütés nyertese dönthet úgy, hogy az ütést két pakliba osztja szét, ezzel 1 helyett 2 ütést megnyerve. A döntés végleges és a forduló végéig nem módosítható.

○ Egy forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor mindenki kijátszotta az utolsó kártyáját is. Minden játékos számolja meg, hogy mennyi ütést nyert meg a forduló során, és fedje fel a jóslatkártyáját. Aki pontosan eltalálta, hogy mennyi ütést nyer meg, a jóslatkártya értékével megegyező mennyiségű pontot kap.

Aki tévedett, számolja ki, hogy mennyi a különbség a megnyert ütések száma és a megjósolt célszám között. A kapott érték büntetőpontokat jelent (érdemes negatív számmal jelölni). Néhány példa:

Jóslat	Megnyert ütések	Pontok
4	6	-2
4	2	-2
4	4	4
6/9	7	-1*

* A „6. érzék” jóslatkártya esetében a játékos dönti el, hogy 6-os vagy 9-es értéknek olvassa, és mivel a 6-os értékkel csak -1 pontot kap, ezért ezt választja.

A játékosok jegyezzék fel a szerzett pontjaikat és kezdjenek új fordulót. A legutóbbi osztó bal oldalán ülő játékos lesz az új osztó, és az ő bal oldali szomszédja kezd az új fordulót.

△ Ki a győztes?

Az utolsó forduló végén a legtöbb ponttal (vagy legkevesebb büntetőponttal) rendelkező játékos lesz a győztes.

□ Játékvariánsok

Kezdő játékosok számára

Játsszatok adu nélkül. A szinkényszer továbbra is érvényben van, és minden egyéb szín alacsonyabb értékűnek számít, mint a hívott szín. A megnyert ütések száma és a megjósolt célszám közötti különbség a következőképpen ér pontot:

Különbség	0*	1	2	3	4	5 vagy több
Pontok	6	4	3	2	1	0

* Pontos jóslat

Tapasztalt játékosok számára

Ahelyett, hogy a szabályok által előre meghatározott fordulóig tartana a játék, határozzák meg a játékosok, hogy mennyi pontot kell elérni a játék megnyeréséhez. További kihívást jelenthet, ha az adut csak azt követően fordítják meg a játékosok, hogy kiválasztották a jóslatkártyájukat.



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu