A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPEZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

HAGYOMÁNYOS JÁTÉK

8 éves kortól, 2-5 játékos számára

Magas, alacsony, bal vagy jobb? Milyen kártyát játszotok ki középre? A lehetőségek gyorsan szűkülnek. Eljött az univerzális kártya ideje! Aki először megy ki, megnyeri a játékot. Vagy a még nagyobb kihívásért a játékosok a kooperatív játékmóddal is próbát tehetnek.

Játékelemek

101 kártya (0-100 értékben)

A játék előkészítése

A játékosok válasszanak egy osztót, ő keverje meg az összes kártyát és osszon mindenkinek 7-7-et képpel lefelé. Ezt követően az osztó húzzon még két extra kártyát magának. A megmaradt kártyákból alkosson egy képpel lefelé fordított húzópaklit mindenki számára könnyen elérhető helyen. A játékosok vegyék a kezükbe a kártyáikat úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon.

A kártyák



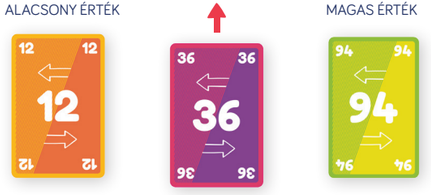
A játék célja

Az lesz a győztes, aki elsőként játssza ki az utolsó kártyáját (üres a keze).

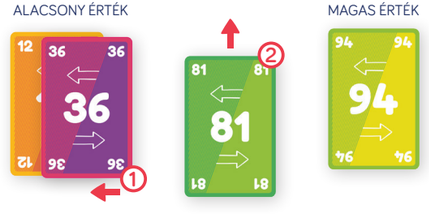
Játékmenet

Az osztó válassza ki a kézben tartott kártyái közül legalacsonyabb és legmagasabb értékű **általános** kártyát, és helyezze azokat képpel (számértékkel) felfelé a játéktér közepére. A két kártya között legyen egykártyányi hely, hogy újabbat lehessen oda kijátszani. Ez a két kártya a két limitpakli. A kettejük közötti helyre kell a kártyákat kijátszani. Az osztótól balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

Amikor egy játékos sorra kerül, csak olyan számkártyát játszhat ki, aminek az értéke a két limitpaklin látható érték között van, **VAGY** kijátszhat univerzális kártyát (lásd *Univerzális/fordítókártya*). Ha egy játékos egyetlen kártyát sem tud kijátszani a kézben tartottak közül, újra kell indítania a játékot (lásd *A játék újraindítása* részt).



A soron következő játékosnak el kell döntenie, hogy a középen lévő kártyát a bal vagy a jobb oldali limitpaklira helyezi mielőtt a kezéből kijátszana egy kártyát a két limitpakli közé, ezzel befejezve a kört.



A játék újraindítása

A sorra kerülő játékos dönthet úgy, hogy újraindítja a játékot. Ilyenkor dobja el az összes, képpel felfelé szereplő kártyát a játéktérről egy dobópakliba, és húzzon 3 kártyát a húzópakliból, ezeket vegye kézbe. Ezt követően indítsa újra a játékot, helyezze a játéktérre a legalacsonyabb és legmagasabb értékű általános kártyáját, két új limitpaklit kialakítva. A játék úgy folytatódik, mintha új játék kezdődött volna, tehát a következő játékoson a sor.

TIPP: Amikor egy játékos újraindítja a játékot, akkor eggyel több kártya lesz a kezében a köre elejéhez képest, de így meg tud szabadulni egy nagyon magas és/vagy alacsony értékű kártyájától.

Ha egy játékosnak nincs elegendő általános kártyája mindkét limitpakli újraindításához, helyezze az egyik kártyáját a húzópakli aljára, és húzzon egy új kártyát a húzópakli tetejéről. Ezt ismételje meg addig, amíg 2 általános limitpaklit ki nem alakít.

Csalás az újraindítás során

Ha a többiek csaláson kapnak valakit, vagyis az újraindítás során nem a legalacsonyabb és/vagy legmagasabb értékű általános kártyáját játssza ki, számonkérhetik, és büntetésként 5 kártyát kell húznia a húzópakliból.

Univerzális/fordítókártya

A 0-s, 1-es, 99-es, 100-as, illetve minden kerek 10-es (azaz a 0-ra végződő) értékű kártya univerzális kártya, amik egyben megfordítják a körsorrendet is. Az univerzális kártyákat mindig ki lehet játszani középre, **bármilyen** érték is szerepeljen a limitpaklikon. Ezt követően a jobb oldali szomszédon a sor, akinek el kell döntenie, hogy az univerzális kártyát a bal vagy a jobb oldali limitpaklira helyezi. Az univerzális kártyán látható érték lesz a limitpakli új értéke. Minden alkalommal, amikor univerzális kártya kerül kijátszásra, megfordul a körsorrend. 2 fős játék esetén ez utóbbi szabályt figyelmen kívül kell hagyni, nincs hatása.

A játék nyertese

Amikor egy játékos az utolsó kézben tartott kártyáját is kijátssza, a játék a győzelmével véget ér. A játékot nem lehet univerzális kártyával befejezni. Ha egy játékosnak egyetlen univerzális kártyája maradt csak a kezében, akkor **kötelező újraindítania** a játékot.

>>> KOOPERATÍV JÁTÉK <<<

8 éves kortól, 3-5 játékos számára

A játék előkészítése

A 0-s és 100-as értékű kártyákat el kell távolítani a pakliból és azokat képpel felfelé a játéktér mellé kell helyezni. Az osztó keverje meg a többi kártyát és osszon mindenkinek 7-7-et képpel lefelé, ő maga pedig húzzon még két extra kártyát.

A játék célja

Minden játékosnak ki kell játszania az összes kártyáját anélkül, hogy bárkinek is újra kellene indítania a játékot.

Játékmenet

Az osztó alakítsa ki a két limitpaklit a kézben tartott legalacsonyabb és legmagasabb értékű **általános** kártyáiból. A kezdőkártyák lehelyezése után a tőle balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos. A sorra kerülő játékos játsszon ki a megszokott módon egy kártyát, ami a két limitérték között van, az őt követő játékosnak pedig el kell dönteni, hogy azt a kártyát a bal vagy a jobb oldali limitpaklira helyezi, mielőtt kártyát játszana ki a kezéből. Ha sorra kerülve bárkinek újra kell indítani a játékot, a játék kudarccal ér véget.

A játékosok kérhetnek tanácsot egymástól, hogy melyik oldalra mozgassák a középen lévő kártyát, de a válaszok sohasem tartalmazhatnak konkrét kártyaértékeket. A következő példamondatokkal kiválóan lehet kommunikálni és stratégiát kialakítani: „A kék értékű sávban kell maradnunk.” vagy „Szeretném, ha alacsonyan tartanánk.”

A 0-s és a 100-as kártyák használata

Ahelyett, hogy a soron következő játékos egy kézben tartott kártyáját játszaná ki (vagy ha nem tud kártyát kijátszani), dönthet úgy, hogy elveszi a 0-s vagy a 100-as kártyát és azt játssza ki. Helyezze a két limitpakli közé ugyanúgy, mintha kézből játszotta volna ki, és ezzel a köre véget ér.

Győzelem

Ha minden játékosnak sikerül kijátszania az összes kártyáját anélkül, hogy bárkinek is újra kellene indítania a játékot, a játékosok együtt, egy csapatként nyernek. Fontos, hogy univerzális kártyával nem lehet kiszállni, hiszen olyankor újra kellene indítani a játékot.

A még nagyobb kihívás érdekében a játékosok próbálják meg úgy kijátszani az összes kártyájukat, hogy a 0-s és 100-as kártyák közül nem használják az egyiket, vagy egyiket sem.

reflexshop

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**