

NINCS KEGYELEM!

Játékosok száma: 3–5 játékos részére

Játékosok kora: 8 éves kortól

Játékidő: kb. 20 perc

Tartalom

33 játékkártya 3–35 számokkal



55 korong



A játék

Egy felfordított kártya fekszik az asztalon. Az éppen soron lévő játékosnak döntenie kell, hogy magához veszi a kártyát és felfordítva maga elé teszi (mint mínuszpontot) az asztalra, vagy elutasítja a kártyát és mellé tesz egyet korongjai közül. A játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy dönt, elfogadja ezt a kártyát, vagy elutasítja, és mellé tesz egy korongot.

A játékot az a játékos nyeri, akinek kevesebb mínuszpontja lesz a játék végén.

Kártyák és korongok

Minden kártya, ami felfordítva a játékos előtt fekszik, értékének megfelelő mínuszpontot jelent a játékos számára. Egy 7-es kártya 7 mínuszpont, egy 15-ös, 15 mínuszpontot, és egy 29-es kártya 29 mínuszpontot jelent a játékosnak. És így tovább



Ibi előtt négy kártya van felfordítva. A négy lap értéke 41 mínusz pont. $(4+6+10+21)$

Összefüggő számsorozat kártyák

Csak annyi mínuszpontot jelentenek, amennyi a számsor legkisebb kártyájának értéke. Például, ha egy játékos előtt 8 és 9-es lapok fekszenek, a mínuszpontok értéke összesen 8. Ha egy játékos előtt 17, 18, 19, és 20-as lapok vannak akkor ennek a négy lapnak az összes mínuszpont értéke 17.

Javaslat: jobban megéri számsorozatot gyűjteni, mint egyes számkártyákat



Például: Eszti előtt van a 13, 15, és a 16-os kártya (28 mínusz pont). Abban az esetben, ha sikerül neki a 14-es lapot maga elé tenni, akkor a mínuszpontjainak értéke összesen 13 lesz.

Abban az esetben, ha a játékos elutasít egy kártyát, korongjai közül egyet a lap mellé kell tennie. Tehát az a jó, ha minél több korongja van a játékosnak. Ráadásul a **megmaradt korongok** a játékvégi értékeléskor korongonként **1 pluszpontot** jelentenek.

A játék előkészítése

Minden játékos 11 korongot kap. Három vagy négy játékos esetén maradnak felesleges korongok, ezeket ki kell tenni a játékból. A játékosok a korongokat a játék alatt végig a tenyerükben tartják azért, hogy játéktársaik ne láthassák, mennyi korongjuk van még.

Egy játékos megkeveri a kártyákat, majd 24 lapot számol le **lefordítva** (számmal lefelé) az asztalra, amiből egy paklit képez. A maradék 9 lapra nincs szükség, ezeket a játékosok **megnézés nélkül** kiteszik a játékból.

A játék menete

A játékosok kiválasztják a kezdő játékosot, aki felfordítva a pakli mellé teszi a legfelső lapot.

A játékos ekkor dönt, hogy megtartja és maga elé teszi a lapot, vagy elutasítja, és mellé tesz egy korongot.

Abban az esetben, ha a játékos elutasítja a lapot, a játékot a következő játékos folytatja, az óramutató járásával megegyező irányban. Az éppen soron lévő játékos dönthet, hogy magához veszi e a lapot (a mellette lévő korongokkal együtt), vagy elutasítja és egy korongot mellétesz. A játék így folytatódik tovább:



az éppen soron lévő játékos vagy magához veszi a lapot (a mellette lévő korongokkal együtt), vagy elutasítja, és egy korongot tesz mellé.

Abban az esetben, ha a játékos úgy dönt, hogy magához veszi, a lapot (a mellette lévő korongokkal együtt), felfordítva maga elé fekteti a lapot, a korongokat pedig a tenyerébe veszi. Végül ez a játékos egy újabb lapot fordít fel a pakliból, amiről a fent leírtak szerint döntenie kell. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad tovább.

Megengedett és szabályos az is, hogy ugyanazt a lapot több fordulón keresztül is elutasítsák a játékosok, így nagyobb mennyiségű korong gyűlhet össze a lap mellett.

Példa

Eszter felfordítja a legfelső lapot, ami a 11-es. Mivel ez a lap 11 mínuszpontot jelentene Eszter számára, ezért elutasítja a lapot, és mellé tesz egy korongot. Samu is elutasítja ez a lapot, és ő is mellétesz egy korongot. Manci szeretné megtartani a korongját, ezért maga elé teszi ezt a lapot, a két korongot pedig a tenyerébe veszi. Manci ezek után a következő lapot fordítja fel a pakliról, ami a 16-os lap. Ez Mancinak 16 mínuszpontot jelentene, ezért elutasítja a lapot és mellétesz egy korongot.

Figyelem!

Összefüggő számsorozat kártyákat mindig egymás mellé kell illeszteni az egyedi számkártyákat pedig jól láthatóan elkülönítve kell letenni.

A játék a leírtak szerint addig folytatódik így, amíg az asztal közepén lévő pakliból elosztódnak a lapok. A játék akkor véget ér és következnek a játék értékelése.

A játék vége és a játék értékelése

Miután mind a 24 lap gazdára talált, minden játékos kiszámítja mínuszpontjainak értékét.

Minden játékos összeadja az egyedülálló számkártyáinak értékét, a legalacsonyabb összefüggő számsorozat kártyáinak értékével, a kapott eredményből pedig jóváírja a korongjainak darabszámát.



Példa a játékvégi értékelésre

Manci előtt a játék végén 3 egyedülálló számkártya és két összefüggő számsorozat kártya fekszik. (3+7+10+14+25) Ezért 59 mínuszpontot kap, melyből jóvá kell írni korongjainak darabszámát, ami jelen esetben 8. Manci mínuszpontjainak összege: $59-8=51$.

Taktikai tippek

Valamikor minden játékosnak kell kártyát magához vennie, legkésőbb abban az esetben, ha már nincs a tenyerében egy korong sem. Tehát a játék elején néha megéri elvenni olyan kártyát is, ami mellett nincs sok korong. Például egy 15-ös lap, ha 3, vagy 4 korong van mellette, már megéri.

Egy lehetőség korongok összegyűjtésére: Első lépésként a játékos egy olyan lapot, amit kockázat nélkül felvehetne, mert beleillik egy összefüggő számsorozatába, elutasít, mert tudja, hogy a játékosársai sem veszik fel. Második lépésként, egy-két forduló múlva, elfogadja, így hozzájut a mellette felhalmozódott korongokhoz.

Példa

Ibi előtt fekszik a 34-es lap, a következő felfordított lap, pedig a 35-ös. Ibi azonnal magához vehetné a 35-ös lapot, hiszen együtt a két lap egy összefüggő számsorozatot adna, és nem jelentene több mínuszpontot. Ibi tudja, hogy a játékosársak biztosan nem veszik magukhoz ezt a lapot, mivel elég magas az értéke, ezért első körben elutasítja és csak később fogadja el. Mikor újra rákerül a sor már jó pár korong fekszik a lap mellett, így megéri azt felvenni.

Figyelem!

Természetesen megéri egy nagyobb értéket első körben elutasítani, de több körön keresztül történő elutasítás kockázatos lehet, mert előfordulhat, hogy egy játékosnak már nincs több korong a kezében és fel kell vennie a lapot.

A játékosoknak figyelniük kell arra, hogy a játék elején 9 lapot félretettek, tehát, elképzelhető, hogy két szám közötti lyukat a játék végéig nem sikerül majd betölteni. Például, ha egy játékosnál van a 22 és a 24-es lap, elképzelhető, hogy nem sikerül a 23-as lapot a két lap közé illeszteni, mert esetleg az a játék elején kikerült a játékból. Kicsi az esély arra, hogy két nem szomszédos szám, mint pl. 30 és 35 közötti számokat sikerül a játék végéig mind beilleszteni.

Ha taktikusabbá szeretnénk tenni a játékot, az a következő játékvariáció szerint is játszható:

A játék elején mindenki csak 10 korongot kapnak. A játékosok kiválasztják és félreteszik a 10, 20, és a 30-as értékű lapokat, majd a maradék kártyákból 24 lapot leszámolnak és egy lefordított paklit képeznek belőle. A megmaradt 6 lapot a játékosok félreteszik. A játék további menete a fent leírtakkal megegyezik.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de