

# 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 játékos, 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](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)