

ALJAS 7-ES

Még a legjobb gengszterek is követnek el hibákat...

2-6 játékos számára
8 éves kortól ajánlott
Játékidő: 15 – 20 perc

Játékelemek:
• 110 kártya
• játékszabály

Szerző: Jacques Zeimet
Illusztrátor: Rolf Vogt
Grafikus: Johann Rüttinger
Szerkesztés: Kathi Kappler
© 2020
Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Egy kívülálló sosem érteti meg teljesen az alvilági kártyázás menetét. Ez a 7 gengszter is látszólag összevissza számol, pusmog a telefonján és emelgeti a pisztolyát...és vannak olyan pillanatok is, amikor teljesen elnémulnak. Sajátítsd el a szabályokat, mert ha odafigyelsz, gyorsan vág az eszed és még azt is tudod, mikor maradj csendben, megnyerheted a gengszterek játékát!

Előkészületek

Keverd meg a kártyákat, és oszd szét egyenlően a játékosok között! Az esetlegesen megmaradt kártyákat rakd vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség! A kártyáit tartsa mindenki egy képpel felfelé fordított pakliként a kezében. A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásának megfelelően folytatódik.

A játék menete

Amikor rád kerül a sor, ki kell játszani a paklid legfelső lapját az asztal közepére.* A kártyát ne a saját irányodba, hanem mindig a többi játékos irányába fordítsd fel!



Ha **gengszter** kártyát fordítasz, mondd, hogy "egy", amilyen gyorsan csak tudod! Ha a következő játékos is gengszter kártyát fordít, neki azt kell mondania, "kettő", a következő játékos "három", és ez folytatódik hétig. Amint a gengszterek száma eléri a hetet, a számolás csökkenő sorrendben folytatódik. Tehát "hét" után "hat" következik és így tovább, amíg ismét el nem éritek az egyet, utána ismét növekvő sorrendben következnek a számok.



Ha **iker gengsztereket** fordítasz, a soron következő két számot kell kimondanod egymás után, és az utánad következő játékos kimarad, nem fordít kártyát. Például, ha a számolás négynél tart, és te iker kártyát fordítasz, azt kell mondanod "öt, hat", az utánad következő játékos pedig kimarad.



Ha **telefonáló gengsztert** fordítasz, nem szabad hangosan kimondanod a következő számot. E helyett takard el a szádat a kezeddél, és tegyél úgy, mintha megköszörnéd a torkodat (khhhm!). A telefonálás nyilván elvonja a figyelmedet, és a hangos hümmögéssel próbálsz leplezni, hogy nem figyelsz eléggé a játékra.



Ha **telefonáló ikreket** fordítasz, kétszer kell megköszörnöd a torkodat, és az utánad következő játékos kimarad.



Ha **fegyveres gengsztert** fordítasz, nem szabad hangosan kimondanod a következő számot, helyette **maradj csendben**. Bizony, nehéz bármit is mondani, ha egy fegyvert szegeznek rád!

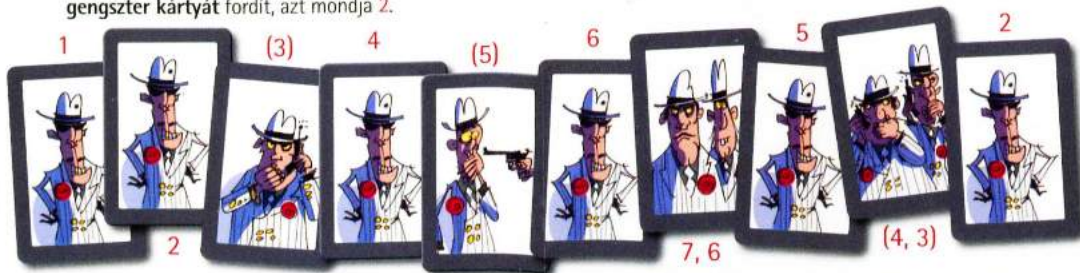
**Minden kijátszott kártya képpel felfelé kerül az asztalra, a korábban kijátszott kártyák tetejére.*



FONTOS! A telefonáló gengszter, a telefonáló ikre és a fegyveres gengszter kártyák miatt is folytatni kell a számolást, tehát fejből ugyanúgy tovább kell számolni (felfelé vagy lefelé), mintha gengszter vagy iker gengszter kártyát fordított volna valaki.

Például:

Al Capone gengszter kártyát fordít, majd azt mondja **1**. Gotti is gengszter kártyát fordít, azt mondja **2**. Provolone telefonáló gengsztert fordít, és megköszöri a torkát: khhhm! (a számolás most **3**-nál tart). Don Corleone gengszter kártyát fordít, azt mondja **4**. Al Capone fegyveres gengsztert fordít, így csendben marad (a számolás **5**-nél tart). Gotti gengszter kártyát fordít, azt mondja **6**. Provolone iker gengsztereket fordít, azt mondja **7, 6**. Don Corleone kimarad. Al Capone gengszter kártyát fordít, azt mondja **5**. Gotti telefonáló ikreket fordít, kétszer megköszöri a torkát: khhhm! khhhm! (a számolás **4, 3**). Provolone kimarad. Don Corleone gengszter kártyát fordít, azt mondja **2**.



A kártyák a példának megfelelő sorrendben vannak.

Figyelm! Ha hibázol, vagy több mint 3 másodpercig hezitálsz, az összes kártyát fel kell venned az asztal közepéről, és a paklid alájára kell tenned. Az új kört te kezded, fordíts fel egy kártyát! (A számolást előlről kell kezdeni.)

Hibának számít, ha:

- rossz számot mondasz,
- túl sokáig habozol,
- nem a kártyának megfelelő hangot adod ki,
- kártyát fordítasz amikor kimaradnál.
- rossz szót mondasz,

Ha valamelyik játékos kételkedik a kimondott szám helyességében, számoljátok át közösen az asztalra rakott lapokat!

Ha tényleg hibáztál, az összes kártyát fel kell venned és a paklid alá kell raknod, majd kezdj új kört!

Ha nem hibáztál, az a játékos viszi el az asztal közepére rakott kártyákat, aki kételkedett a kimondott szám helyességében, és ő kezdi az új kört

Ha több ilyen kételkedő játékos is volt, a kártyákat egyenlően kell szétosztani közöttük, és az kezdi az új kört, aki az utolsó lapot kapja.

Aljas szabályok:

Az első néhány játék során használjátok a khhhm! hangot a telefonos kártyáknál. Mikor már mindenki belerázódott a játékba, jöhetnek az "aljas" szabályok! Ha te vagy az első játékos, aki a körben telefonáló gengsztert vagy telefonáló ikreket játszik ki, eldöntheted, milyen hangot adsz ki / milyen szót* mondasz. A többi, telefonos kártyát kijátszó játékosnak is ezt kell majd utánoznia.

*** Engedd szabadjára a fantáziád, találd ki saját szavakat vagy akár rövidebb mondatokat!**

Néhány példa:

- pfff, kukucs!, csssss ...
- Fel a kezekkel! Ki következik? Mindjárt ott vagyok! ...
- Bonyolítsd a számolást olyan számokkal, amik amúgy nem szerepelnek (pl. nyolc, kilenc)
- Használhatsz tematikus szavakat is, például országok nevei, állathangok, stb. ...

Még aljasabb!

Ha a kezdőjátékos hibázik az első fordításnál, büntetésként minden játékos ad neki egy kártyát a saját paklijából.

A játékos a büntetőkártyákat a paklija alá teszi.

A játék vége és a győztes

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékos az utolsó kártyáját is felfordította (és nem hibázott a kártyának megfelelő akcióval, tehát helyes számot mondott / hangot adott ki / maradt csendben). Ez a játékos a győztes!

Játékvariáció fiatalabb játékosok számára

Vegyétek ki a pakliból az iker gengszteret és a telefonáló ikre kártyákat!



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5

Tel: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop



©2020/Drei Hasen
in der Abendsonne GmbH (DE)
www.dreihasenspiele.de