



20 ÉVES JUBILEUMI KIADÁS
ÚJ JÁTÉKVARIÁCIÓKKAL

Szerző: Wolfgang Kramer
Ki lesz az ökörkör elnöke?

Játékosok: 2–10

Ajánlott: 10 éves kortól

Játékidő: 45 perc

Tartalom: 104 játékkártya, 1 játékszabály

10 jokerkártya

A CÉL:

A játékos célja az, hogy lerakja a kezében tartott lapokat és ne vegyen fel kártyát. Minden kártya, amit a játékosnak fel kell vennie, ökrönként egy mínusz pontot jelent. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legkevesebb ökre van.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

A játékhoz szükség van még papírra és ceruzára. Az osztó az összekevert kártyalapokból minden játékosnak 10 kártyát ad. A játékosok a kártyáikat emelkedő számsorrendbe rendezik kezükben.

NEGY SOR KIALAKÍTÁSA:

Az osztó a maradék kártyából egy lefordított paklit képez, majd a felső négy lapot egymás alá felfordítva az asztal közepére helyezi. Így kialakítja a négy kártyasor kezdetét, amik a kezdő lappal együtt maximum 5 lapot tartalmazhatnak.



1. ábra. sorok a játék kezdeténél

A JÁTÉK MENETE

I. KÁRTYA KIJÁTSZÁS:

Minden játékos kiválaszt lapjai közül egyet, amit lefordítva kitesz maga elé. Mikor a sorban az utolsó játékos is kiválasztotta és lefordítva letette a lapját, akkor mindenki felfordítja a lapját.

Az a játékos kezd, aki a legalacsonyabb értékű lapot tette le az asztalra.

A következő a második legalacsonyabb értékű lapot kijátszó játékos és így tovább, a legmagasabb értékű lapot lerakó játékosig. A kitett lapokat a megfelelő sorkezdő lap mellé kell illeszteni. Ez addig ismétlődik, előről amíg a játékosok mind a 10 kártyát le nem rakták.

HOGYAN LEHET LAPOT LETENNI?

Minden kijátszott lap csak egy sorba illik. A kártyaillesztés szabályai:

1. szabály: emelkedő számsorrend

Az egy sorba lerakott lapok értékének mindig emelkedő számsorrendben kell lenniük.

2. szabály: a legkisebb különbség

A lapot mindig annak a sornak a végére kell lerakni, ahol az utolsó lap értékéhez képest a legkisebb a különbség.

Példa: Ahogy azt az 1. ábra mutatja a kezdő lapok értékei a következők: 12, 37, 43, 58.

A négy játékos a következő lapokat játssza ki: 14, 15, 44, 61.

Az elsőként beilleszthető lap a 14, mert ez a legalacsonyabb értékű lap. A szabályban leírtak szerint a 14 értékű lap csak a 12 után illeszthető be, ezt követi a 15 értékű lap. A 44 értékű lap az első szabályban leírtak szerint az első és a második sorba is beilleszthető lenne, de a második a „legkisebb” különbség” szabály miatt csak a harmadik sorba illeszthető. A 61 értékű lapot a második szabály meghatározása szerint a negyedik sorba lehet beilleszteni.



2. ábra: sorok az első forduló után

II. KÁRTYA FELVÉTEL:

Addig, amíg a játékosok a lapokat be tudják illeszteni a sorokba, nincs gond. De mi történik, ha egy lap nem illik egy sorba sem? Nos, ebben az esetben annak a játékosnak, aki ilyen lapot játszik ki, fel kell vennie egy általa kiválasztott sor lapjait. Cél szerű azt a sort választania, amelyik a legkevesebb mínuszpontot jelent számára. Azokat a kártyákat, amiket a játékosnak fel kellett vennie, ki kell tennie maga elé az asztalra, ezek a játékos büntető pontjai.

3. szabály: megtelt sor

Az 5 lapból álló sor, megtelt. A második szabályban leírtak szerint az a játékos, aki a kijátszott lapját ennek a sornak a végére kell, hogy beillesse, a sorban lévő öt lapot felveszi, a kijátszott lapjával pedig új sort kezd.



Példa: Négy játékos a következő értékű lapokat játssza ki: 21, 26, 30, 36. A 21 és 26 értékű lapokat az első sor végére kell beilleszteni, ezzel az első sor megtelt, mivel a sorban öt lap van. Az a játékos, aki a 30 értékű lapot játszotta ki, lapját szintén az első sor végére illeszteni, de mivel a sorban már öt lap van, így sorban lévő öt lapot fel kell hogy vegye, a kijátszott lapjával pedig új sort kell kezdenie. A 36 értékű lapot szintén az első sor végére kell beilleszteni, így azt a 30 értékű lap mögé kell letenni.

3. ábra: sorok a második forduló után

4. szabály: a legkisebb értékű kártya

Az a játékos, aki olyan alacsony értékű lapot játszik ki, amelyik nem illeszthető egyik meglévő sor végére sem, annak fel kell vennie egy általa kiválasztott sor lapjait, és az általa kijátszott lapot egy új sor kezdő lapjaként kell letennie.

Példa: Négy játékos a következő értékű lapokat játssza ki: 3, 9, 68, 83.

A legalacsonyabb értékű lap a 3-as. Ezt a lapot kell elsőként beilleszteni a sorokba, de egyik sorba sem illeszthető be. Ezért annak a játékosnak, aki a 3 értékű lapot kijátszotta egy meglévő sort ki kell ürítenie. A játékos a második sort választja és a 37 értékű lapot felveszi, majd az általa kijátszott 3 értékű lappal egy új második sort képez. Az a játékos, aki a 9 értékű lapot kijátszotta szerencsés helyzetbe került, lapját a 3 értékű lap mellé illesztheti a második sorba.



4. ábra: sorok a harmadik forduló után

Figyelem: Az a játékos, akinek a „legkisebb értékű kártya” szabályban leírtak miatt egy egész sort fel kell vennie, általában azt a sort választja, amelyik a legkevesebb mínuszpontot jelenti számára.

ÖKÖRKÖR = MÍNUSZPONTOK

Minden kártyán a számok mellett ökörfejek is vannak, minden ökörfej egy mínuszpontot jelent.

- Az ötös számjegyre végződő lapokon (5, 15, 25...) 2 ökörfej van.
- A nulla számjegyre végződő lapokon (10, 20, 30...) 3 ökörfej van.
- A számpárokot mutató lapokon (11, 22, 33,...) 5 ökörfej van.
- Mivel az „55” ötös számjegyre végződik, de egyben számpár is, ezért a lapon 7 ökörfej van.

ÖKÖRKÖRI GYŰJTEMÉNY:

Azokat a kártyákat, amiket a játékosnak fel kellett vennie, ki kell tennie maga elé az asztalra, ezzel mintegy ökörgyűjteményt képezve.

Figyelem: A felvett kártyákat a játékosok nem tarthatják a kezeikben!

A JÁTÉK VÉGE:

A játéknak akkor van vége, amikor a játékosok az összes lapjukat kijátszották. Ekkor minden játékos összeszámolja mínuszpontjait az ökörgyűjteménye alapján. Az osztó minden játékos eredményét felveszti egy lapra, és máris kezdődhet a következő forduló. A játék több fordulón keresztül addig folytatódik, amíg egy játékos 66 db ökörfejet összegyűjt. Az a játékos nyer, aki a legkevesebb ökörfejet gyűjtötte. A játékosok természetesen megállapodhatnak a játék kezdetétől egy másfajta pontozási rendszerben is.

JÁTÉKTIPP:

A következő két példa megmutatja, milyen meglepésztő lehet a játék

1. Példa:

Egy játékos a 45 értékű lapot játssza ki, és úgy gondolja, hogy a harmadik sorba a 41 értékű lap mellé beillesztheti lapját. Itt azonban téved, mert a negyedik sor végén a 42 értékű lap áll, és a legkisebb különbség szabályban leírtak szerint lapját ide, a negyedik sor végére kell beilleszteni. Mivel lapját hatodik lapként tudná beilleszteni, ezért a negyedik sort fel kell vennie.



5. ábra: Az első példához

2. Példa:

Egy játékos a 62 értékű lapot játssza ki, és úgy gondolja, hogy az első sorba beillesztheti lapját. Ezzel egyidejűleg egy másik játékos leteszi a 29 értékű lapot és felveszi az első sort, a legkisebb értékű lap szabálya miatt. Az a játékos, aki a 62 értékű lapot játszotta ki, lapját a negyedik sor végére, hatodik lapként illesztheti be, és a negyedik sor lapjait fel kell, hogy vegye.



6. ábra: a második példához

VARIÁCIÓK PROFIKNAK 2-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Azoknak ajánljuk ezt a játékvariációt, akik szeretnek taktikázni. A játék alapszabályai itt is érvényesek, csak két új szabállyal kibővülnek:

1. A JÁTÉKBAN LÉVŐ ÖSSZES KÁRTYA ISMERT

A játékban használt lapok száma változik a játékosok számával. A következő szabályban leírtak szerint: játékosok száma x10 +4.

Példa: 3 játékos esetén: 34 kártya, 1-34-ig.
4 játékos esetén: 44 kártya, 1-44-ig.

Az összes többi kártyát az osztó kiválogatja, félreteszi.

2. MINDEN JÁTÉKOS KIVÁLASZT MAGÁNAK TETSZŐLEGESEN 10 KÁRTYÁT

Az osztó a kártyákat felfordítva az asztalra teríti. A játékosok körben egymás után választanak egy-egy lapot, addig amíg a 10 lapjuk összegyűlik. Ezek után már csak négy lapot hagynak az asztalon, melyek a négy sor kezdő lapjait alkotják. A játék további menete megfelel az alapjátékban leírtaknak.

CE szabványnak megfelelő. Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz!
A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak. Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk.
Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



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, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII, MMXI, MMXIV Version 2.1

VIGYÁZZ6! JUBILEUMI KIADÁS ÚJ, KÜLÖNLEGES AKCIÓKÁRTYÁKKAL WOLFGANG KRAMER JÁTÉKA



Tíz jokerkártya 2-10 játékos részére. A jokerkártyákon „0,0”-tól „0,9”-ig szerepelnek a számok, így a játékban 114 kártyánk van. A játék kezdetén minden játékos kap egy véletlenszerűen kiválasztott jokerkártyát a kezébe. Kevesebb, mint tíz játékos esetén a megmaradt jokerkártyákat belekeverjük a normál pakliba. Végül minden játékos kap 10 kártyát a szokásos módon így minden játékosnak összesen 11 kártya lesz a kezében.

A „Vigyázz6 alapjáték” szabályai a következő szabályokkal egészülnek ki:

- Aki jokerkártyát játszik ki, az illeszti elsőként a sorozatokhoz a lapját, mert a jokerkártyák a legalacsonyabb értékű kártyák. Ezen túlmenően, a játékos kiválaszthatja bármelyik sort, amelyikhez hozzá szeretné illeszteni a kijátszott jokerkártyáját.

A Joker kártya értéke megnöveli a sorozat utolsó lapjának értékét (lásd a példát).



Példa: A játékos kijátszik egy 18-as lapot, a B játékos pedig egy jokerkártyát játszik ki. Mivel a Joker kártya értéke 0,4 és ez alacsonyabb, mint az A játékos által kijátszott 18-as értékű lap, ezért a jokerkártya lesz az első, amit tulajdonosa letesz egy sorhoz. B játékos a kijátszott jokerlappal a 17-es lap értékét növeli meg 0,4-el (17,4-re). A 18-as kártyát tulajdonosa csak a jokerlap mellé teheti. Mivel ez lesz a sorban a 6. lap, ezért az egész sort fel kell vennie

Amikor egy játékos számkártyát illeszt egy jokerkártyához, akkor is érvényben maradnak a „növekvő számsorrend” és a „legkisebb különbség” szabályok.



Ennek a sorozatnak a „végső értéke” 18,4. Mivel ebben a pillanatban ez a legmagasabb „végső érték” ezért ide lehet illeszteni minden 19 és 104 értékek közötti lapot.



Ennek a sorozatnak a „végső értéke” 0,7. Ide lehet illeszteni minden 1 és 9 értékek közötti lapot.



Ehhez a sorozathoz jelenleg nem lehet lapot illeszteni, mert minden lapot az 1. 2. vagy 4. sorozat végére kell illeszteni.



Ehhez a sorozathoz 11 és 17 értékek közötti lapokat lehet illeszteni.

- Mivel egy jokerkártya a legalacsonyabb értékű kártya, a játékos úgy is dönthet, hogy felvesz vele egy sort. Ebben az esetben a kijátszott jokerkártya lesz az új sor első lapja. (lásd „A legalacsonyabb kártya” cím alatt).
- Ha egyszerre több jokerkártyát is kijátszanak a játékosok, akkor az alacsonyabb értékű jokerkártyát kell elsőként beilleszteni. Ez azt jelenti például, hogy a 0,4-es értékű kártyát előbb kell egy sorhoz illeszteni, mint a 0,6 értékű jokerkártyát.
- Egy jokerkártya **közvetlenül** nem illeszthető hozzá egy másik jokerkártyához.
- Ha **minden** sor végén jokerkártya van és egy játékos egy jokerkártyát játszik ki, akkor fel vennie az egyik sort. A sor hossza ilyenkor nem számít.

A Jubileumi játék a jokerkártyákkal a következőkben leírt mindkét játékvariációval kombinálható.

KÉT JÁTÉKVARIÁCIÓ A VIGYÁZZ6 JUBILEUMI KIADÁSÁHOZ

Az alapjáték szabályai változatlanul érvényben maradnak, amikhez a következő új szabályok jönnek:

VIGYÁZZ6 CSÚSZTATÁS

Wolfgang Kramer tervezte Rasmus Forntheil ötlete alapján.

Ez a variáció annál szórakoztatóbb, minél több játékos vesz részt a játékban.

Minden játékos a lépése előtt kiválaszt egyet a kezeiben tartott lapok közül, amit lefordítva továbbcsúsztat a baloldali szomszédjának, aki csak azután veszi fel ezt a lapot, miután kiválasztott egy lapot a kezében tartott lapokból, amit lefordítva odacsúsztatott a baloldali szomszédjának. Így zajlanak a lépések: Először lap csúsztatása, majd a kapott lap kézbevétele. Csak ezután teszik ki a játékosok a lefordítva a lapokat, amiket lefordítás után a sorokhoz illesztenek.

Kivétel: Az utolsó kártyát nem csúsztatják tovább a játékosok, hanem csak a sorokhoz illesztik.

VIGYÁZZ6 KÜLÖNBÖZŐ HOSSZÚ SOROK:

Wolfgang Kramer tervezte Hans-Peter Stoll ötlete alapján

Ez a variáció a taktikus játékosoknak szól.

Az első olyan kártya egy sorban, amin több ökör van, különleges feladattal bír.

- Amikor egy olyan kártyát illeszt egy játékos az egyik sorhoz, amin **2 ökörfej van, függetlenül attól, hogy ez a lap hányadik** a sorban, ezt követően **már csak egy lap illeszthető** ehhez a sorhoz és a második lapot illesztő játékosnak fel kell vennie a sort.
- Azt követően, hogy egy olyan kártyát illeszt egy játékos az egyik sorhoz, amin **3 ökörfej van, függetlenül attól, hogy ez a lap hányadik** a sorban, még **két** lap illeszthető ehhez a sorhoz. A harmadik lapot illesztő játékosnak fel kell vennie a sort.
- Azt követően, hogy egy olyan kártyát illeszt egy játékos az egyik sorhoz, amin **5 ökörfej van, függetlenül attól, hogy ez a lap hányadik** a sorban, még **négy** lap illeszthető ehhez a sorhoz és az ötödik lapot illesztő játékosnak fel kell vennie a sort.
- Ha az „55” lapot illeszti egy játékos az egyik sorhoz, amin **7 ökörfej van, függetlenül attól, hogy ez a lap hányadik** a sorban, még **hat** lap illeszthető ehhez a sorhoz és a hetedik lapot illesztő játékosnak fel kell vennie a sort.

Két alapszabály:

Csak az elsőként beillesztett „többökrös” lapok bírnak különleges tulajdonsággal. Azok a többökrös lapok, amiket később illesztenek a sorokhoz a játékosok, nem rendelkeznek a fent leírt különleges tulajdonsággal.

A különleges tulajdonság, már az egy sorba elsőként letett lapra is érvényes.

Egy különleges tulajdonsággal bíró kártya letétele csak a lapok felvételére vonatkozó szabályokat változtatja meg, azon kívül minden marad az alapszabályban leírtak szerint.

Példa:



A „10” után a 3. kártya veszi fel a sort.

A „11” kártya nem rendelkezik különleges tulajdonsággal.

A „15” veszi fel a sort és adja az új sor első lapját.



A „20” veszi fel a sort és adja az új sor első lapját.