

Die sieben SIEGEL

Stefan Dorra

3-5 játékos részére
10 éves kortól
játékidő kb. 30 perc

Tartalom:

75 játékkártya (1-től 15-ig piros, sárga, zöld, kék és lila színben)
27 pecsét (5 piros, 3-3 sárga, zöld, kék és lila, 4 fehér, 6 fekete)
1 szabotőr

Játékötlet

Minden fordulóban mindenki kap kártyákat, és ki kell találnia, hogy ezekből mennyit és **milyen színben** fog ütni. Ha például Jenő úgy véli, hogy három sárga és két kék ütése lesz, akkor maga elé vesz három sárga és két kék pecsétet; a játék folyamán arra törekszik majd, hogy elveszítse e pecséteteket.

Ha a játék folyamán Jenő sárga ütést visz, egy sárga pecsétet visszarak az asztal közepére; ha kék ütést visz, kék pecsétet tesz vissza. Ha azonban elvisz egy zöld ütést, minthogy nincs zöld pecsétje, kénytelen maga elé venni egy fekete pecsétet. A forduló végén minden fekete pecsét három mínuszpontot ér, de a játékosok előtt maradt színes (vagy fehér) pecsétékért is mínuszpontok járnak.

És mintha nem lenne épp elég a jövőbelátás gyakorlása, ott van még a gonosz szabotőr, akinek egyetlen célja, hogy tönkrezúzza a többiek terveit.

Aki a játék végéig a legkevesebb mínuszpontot gyűjti össze, az lesz a győztes.

Előkészületek

A szükséges kártyák:

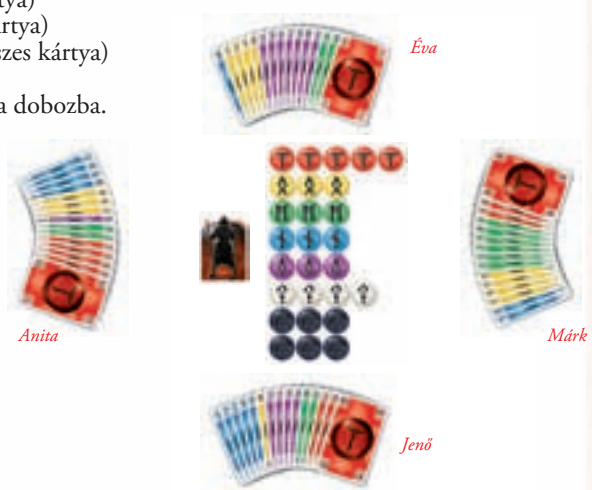
3 játékos: 1-9 minden színben (45 kártya)
4 játékos: 1-12 minden színben (60 kártya)
5 játékos: 1-15 minden színben (az összes kártya)

A felesleges kártyákat vissza kell tenni a dobozba.

A többi kártyát jól meg kell keverni, majd az **összeset** ki kell osztani a játékosok között. Mindenki kezébe veszi a kapott kártyáit.

A szabotőrt és a 27 pecsétet az asztal közepére kell kikészíteni.

A példában négyet játszanak.



A jóslás

A kártyák kiosztása után elsőként az osztó balján ülőnek kell jósolnia.

Két lehetősége van:

- megjósolja ütéseit *vagy*
- kiválasztja a szabotőrt

Ezután az óramutató járása szerinti sorban a szomszédja következik, majd így tovább a többiek: vagy megjósolják ütéseiket, vagy kiválasztják a szabotőrt. Ez addig tart, amíg mindenki sorra nem kerül. (Az is szabályos jóslás, ha valaki azt mondja, ő nem fog ütni egyet sem.)

Fontos: Csak **egyvalaki** választhatja a szabotőrt; ha már valaki kiválasztotta a szabotőrt, az utána következők mást nem tehetnek, ütéseiket kell megjósolniuk. Ugyanakkor előfordulhat, hogy senki sem választja a szabotőrt.

Jenő kezd, és a jóslás mellett dönt. Úgy véli, egy piros, két kék és egy zöld ütése lesz, ezért az asztal közepéről maga elé vesz egy piros, két kék és egy zöld pecsétet.

Utána Anita jóslása következik: ő úgy gondolja, két lila, egy kék és három piros ütése lesz.

Maga elé vesz két lila, egy kék és három piros pecsétet.

Éva nem jósol, hanem maga elé veszi a szabotőr figuráját. A játék során azon igyekszik majd, hogy keresztülhúzza a többiek terveit, hogy amazok ne tudjanak megszabadulni színes pecsétjeiktől, valamint fekete pecséteteket kapjanak.

A **szabotőr** sem most, sem a lejátszás közben nem kap és nem ad vissza pecséteteket, bármennyit is üt vagy nem üt. A forduló végén 4 mínuszpontot kap, illetve, ha ügyes kevesebbet (*l. lentebb*).

Fehér pecsét (dzsóker): Fehér pecsétet csak akkor lehet jutni, amikor már valamelyik színű pecsétből nincs több a készletben. Ha például valaki el szeretne venni egy sárga pecsétet, de az asztal közepén már nincs ilyen, a sárga pecsétet egy játékosárról veszi el, aki nyomban elvesz egy fehér pecsétet az asztal közepéről. A lejátszás során a fehér pecsét mintegy dzsókernek számít (*l. lentebb*).

Márkon a sor. Minthogy Éva elvette a szabotőrt, Már kénytelen jósolni. Úgy véli, két sárga, egy zöld és egy kék ütése lesz, és elvesz az asztal közepéről két sárga és egy zöld pecsétet. Mivel ott már nincs kék pecsét, elvesz egyet Anitaától, aki ehelyett elvesz magának egy fehér pecsétet.



Lejátszás

Az osztó balján ülő játékos kezd olymódon, hogy kártyái közül kiválaszt egyet és kirakja azt az asztal közepére. Ezután a többieknek, az óramutató járása szerint, szintúgy ki **kell** játszaniuk egy-egy lapot, méghozzá (ha képesek rá) **ugyanolyan színűt**, mint az elsőként kijátszott. Akinek nincs az adott színből egy kártyája sem, az vagy pirosat játszik ki, vagy bármely tetszőleges szint. **Mindig a piros az aduszín.** Ezután meg kell nézni, ki nyerte az ütést.

Az ütést a legmagasabb értékű adu (piros lap) nyeri. Ha nincs adu az ütésben, az **elsőként kijátszott** színhez tartozó legmagasabb értékű lap nyeri az ütést. A győztes lapot kijátszó játékos begyűjti az ütés összes kártyáját, és azokat képpel lefelé lerakja maga elé dobott lapjaihoz. Ezután egy, az ütés színével megegyező színű pecsétet maga elől vissza kell tennie az asztal közepére. Végül kijátszik egy tetszőleges lapot a kezéből, megnyitva az újabb ütést.

Ha valaki megnyer egy ütést, de nem tud megfelelő színű pecsétet visszaadni, el kell vennie közepéről egy fekete pecsétet. A forduló végén minden fekete pecsétért 3 mínuszpont jár.

Fontos: Ha az első kijátszott kártya piros volt, az ütést nyertesének piros pecsétet kell beadnia. Ha viszont pirossal nyerte ugyan az ütést a játékos, de nem az volt az **elsőként kijátszott** szín, akkor beadhat piros pecsétet, de beadhat az elsőként kijátszott színnel megegyező színűt is.

A fehér pecsétet dzsókerek. Aki megnyer egy ütést, az adott színű pecsét helyett dzsókert is beadhat.

Fontos: Miként a többiek, a szabotőr is megnyerhet ütéseket. Ilyenkor az elvitt lapokat ugyanúgy maga elé veszi, mint a többiek tennék, és kijátszik egy új lapot; de nem ad be pecsétet, sem nem kap feketét.

Példa a lejátására:

Jenő kezd, kijátszik egy lila 2-est. Aki tud, annak lila lapot kell kijátszania. Anita lila 12-est rak ki, Éva lila 7-est. Márknak nincs lila lapja, és egy zöld 3-ast rak le. Mivel az ütésben nincs piros lap, Anita lila 12-ese a legerősebb. Anita az ütés lapjait képpel lefelé lerakja maga elé, és visszaad egy lila pecsétet. Ő kezdi a következő ütést, és kijátszik egy sárga 4-est. Éva sárga 2-est, Márk sárga 9-est, Jenő sárga 10-est játszik ki. Jenő nyeri az ütést. Nincs sárga pecsétje, ezért maga elé vesz egy fekete pecsétet. Most Jenő kezdi az újabb ütést, és kijátszik egy lila 8-ast. Anitának már nincs lilája, ezért egy piros 3-ast játszik ki. Éva lila 1-est, Márk pedig egy zöld 8-ast rak le. Anita nyeri az ütést, és minthogy pirossal ütött, vagy piros, vagy lila pecsétet kell beadnia.

Értékelés

Az első forduló akkor ér véget, amikor már mindenki kijátszotta utolsó kártyáját is. Ekkor azok, akik előtt egy pecsét sincs, 0 pontot kapnak. Ez a lehető legjobb!

Mindenki annyiszor 2 mínuszpontot kap, ahány színes (piros, sárga, zöld, kék, lila) pecsét van előtte.

Mindenki annyiszor 3 mínuszpontot kap, ahány fekete pecsét van előtte.

Mindenki annyiszor 4 mínuszpontot kap, ahány fehér pecsét van előtte.

A szabotőr játékos 4 mínuszpontot kap, ha senki előtt nincs fekete pecsét; egyébként ahány fekete pecsét van összesen a többi játékos előtt, annyival kevesebb mínuszpontot kap. Ha például a többiek összesen három fekete pecsétet szedtek össze, (4-3) 1 mínuszpontot kap. **Fontos:** Ha annyira ügyesen rombolta a játékot, hogy a többiek négy vagy több fekete pecsétet szedtek össze, 0 pontot kap; ennél jobb eredményt (ti. pluszpontokat) nem lehet elérni.

Jenő a fekete pecsét miatt 3 mínuszpontot kap.

Anita a fehér pecsét miatt 4 mínuszpontot kap.

Éva 2 mínuszpontot kap, mert a többiek előtt összesen 2 fekete pecsét van (4-2=2).

Márk a sárga pecsét miatt 2, a fekete pecsét miatt pedig 3, tehát összesen 5 mínuszpontot kap.



A pontokat fel kell jegyezni, majd az összes pecsétet és a szabotőrt vissza kell tenni az asztal közepére. Az előző osztó bal oldali szomszédja megkeveri a kártyákat, és mindenkinek újra oszt. Kezdődhet is az új forduló!

A játék vége

Annyi fordulót kell játszani, amennyi a játékosok száma (3 játékos esetén duplaannyit). Az lesz a győztes, aki a legkevesebb mínuszpontot gyűjti össze a fordulók során.

Megjegyzések és tanácsok

Aki megnyer egy ütést, annak **azonnal** be kell adnia egy megfelelő színű pecsétet. Ha valaki be tud adni pecsétet, be is kell adnia. Aki viszont elfelejti, az így jár. Persze, illik figyelni a beadást, és figyelmeztetni a másikat, hogy adjon be egy pecsétet - vagy épp vegyen el egy feketét.

Megesik, hogy egyazon fordulóban hatnál több fekete pecsétet kellene kiosztani. Ha valakinek el kellene vennie egy fekete pecsétet, de középütt már nincsen, úgy nem kap fekete pecsétet (és így mínuszpontokat). Mázlista.

A jóslásnál ügyelni kell arra, hogy a pirossal ütésnél alkalmasint más színű pecsét is beadható. Amúgy sem jó annyi piros pecsét elvenni, ahány piros lapja van valakinek.

Mindig érdemes a szabotőrt választani, ha valakinek egy színből alig van lapja, vagy egy sincs. Amikor majd ilyen színt hívnak, könnyen keresztül lehet húzni a többiek számításait.

Sokszor bőven megéri a szabotőrt választani. Ha úgy látjátok, hogy túlságosan csábító a szabotőr, ne 4, hanem 5 (vagy 6) mínuszpontról induljon.

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



Kérdése van? Forduljon hozzánk bizalommal!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

