

# MICSODA PECH#!?

Szerző: Thorsten Gimmler • Grafika: Dennis Lohausen

Játékosok: 3–7 fő

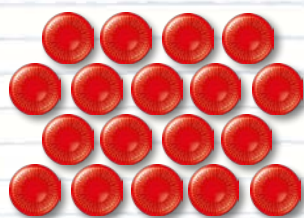
Ajánlott: 8+

Játékidő: 20 perc

## TARTALOM:



33 kártya: 3 - 35 értékkel



55 korong

## A JÁTÉKÖTLET

Egy Palimadár naplójából. Veled is megtörtént már, hogy bal lábbal keltél, és egész nap üldözött a balszerencse? Ez történt a Palimadárral is. Alighogy felébredt rémálmából, szemtől szemben találta magát egy hatalmas pókkal. Később, amikor az autójával munkába igyekezett azt látta, hogy a saját hátsókereke előzi meg. Ekkor már gondolta, hogy ez nem az ő napja.

Hogy mi történt még a „szegény ördöggel”, megnézheted a kártyák képein. Neked kell döntened, amikor egy peches kártya kikerül az asztalra, hogy elutasítod a kártyát és ráteszel egy korongot, vagy elfogadod a peches kártyát a mínuszpontokkal együtt. Az elfogadott kártyát, az esetleg rajta lévő korongokkal együtt tedd magad elé. A korongok pluszpontot jelentenek. A játék végén az győz, akinek a legkevesebb mínuszpontja lesz.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A legszerencsésebb játékos keverje meg az összes kártyát, majd 9 lapot (megnézés nélkül) tegyen vissza a játék dobozába. A maradék 24 kártyából alakítson ki egy lefordított lapokból álló húzópaklit az asztalon. A játékosok számától függően vegyetek magatokhoz korongokat:

- 3 – 5 játékos esetén mindenki vegyen el 11 korongot,
- 6 játékos esetén mindenki vegyen el 9 korongot,
- 7 játékos esetén mindenki vegyen el 7 korongot,

A megmaradt korongokat tegyék vissza a játék dobozába.

**Figyelem, ez mindenkinek szól:** a játék alatt tartsátok titokban a korongjaitokat. Azt már rátok bizzuk, hogy a nadrágzsebetekbe, vagy a dekoltázsotokba rejtitek.

## A JÁTÉK MENETE

A legszerencsésebb játékos kezd, ő az, akit már korábban meghatároztatok. Nevezzük őt szerencsés *Dániel*nek. Szerencsés Dániel fordítsa fel a legfelső lapot a húzópakliból, és tegye ki középre.



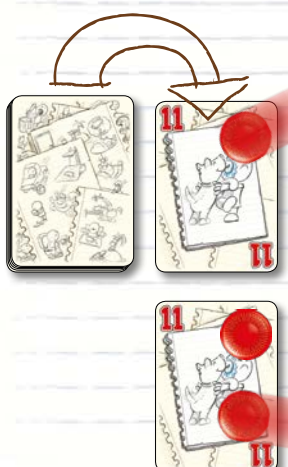
Szerencsés Dániel dönthet:

- Elutasítja a kártyát, és rátesz 1 korongot.
- Elveszi a kártyát, és felfordítva leteszi maga elé.

Amennyiben szerencsés Dániel elutasítja egy koronggal a kártyát, úgy a következő játékos, nevezzük őt *Beának*, dönthet a kártyáról. Vagy elveszi a kártyát a rajta lévő 1 koronggal, vagy elutasítja azt. A játékot így folytatjátok tovább.

Aki úgy dönt, hogy elveszi a kártyát a rajta lévő korongokkal együtt, az felfordítva fektesse maga elé a kártyát, a korongokat pedig rejtse a tenyerébe, zsebébe... Végezetül fordítsa fel a következő lapot a húzópakliról, és döntsön róla: elveszi a kártyát, vagy elutasítja.

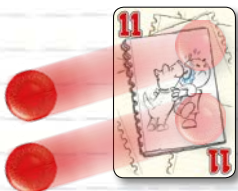
**Fontos:** Az aktuális játékos lépése akkor ér véget, amikor egy korong lerakásával elutasítja a felfordítva fekvő kártyát.



*Szerencsés Dániel felfordította a pakli legfelső lapját, ami egy 11-es lap. Mivel nem szeretné a kártyát, ezért rátesz 1 korongot.*

*Bea szintén nem szeretné ezt a kártyát, ezért ő is rátesz 1 korongot.*





Cintia a kártya mellett dönt, ezért elveszi a 11-es lapot, amit felfordítva maga elé tesz, a rajta lévő 2 korongot pedig a tenyerébe rejti.



Cintia ezután egy új lapot fordít fel a húzópakliból. Az új kártya egy 26-os lap. Cintia nem akarja ezt a kártyát, ezért rátesz 1 korongot.

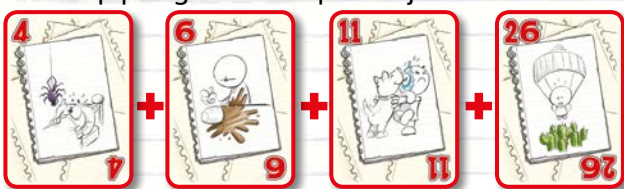
**Figyelem!** A játék folyamán megfigyelhetitek majd, hogy a magasabb értékű lapokat nem nagyon akarja elvenni senki. Így előfordulhat, hogy egy kártya akár több körön keresztül is közepben fekszik, egyre több korong gyűlik össze rajta, míg valaki úgy dönt, hogy elveszi.



Miután Dániel, Bea és Cintia is többször elutasította a 26-os kártyát, egész nagy mennyiségű korong gyűlt össze rajta. Cintia végül úgy dönt, hogy elveszi a kártyát a korongokkal együtt.

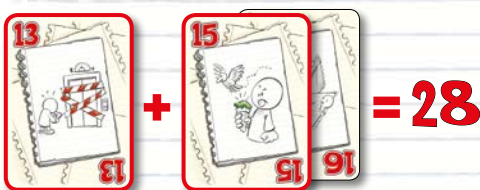
## A KÁRTYÁK ÉS A KORONGOK

Az jó, ha valaki sok korongot gyűjt, mert azokkal könnyedén elutasíthatja a nemkívánatos lapokat, valamint a játék végén is pluszpontokat jelentenek. Aki úgy kerül sorra, hogy nincsen már egy korongja sem, annak el kell vennie a közepben fekvő lapot. Minden előttetek fekvő egyedülálló lap a játék végén annyi mínuszpontot jelent, ahányas szám rajta áll. Például a 6-os lap 6 mínuszpont, a 21-es lap pedig 21 mínuszpontot jelent.

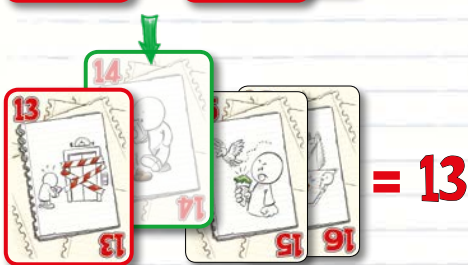


Például Cintiának négy egyedülálló lapja lett. A kártyái 47 mínuszpontot jelentenek neki a játék végén.

Kevesebb mínuszpontot gyűjt az, akinek sikerül számsort gyűjtenie. Egy számsor több közvetlenül egymást követő számú lapokból áll. Egy számsor mindig annyi mínuszpont, amennyi a számsor legalacsonyabb értékű lapja. Például a 15-ös és a 16-os lapok összesen 15 mínuszpontot jelentenek.



Szerencsés Dániel eddig a 13-as, 15-ös és a 16-os lapokat gyűjtötte be eddig. Ez összesen 28 mínuszpontot jelent neki.

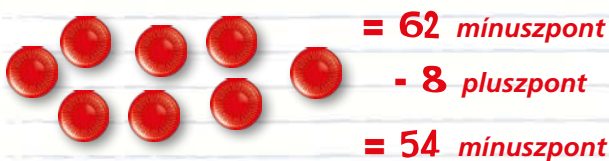


Ha szerencsés Dánielnek sikerülne megszerezni a 14-es lapot, akkor 13-tól 16-ig olyan számsora alakulna ki, aminek a legalacsonyabb értéke 13, amiért összesen 13 mínuszpontot kapna a játék végén.

A számsoraitokat alkotó lapokat félig egymásra fektetve tartásuk magatok előtt, hogy mindenki láthassa, hogy ki előtt milyen értékű lapokból álló számsor fekszik.

## A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékos elveszi az utolsó lapot az asztal közepéről. Ezután számoljátok össze a pontjaitokat. Mindenki adja össze az egyedülálló lapjai értékét, valamint a számsorai legalacsonyabb értékű lapjainak értékét. Ezek jelentik a mínuszpontokat. A megmaradt korongok pedig a pluszpontokat. Akinek a legkevesebb mínuszpontja van, annak van a legtöbb pontja, tehát ő a játék győztese.



Szerencsés Dánielnek a játék végére két egyedülálló lapja és három számsora lett. Ezekért 62 mínuszpontot kap (3+7+12+15+25=62). Ezekből 8-at kiegyenlít a korongokkal. Az eredménye 54 mínuszpont (62-8=54).



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

Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
Tel.: 388-4122, www.piatnik.hu  
email: piatnik@piatnik.hu  
Szármarazási hely: EU  
Grafikai adaptáció:  
Co-Libri Reklámgrafika Bt., www.colibri.hu

