

# Magyar népmesék - A kártyajáték

A játékban a magyar népmesék világában vágunk neki újabb varázslatos kalandoknak: a mesék jószándékú szereplőit és hasznos tárgyait igyekszünk összegyűjteni, a gonosz lényeket viszont kerüljük el még az éjfél beköszönte előtt!

## A játék célja

A játékosok sorok és egyforma pozitív lapok lerakásával megpróbálnak minél több pontot gyűjteni, miközben igyekeznek időben megszabadulni a lila színű negatív lapoktól, amelyeket néha kénytelenek lerakni maguk elé. Az akciólapok a haladó változatban nyújtanak kiváló lehetőséget taktikázásra.

**A játékot az a játékos nyeri, aki a végére a legtöbb pontot gyűjti.**

## A játék tartozékai

**120 darab kártya:**

20 darab 1-es	28 darab lila negatív lap
12 darab 2-es	4 darab Pinkó kártya
9 darab 3-as	3 darab Éjfél kártya
5 darab 4-es	39 darab akciókártya (a haladó játékhoz)

## A játék előkészítése

Ha a kezdő változatot játsszuk, tegyük vissza az akciólapokat a dobozba. Tegyük félre a 3 Éjfél kártyát. Keverjük meg a paklit és minden játékosnak osszunk 7-7 lapot. A maradék lapokat válasszuk szét 3, nagyjából egyforma méretű paklira, mindegyikbe keverjünk bele 1-1 Éjfél lapot képpel felfelé, majd tegyük a paklikat egymásra egy húzópaklit képezve. Ezt a játék során már ne keverjük meg!



## A játék menete

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után, a legfiatalabb kezd.

A soron lévő játékos **választhat egyet** az alábbi 3 akció közül (passzolni nem lehet):

### Laphúzás:

Húz egy lapot a pakliból. Legfeljebb 8 lap lehet egy játékosnál, ezért ez az akció csak akkor választható, ha a játékosnak kevesebb, mint 8 lapja van.

Ha a játék során bármikor Éjfél kártyát húzunk, azt - mint eseményt - azonnal végre kell hajtani (lásd a másik oldalon)!



### Laplerakás:

Lerak a kezéből maga elé **egy kombinációt** az alábbi lehetőségek közül. Ezek a kártyák a játék végéig lent maradnak:

- 1 Csoport:** kettő vagy több teljesen egyforma pozitív (+) lap



- 2 Sor:** egy legalább 3 pozitív lapból álló sor



- 3** Egy +4 értékű lap önmagában



### Lapdobás:

Eldob egy tetszőleges lapot a kezéből, amit képpel felfelé a közös dobópaklira helyez:



**Extra akció:** A játékosok **bármikor, akár saját körükön kívül is** végrehajthatják az alábbiakat:

**Eldobhatnak** egy vagy több lapot a kezükből, ha a rajta lévő ábra megegyezik a dobópakli tetején lévő lappal.



**Kiegészíthetik** egy már lent lévő csoportjukat újabb ugyanolyan lappal. *Sort nem lehet kiegészíteni ilyen módon!*



**Pinkó:** Joker lap, helyettesítheti bármelyik +1, +2, +3 lapot csoport vagy sor lerakásakor, de a +4-est csak a sorban. Önmagában vagy +4 mellé párnak nem rakható le.

A játék végén az összpontszámba beleszámít a helyettesített lap pontértéke is.

Egy lerakásban csak egy Pinkó szerepelhet.



**Éjfél kártya:** Amikor egy játékos Éjfél lapot húz, azt azonnal le kell tennie a dobópaklira. Ilyenkor minden játékos bemutatja a kézben tartott lapjait, és minden negatív (lila) lapot le kell rakni maguk elé. Ezek a játék végéig ott maradnak, és csökkentik a játékos összpontszámát.

Tipp: *A felhasznált Éjfél kártyát célszerű félretenni, hogy a következő játék előtt ne keveredjen a többi lap közé.*



## A játék vége

A játékosok sorban következnek egymás után mindaddig, amíg a húzópakli el nem fogy. Amikor egy játékos felhúzza az utolsó lapot is, akkor kezdődik a legutolsó kör. A játékot az fejezi be, aki előzőleg az utolsó lapot felhúzta. Ezután minden játékosnak meg kell mutatnia a kézben tartott lapjait, és közülük minden lila kártyát le kell raknia maga elé (mint az Éjfél lapnál), a megmaradt lapokat pedig el kell dobni.

## A játék végi értékelés

Minden játékos összeadja a lerakott kártyáin lévő pozitív és negatív értékeket. Pinkó annyit ér, amilyen lapot helyettesít, ezért ügyeljünk rá, hogy ne keverjük össze a lapokat! A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Pontegyenlőség esetén az nyer, aki több lapot tett le.



$$\begin{aligned}
 1 + 1 + 1 + 1 &= 4 \text{ pont} \\
 3 + \text{Pinkó (+3)} &= 6 \text{ pont} \\
 2 + 3 + 4 &= 9 \text{ pont} \\
 - 1 - 3 &= -4 \text{ pont} \\
 \text{Összesen:} & 4 + 6 + 9 - 4 = 15 \text{ pont}
 \end{aligned}$$

## Haladó szabály

A játékos által körönként választható akciók megegyeznek az alapszabállyal, a következő kiegészítésekkel.

**Lapdobás** esetén, az alábbi lehetőségek közül **egy**et választhat:

**1** Eldob egy lapot a kezéből



**2** Eldob több egyforma lapot



**3** Eldob egy teljes vagy egy hiányos negatív sort, amelyben egy lapot bármelyik pozitív vagy akciólappal helyettesíthet



Az eldobott lapokat képpel felfelé a dobópakli tetejére kell tenni. Ha valaki legalább 3 lapot dobott, akkor rögtön húzhat egyet a húzópakliból.

## Akciólap kijátszása:

A játékos kijátszik egy akciólapot a kezéből, a dobópakli tetejére teszi, és végrehajtja az adott akciót.

A 8-as kézilimetre minden esetben figyelni kell, több lapot nem kaphat senki! Hogy kinél hány lap van, az mindig nyilvános.

## Akciólapok leírása



**Pajzs:** Megvédi az ellenfél akciótól, de nem a saját körünkben játszhat ki. Ha egy akció célpontjával választanak, vagy ha az akció mindenkire hat, eldobhatjuk a Pajzsot a kezünkéből, így az akció ránk nincs hatással. Éjfél kártya hatása ellen nem használható. Figyelem: *nem kötelező elhasználni, de még az akció végrehajtása előtt kell kijátszani, utólag már nem lehet!* (Például akkor már késő, ha éppen egy jó lapot húznának el tőlünk.)



**Falu:** Kijátszásakor letesszük magunk elé, és képpel felfelé ráhelyezzük egy lapunkat, ami nem számít bele a 8 lapos limitbe. Ezt a lapot a körünkben ugyanúgy használhatjuk, mintha a kezünkben lenne, de más játékosok akciói vagy az Éjfél kártya nem hatnak rá. Ha a rajta lévő lapot kijátszunk vagy eldobjuk, akkor azonnal új lap tehető a helyére, de ki is cserélhetjük a rajta lévő lapot egy másik lappal a kezünkéből. *A játék végén a falun lévő lapot vissza kell venni a kezünkbe!*



**Varázsgömb:** Kijátszásakor megnézhetjük egy másik játékos lapjait, majd azonnal kijátszhatunk még egy másik akciólapot is. Pozitív lapot letenni vagy negatívot eldobni nem lehet ilyenkor!



**Húzó lap:** Kijátszásakor egyesével felhúzzunk legfeljebb annyi lapot, amennyit a kártya jelöl, vagy amíg elérjük a 8 lapos kézilimitet. Ha közben Éjfél kártyát húzzunk, azt azonnal ki kell játszani, utána folytatjuk a húzást.



**Dobass el lapot:** Kijelölünk egy másik játékosnak, akinek a kezéből véletlenszerűen húzzunk legfeljebb annyi lapot, amennyit a kártya jelöl, majd a dobópakli tetejére dobjuk.



**Húzz el 2 lapot:** Kijelölünk egy másik játékosnak, akinek a kezéből véletlenszerűen húzzunk legfeljebb 2 lapot, majd kézbe vesszük.



**Adj át 2 lapot:** Kiválasztunk legfeljebb 2 lapot a kezünkéből, és átadjuk egy másik játékosnak. Ha a nála így már több, mint 8 lap lenne, akkor nem adható át neki több.



**Lila lapok lerakása:** Egy kiválasztott játékosnak meg kell mutatnia a lapjait, és minden negatív (lila) lapot le kell raknia maga elé.



**Minden ellenfélre vonatkozó akciólapok:** Minden ellenfélre hat, aki nem védekezik Pajzsral ellene.