

# LoBo 77

Valaki mindig hibázik...

Játékosok száma: 2-8 Ajánlott: 8 éves kortól

1 db	Játékismertető
1 db	kártya 76 értékkel
4 db	kártya 0 értékkel
4 db	kártya -10 értékkel
4 db	kártya kettes szorzó X2
5 db	kártya irányváltó
6 db	kártya számpárokkal 11, 22, 33, 44, 55, 66.....
8 db	kártya 10 értékkel
24 db	kártya vegyes számokkal 2-9-ig
24 db	korong

## JÁTÉKÖTLET

Az egymás után kijátszott kártyák értékeit összeszámoljuk. A játék célja, hogy a saját kártyánkkal ne érjük el a 77-es összértéket. Aki mégis eléri, vagy átlépi a 77-es összértéket,

az elveszít 1 db játékkorongot. A játékban az nyer, akinek a játék végéig legalább egy korongja megmarad.

## JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉS

A kártyákat alaposan megkeverjük. Minden játékos kap 3 db korongot, majd kiválasztjuk az osztót. Minden játékos kap 5 db kártyát, majd a megmaradt kártyapaklit lefordítva az asztalra helyezzük. Az a játékos, aki lerak egy kártyát, az rögtön húz egy új kártyát a pakliból, így ismét 5 db kártya lesz a kezében.

## JÁTÉK MENETE

Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot, úgy hogy felfordítva lerak egy kártyát az asztalon lévő pakli mellé és evvel egy lerakó paklit képez. Abban az esetben, ha a kezdő lap egy akciókártya, új lapot kell felfordítani. A játékos hangosan bemondja a lerakott kártyájának értékét, majd húz egy új kártyát az asztalon lévő pakliból. A többi játékos követi őt, az óramutató járásával megegyező irányban. A soron következő játékos szintén lerak egy kártyát a lerakó paklira, majd az értékét hozzáadja az utoljára mondott értékhez.

### Példa:

Dani kezdi a játékot, letesz egy 10-es kártyát, majd hangosan mondja: 10, eztán húz egy új kártyát. Balra tőle ül Edit, ő letesz egy 9-es kártyát, majd hangosan mondja: 19, majd ő is húz egy új kártyát.

## FONTOS!

Abban az esetben, ha a kártya elfogy és nincs lehetőség új kártya húzására, akkor az addig lerakott kártyákat újból megkeverjük és új paklit képezve az asztalra helyezzük.

Annak a játékosnak, aki elfelejt új kártyát húzni, a következő körig csak 4 kártya áll rendelkezésére. A következő körben, amikor erre a játékosra kerül a sor, meglévő kártyáiból lerak egy lapot, majd a pakliból két lapot vesz fel.

## SZÁMPÁROK

6 db szám párokat tartalmazó kártya van.  
A számpároknak ebben a játékban a következő hatása van:

A játék során a számpár kártyákat ugyanúgy, mint a normál számkártyákat kijátszhatjuk, értéke ugyanúgy hozzáadódik a lerakott lapokhoz. De a játékfolyamán egyre nehezebb lesz túladni rajtuk.

Elveszít egy korongot az a játékos, aki a kártyája lerakásával számpár értéket ér el.

### Példa:

Editnél a lerakott kártyák értéke 19 volt. A harmadik játékos Gábor lerak egy 3-as értékű lapot, majd hangosan mondja 22. Gábor ekkor elveszít egy korongot, mivel a 22 számpár.

## AKCIÓKÁRTYÁK

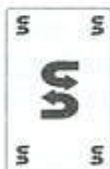
Különös izgalmat visz a játékba az akciókártyák kijátszása.



A **-10** Akciókártya kijátszásakor az utoljára mondott értékből 10 pontot le kell vonni, és hangosan kimondani a kapott értéket. (értelemszerűen a mínusz számokat is 0 alatt)

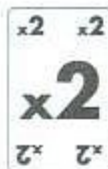


A **0** Akciókártya általában veszélyes helyzetekben alkalmazható. Az utoljára kimondott számot a játékos megismétli, evvel a problémát az őt követő játékosnak tovább adja.



Az **irányváltoztató** Akciókártya kijátszásakor az utoljára mondott értéket a játékos megismétli és a játék iránya ellentétes irányban folytatódik, a következő irányváltoztató akciókártya kijátszásáig.  
Példa: A játék iránya az óramutató járásával megegyezik, amikor egy játékos letesz egy irányváltoztató akciókártyát. Ez után nem a tőle balra ülő játékos következik, hanem a tőle jobbra ülő.





A **x2** Akciókártya kijátszásakor az utoljára mondott érték nem változik, de a soron következő játékosnak két kártyát kell leraknia. Annak a játékosnak, akinek két kártyát kell leraknia, annak két kártyát kell húznia a pakliból.

Fontos: Az a játékos, aki a **x2** kártyát kijátszotta, nem játszhat ki első lapként ismét **x2** kártyát.



A **76** Akciókártya kijátszásakor a játékos automatikusan elveszít egy korongot és evvel együtt a játék ezen fordulóját is, amennyiben a játék állása nem mínusz szám vagy nulla volt.

## A JÁTÉK FORDULÓ VÉGE

Abban az esetben, ha az utoljára kimondott érték eléri, vagy átlépi a 77-et a fordulónak vége, és a játékos elveszít egy korongot. Az őt követő játékos lerak egy új kártyát, és evvel elkezdődik az új forduló.

## KIESÉS:

Az a játékos, aki az utolsó korongját is elvesztette, a következő vesztes során kiesik a játékból.

## A JÁTÉK VÉGE:

A játéknak akkor van vége, ha már csak egy játékosnak marad korongja.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft!  
1034. Budapest Bécsi út 100.

Tel: +36 1 388 41 22

Fax: +361 250 02 72

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Internet: [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)