

SUPER 5

Tartalom

1 kártyacsomag

77 kártya (47 piros számkártya és 30 kék vadkártya) 5 életbábu tartóval.

A játék célja

Legyél az utolsó játékos, aki egy vagy több élettel nem lépi túl a 21-et. Életet veszthetsz, ha:

- Csak olyan kártyát tudsz lerakni, amivel túlléped a 21-et.
- Nem tudsz 0-ás (piros) kártyát rakni, mikor valaki Gyilkos (kék) kártyát rak le.
- egy másik játékos megszabadult az összes lapjától

Vad kártyák

Először ismerkedjük meg a kék vadkártyákkal. Ezek hasznosak és a játék bármely pontján bevethetők, ha rád kerül a sor. Általában azonban a legjobb akkorra tartogatni ezeket, mikor az összeged közelében van, vagy eléri a 21-et.

Ha kijátszod az alábbiakat:



1 Húzás

Minden más játékosnak fel kell venni egy lapot a pakliból. A játék a következő játékkal folytatódik.



2 Húzás

Minden más játékosnak fel kell venni két lapot a pakliból. A játék a következő játékkal folytatódik.



Passz

A következő játékos jön.



Ugrás

A következő játékos egyszer kimarad.



Fordítás

A játékosok ellenkező irányban következnek.



21

Az összeged 21 lesz. Akkor is kijátszhatod ezt a lapot, ha már 21-ed van.

10



Az összeged 10 lesz.

0



Az összegedet lenullázod

Újraosztás



Csak egy újraosztó lap van a pakliban. Ha ezt rakod le, akkor minden játékos átadja a kezéből neked a kártyáit. A többi kártyát az asztalon kell hagyni, ahol vannak. Össze kell keverni a játékosok kártyáit, benne a tiéddel, és egyenlő arányban kell leosztani tőled balra kezdve. A következő játékos szokásosan folytatja a játékot, de az összegek lenulláznak. Ha ez az újraosztó kártya az utolsó lap a kezekben, akkor te nyertél és a többiek vesztenek egy életet.

Gyilkos



Csak egy gyilkos kártya van a pakliban. A többi játékosnak rögtön ki kell játszani egy piros 0-ás számkártyát. Ha valaki nem tud, akkor veszít egy életet. Az összegek lenulláznak, és a játék a következő játékosal folytatódik.

Számkártyák 0-7



A piros kártyák számkártyák, értékük 0-tól 7-ig tart. Ha lehetséges, próbálj meg tőlük megszabadulni, amilyen gyorsan tudsz.

Indulás

1. Mindenki kap egy élettartót, húzd ki az 5 életbábút, és rakd magad elé.
2. Keverjük meg a kártyacsomagot, és mindenkinek osszunk 10-et. A kézben lévő lapokat ne mutasd meg az ellenfeleknek. Könnyebb megtalálni a lapokat, ha színek szerint rendezed őket.
3. A maradék paklit hátlappal felfelé az asztalra helyezzük.

Játékmenet

1. A játékot az osztótól balra ülő játékos kezdi az óramutató járásával azonos irányban folytatva.
2. Ha te jössz és a kijátszandó kártya:
 - egy piros számkártya, akkor az értékét hozzá kel adni az előzőekhez, és be kell mondani az új összeget.
 - egy kék vadkártya, be kell mondani a nevét és követni a megfelelő utasításokat. Lásd a vadkártyáknál.
 - csak olyan kártyát tudsz lerakni, amivel az összeged túllépi a 21-et, akkor azt ne rakd le. Elvesztesz egy életet, és le kell nyomnod egy életbábút. Az összeged lenulláz, és a játék úgy folytatódik, hogy a többi játékos a maradék kártyáit használja.
 - ha úgy rakod le az utolsó kártyádat, hogy az összeged nem lépi túl a 21-et, akkor te nyerted ezt a kört, még akkor is, ha ez az utolsó lap az újraosztó.

(lásd a vadkártyáknál). A többi játékos egy életet veszít. Az előző osztótól balra ülő játékos megkeveri az összes kártyát és leosztja az új kört. Ha a lerakott pakli elfogy, akkor a felső lapot fordítsuk lapjával felfelé, a maradékot megkeverve hozzuk létre az új paklit. Ha elfogy az összes életed, kiesel a játékból. Az összes lapodat el kell dobni.

A győztes

Az nyer, akinek utoljára egy vagy több élete van.

2 játékos mód

Pontosan ugyanolyan, mint több játékosos, kivéve, mikor a kék fordító kártya kerül játékba, akkor a másik játékos kijátssza a következő kártyát az irány változása nélkül.

Játék sebesség

Amint egy játékos elveszti az összes életét, a játék véget ér. A legtöbb maradék étellel rendelkező játékos a nyertes. Ha döntetlen, akkor össze kell adni a számkártyáik értékét, és az nyer, akinek a legkisebb az összege.

Fordította: dosandor
dosandor@citromail.hu