

A Nagy Dalmuti



“Az élet igazságtalan!”

Egy játék Richard Garfieldtől.

Játékosok: 4-8 fő

Korosztály: 8 éves kortól

Játékidő: kb. 15 perc

Tartozékok: 80 db kártya

Alapok

A játékot több körön keresztül játsszák. Minden körben az a cél, hogy lehető leghamarabb megszabadulj a kártyáidtól. Minél hamarabb teszed le a kártyáidat, annál magasabbra kerülsz a társadalmi ranglétrán a következő körben.

A kártyáitól elsőként megszabaduló játékos a Nagy Dalmuti címet kapja és az utolsó kártyát eldobóból lesz a Nagy Paraszt. Az ő feladata a kártyák keverése, szétosztása, begyűjtése és még ki tudja mi minden. ;-)

A kártyák

A kártyákon látható szám és cím egy rangot jelent. Minél kisebb a szám, annál magasabb a rang. A báróné (4) például erősebb a zárdafőnökasszonynál (5).

A kártya rangja egyben a pakliban található mennyiségét/darabszámát is jelenti (azaz a 9-es számú szakácsnőből 9 db van). Ez alól csak a „bolondok” jelentenek kivételt. Nincs számuk és csupán két darab van belőlük. Önmagukban, egyedül kijátszva ők a legértéktelegebb kártyák, azaz úgy viselkednek, mintha 13-as rangjuk lenne. Viszont ha más kártyával (v. kártyákkal) játsszuk ki őket, akkor felveszik azok rangját („joker”).

A kártyák:

Szám	Rang		
	németül	angolul	magyarul
1.	Dalmuti	Dalmuti	Dalmuti
2.	Erzbischof	Archbishop	érsek
3.	Hofmarschall	Earl Marshal	marsall
4.	Baronin	Baroness	báróné
5.	Äbtissin	Abbess	zárdafőnöknő
6.	Ritter	Knight	lovag
7.	Näherin	Seamstress	varrónő
8.	Steinmetz	Mason	kőműves
9.	Köchin	Cook	szakácsnő
10.	Schafhirtin	Shepherdess	pásztorlány
11.	Bergmann	Stonecutter	bányász
12.	Tagelöhner	Peasant	paraszt

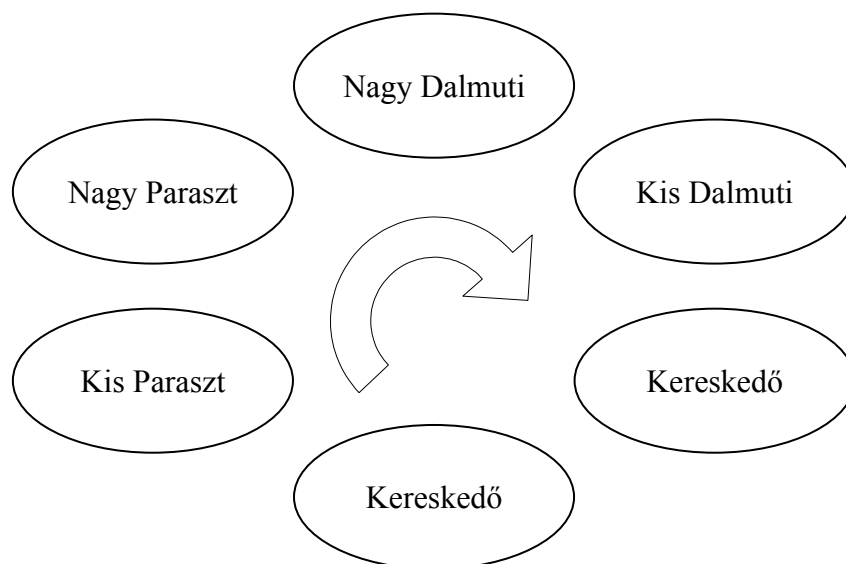
Előkészületek

A teljes paklit össze kell keverni és legezőszerűen – a kártyákat lefelé fordítva – az asztalra teríteni. Minden játékos húzzon egy-egy kártyát és rögtön mutassa is fel a többieknek. A legerősebb kártya a Dalmuti, a leggyengébb a bolond. Mindenkinek addig kell húznia, amíg saját rangja nem lesz. Azaz ha valaki olyan lapot vesz fel, amilyen rangú már van másnál, akkor új kártyát kell húznia. A legnagyobb rangú (azaz a legkisebb számú) kártyát húzóból lesz a Nagy Dalmuti. Ő maga választhatja ki, hogy az asztal melyik részén akar ülni.

A Nagy Dalmutitól balra üljön le a második legnagyobb lapot húzó játékos, a Kis Dalmuti. A Nagy Dalmutitól jobbra üljön a legkisebb lapot húzó, a Nagy Paraszt. Tőle jobbra pedig a második legkisebb lapot húzó ül, a Kis Paraszt. A Kis Paraszt és a Kis Dalmuti között ülnek a többiek (kereskedők/polgárok/köznép) a húzott rangjuknak megfelelő sorrendben.

Osztás

Most következik a Nagy Paraszt első kötelessége. Összegyűjti és megkeveri a kártyákat, majd kiosztja őket egyesével az óramutató járásával megegyező irányban. Az első kártyát a Nagy Dalmuti kapja. Az osztás végén előfordulhat, hogy egyes játékosoknak több kártya jutott, mint másoknak. Ez normális, hiszen a nyolcvan lap hat vagy hét játékos esetén nem osztható szét egyenletesen. Mindenki vegye kézbe a kártyáit és rendezze rang szerinti sorrendbe.



Miután a Nagy Dalmuti sorba rendezte kártyáit, két tetszőleges lapját – amik legkevésbé illenek a stratégiájához – lefelé fordítva (értsd: takarva) a Nagy Parasztnak kell adnia. A Nagy Parasztnak pedig a két legmagasabb rangú kártyáját kell takarva a Nagy Dalmutinak adnia. Hasonlóképpen a Kis Dalmuti egy tetszőleges kártyáját adja a Kis Parasztnak és cserébe megkapja annak legmagasabb rangú lapját. A cserék során a bolondok nem számítanak, azaz ők nem cserélhetnek gazdát. A cseréket egyszerre kell végrehajtani, azaz a Dalmutiknak is előbb kell kiválasztaniuk a cserére szánt lapjaikat és csak ezután vehetik fel a Parasztoktól kapottakat.

Forradalom és lázadás

Forradalmat kiálthat az a játékos, akinek a lapok kiosztása után (még a cserék előtt) mindkét bolond a kezében van. Ilyenkor – a Nagy és Kis Paraszt örömeire és a Nagy és Kis Dalmuti bánatára – elmarad a kártyacsere.

A Nagy Paraszt még ennél is tovább mehet: a két bolond birtokában lázadást szíthat. Ilyenkor a játékosok a velük „ellentétes” rangúval szerepet és helyet (!) cserélnek, azaz a Nagy Dalmutiból lesz a Nagy Paraszt (és átül a Nagy Paraszt helyére), a Nagy Parasztból pedig Nagy Dalmuti (és beül annak a helyére), stb. Páratlan számú játékosok esetén a középső játékos megtartja a rangját és helyét.

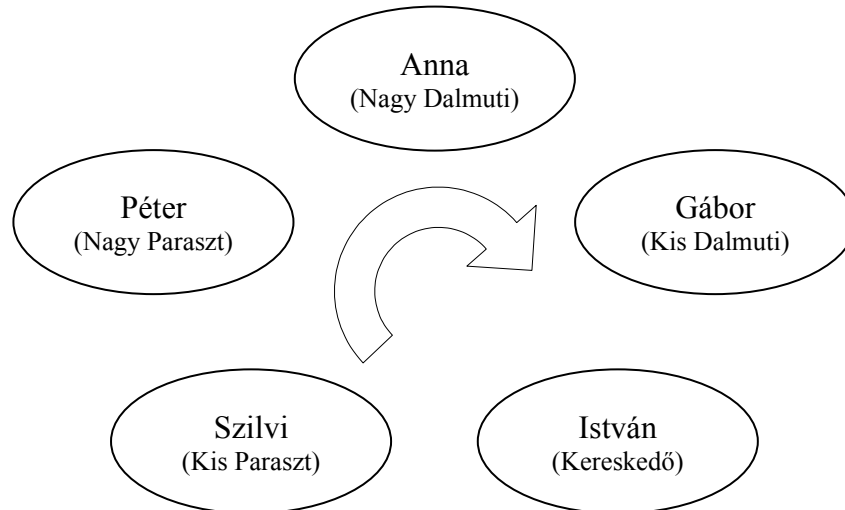
A kör kezdete

Minden körben az első licitet a Nagy Dalmuti kezdi: tetszőleges számú, de azonos rangú kártyát tesz az asztalra. Őt az óramutató járásával megegyező irányban követik a játékosok (azaz Kis Dalmuti, kereskedők, Kis Paraszt és Nagy Paraszt): mindenkinek ugyanannyi darab, de magasabb rangú (azaz kisebb számú) kártyát kell letennie, mint ami utoljára az asztalra került, vagy ha erre nem képes (ill. nem akar), akkor passzolnia kell.

Egy liciten belül mindenki annyiszor játszhat ki kártyát vagy passzolhat ahányszor csak rá kerül a sor. A licitnek akkor van vége, ha már mindenki passzolt. Ekkor a Nagy Paraszt összegyűjti a licitben eldobott kártyákat és lefordítva az asztal szélére teszi. A következő licitet az kezdi, aki az előzőben utoljára tett, azaz aki a legnagyobb rangú lapot (v. lapokat) dobta el.

Fontos: a bolondok a jokerek. Önmagukban a leggyengébb, 13-as rangot jelentik, de más kártyák mellé rakva felveszik azok értékét. Pl. a „legerősebb” kombináció a játékban az 1-es kártya (Dalmuti) két bolonddal kísérve. :-)

Példa a játékra



Anna a Nagy Dalmuti, ő kezdi a kört (és az első licitet) négy bányászt az asztalra téve. Mindenki más passzol, mert nincs négy azonos, a bányászoknál magasabb rangú (azaz kisebb számú) lapjuk. Péter is passzolt, pedig neki volt öt szakácsnője, de nem akarta szétbontani őket és csak négyet kijátszani. Nagy Paraszt lévén Péter gyűjti össze a lapokat a licit végén. Mivel Anna tett utoljára a licitben, ezért ő kezdi a következőt. Ezúttal három paraszttal nyitott, Gábor emelte a tétet három pásztorlánnyal, István passzolt, Szilvi három kőművest tett le, Péter is passzolt. Most ismét Anna következik: két lovat és egy bolondot (jokert) tett le, amik így együtt három lovagnak felelnek meg. Gábor és István passzoltak, de Szilvi emel három zárdafőnöknővel. Ezután mindenki passzol. Szilvi nyerte a licitet és ő kezdi a következőt. Egyetlen szakácsnőt tesz le. Péter passzol, Anna egy kőművessel jön ki, Gábor pedig egy érsekkel. Istvánnak van egy bolondja (joker), de egyedül nem játszhatja ki, mert így az gyengébb minden más lapnál, ezért István passzol. Ezután mindenki más is kiszáll. Gábor kezdi a következő licitet.

A kör vége

Az utolsó kártyájától elsőként megszabaduló játékos nyerte meg a kört. A következő körben ő lesz a Nagy Dalmuti, a kört másodikként befejezőből lesz a Kis Dalmuti, stb. A kör egészen addig tart, míg már csak egyetlen játékos kezében maradt lap: ő lesz a következőben a Nagy Paraszt és az őt megelőzőből a Kis Paraszt. A körnek vége.

Most kezdődhet a helycsere: mindenki üljön az új rangjának – és a fent leírt szabályoknak – megfelelő helyre a Nagy Dalmuti köré, aki persze oda ül, ahova csak akar (azaz elsőként a Nagy Dalmuti választ magának helyet és hozzá igazodnak a többiek). Miután mindenki megtalálta az új helyét, az új Nagy Paraszt megkeveri és kiosztja a kártyákat.

Fontos: ha az előző licit győztese egyben be is fejezte a kört (megszabadult az utolsó lapjától is), akkor az óramutató járásával megegyező irányban őt követő első, még lapokkal rendelkező (azaz játékban lévő) játékos kezdi a következő licitet.

A nagy elszámolás

Minden kör után az új Nagy Dalmuti egy-egy pontot kap minden egyes alattvalójáért. Azaz pl. egy öt fős játéknál négy pontot. Az új Kis Dalmuti is minden alatta szolgálóért kap egy pontot, azaz öt fő esetén hármat, stb. Csak a Nagy Paraszt nem kap semmit sem. A pontszámokat minden kör végén felírjuk.

A játék vége

A játéknak egy előre megszabott számú kör után lesz vége (pl. tíz, húsz, harminc kör), de játszhattok akár egész este is. Az nyert, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Tippek és variációk

A valósághoz hasonlóan ez a játék is ritkán igazságos. Nehéz egy társadalmi rangban megmaradni és még nehezebb feljebb emelkedni. A móka kedvéért viselkedjen minden játékos a rangjának megfelelően. A dalmutik lehetnek arrogánsak vagy nagylelkűek, a parasztok behódolók vagy piszkálódók, míg a kereskedők megpróbálhatják magukat az előljáróiknál behízelegni vagy lehetnek lekezelők az alsóbb osztályúakkal.

Az asztal köré különböző minőségű ülőalkalmatosságokat tehetek: a Nagy Dalmuti kapja a puha bőrfotel, a Nagy Paraszt pedig a priccset. A dalmutiknak bort és édességeket szolgálnak fel alattvalóik, míg a parasztoknak csak víz és kenyér jut. Legyetek találékonyak. :-)

Általánosságban érdemes a rossz lapokat az elsők között kijátszani. Jó stratégia lehet az is, ha passzol az ember annak ellenére, hogy elvileg tudna tenni. Különösen akkor, ha alacsony rangú és szeretne feljebb emelkedni. A jó lapokat érdemes néha licitek kezdésekor és nem feltétlenül azok megnyeréséhez felhasználni.

4-5 fős játéknál ki lehet hagyni egyes kártyákat. Például négy játékosnál kihagyható az összes paraszt (a 12-es számú lapok) és az összes bányász (a 11-es számú lapok), azaz csak 57 kártya marad. Öt játékosnál kihagyhatók a parasztok, azaz 68 kártyával játszottok.

Az értékelésbe némi demokratikusságot csempészhetünk azzal, ha jutalompontokat adunk az előljáróknak az alattvalóik felemelkedéséért. Például a Nagy Dalmuti annyi extra pontot kap, ahány rangot emelkedett a Nagy Paraszt ill. a Kis Dalmuti annyi plusz pontot kap, ahány rangot emelkedett a Kis Paraszt.

Jó szórakozást a játékhoz!

:-)