

Vigyáz(z)6!



Szerző: Wolfgang Kramer

Ki lesz az ökörkör elnöke?

Játékosok száma: 2-10 fő **Ajánlott:** 10 éves kor felett

Tartalom: 104 db játékkártya, 1 db játékmertető

A JÁTÉK CÉLJA:



A játékos célja az, hogy a játékos ne vegyen fel kártyát. Minden kártya, amit a játékosnak fel kell vennie, ökrönként egy mínusz pontot jelent. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legkevesebb ökre van.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:



A játékhoz szükség van papírra és ceruzára. Az osztó az összekevert kártyalapokból minden játékosnak 10 kártyát ad. A játékosok a kártyáikat emelkedő számsorrendbe rendezik.

Négy sor kialakítása:

Az osztó a maradék kártyából a felső négy lapot egymás alá felfordítva az asztal közepére helyezi, így kialakítja a négy kártyasor kezdetét, amik evvel a kezdő lappal együtt maximum 5 lapot tartalmazhatnak.



Ábra 1: sorok a játék kezdeténél

A JÁTÉK MENETE:



I. Kártya kijátszás:

Minden játékos a lapjai közül egy lapot tesz maga elé lefordítva az asztalra. Mikor a sorban az utolsó játékos is kiválasztotta és lefordítva letette a lapját, akkor mindenki felfordítja a lapját. Az a játékos kezdi a játékot, aki a legalacsonyabb értékű lapot tette le az asztalra. A következő a második legalacsonyabb értékű lapot kijátszó játékos és így tovább, a legmagasabb értékű lapot lerakó játékosig. A kártyákat a játékosok a megfelelő sorkezdő kártya mellé helyezik. Ez addig ismétlődik előről amíg a játékosok mind a 10 kártyát le nem rakták.

A kártyák elrendezése:

Minden kijátszott lap csak egy sorba illik, a következő szabályban leírtak szerint:

1.: „**emelkedő számsorrend**“

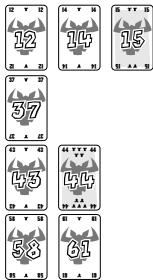
Az egy sorba lerakott lapok értékének mindig emelkedő számsorrendben kell lenniük.

2.: „**a legkisebb különbség**“

A lapot mindig abba a sorba kell lerakni, ahol az utolsó lap értékéhez képest legkisebb a különbség.

Példa:

Ahogy azt az 1. ábra mutatja a kezdő lapok értékei a következők: 12, 37, 43, 58. A négy játékos a következő lapokat játssza ki: 14, 15, 44, 61. Az elsőként beilleszthető lap a 14, mert ez a leglacsonyabb értékű lap. A szabályban leírtak szerint a 14 értékű lap csak a 12 után illeszthető be, ezt követi a 15 értékű lap. A 44 értékű lap az első és a második sorba is beilleszthető lenne, de a második a legkisebb különbség szabály miatt csak a harmadik sorba illeszthető. A 61 értékű lapot a második szabály meghatározása szerint a negyedik sorba lehet beilleszteni.



Ábra 2: sorok az első forduló után.

II. Kártya felvétel:

Addig, amíg a játékosok a lapokat be tudják illeszteni a sorokba, nincs gond. De mi történik, ha egy sor már betelt, vagy egy lap nem illik egy sorba sem? Nos, ebben az esetben annak a játékosnak, aki ilyen lapot játszik ki, fel kell vennie egy általa kiválasztott sor lapjait. Célszerű azt a sort választania, amelyik a legkevesebb mínuszpontot jelenti számára.

Azokat a kártyákat, amiket a játékosnak fel kellett vennie, ki kell tennie maga elé az asztalra, ezzel mintegy ökördíjazást képezve maga előtt, mert ezek a játékos büntető pontjai.

3. Megtelt sor:

Az 5 lapból álló sor, megtelt. A második szabályban leírtak szerint az a játékos, aki a kijátszott lapját ennek a sornak a végére kell, hogy beillesse, a sorban lévő öt lapot fel kell, hogy vegye, a kijátszott lapjával pedig új sort kell kezdenie.

Példa:

Négy játékos a következő értékű lapokat játssza ki: 21, 26, 30, 36. A 21 és 26 értékű lapokat az első sor végére kell beilleszteni, ezzel az első sor megtelt, mivel a sorban öt lap van. Az a játékos, aki a 30 értékű lapot játszotta ki, lapját szintén az első sornak a végére kell beillesztenie, hatodik lapként. Mivel a sorban már öt lap van, így sorban lévő öt lapot fel kell, hogy vegye, a kijátszott lapjával pedig új sort kell kezdenie. A 36 értékű lapot szintén az első sor végére kell beilleszteni, így az a 30 értékű lap után illeszthető be.



Ábra 3: sorok a második forduló után.

4. A legkisebb értékű kártya

Az a játékos, aki olyan alacsony értékű lapot játszik ki, amelyik nem illeszthető be egyik meglévő sorba sem, annak fel kell vennie egy általa kiválasztott sor lapjait, és az általa kijátszott lapot egy új sor kezdő lapjaként kell letennie.

Példa: Négy játékos a következő értékű lapokat játssza ki: 3,9,68,83.

A legalacsonyabb értékű lap a 3-as. Ezt a lapot kell elsőként beilleszteni a sorokba, de egyik sorba sem illeszthető be. Ezért annak a játékosnak, aki a 3 értékű lapot kijátszotta egy meglévő sort ki kell ürítenie. A játékos a második sort választja és a 37 értékű lapot felveszi, majd az általa kijátszott 3 értékű lappal egy új második sort képez. Az a játékos, aki a 9 értékű lapot kijátszotta szerencsés helyzetbe került, lapját a 3 értékű lap mellé illesztheti a második sorba.



Ábra 4: sorok a harmadik forduló után.

Figyelem:

Az a játékos, akinek a 'legkisebb értékű kártya' szabályban leírtak miatt egy egész sort fel kell vennie, általában azt a sort választja, amelyik a legkevesebb mínuszpontot jelenti számára.

Ökörkör = mínuszpontok

Minden kártyán a számok között ökör fejek vannak, minden ökörfej egy mínuszpontot jelent.

Minden kártya, ami:

Ötös számjegyre végződő (5, 15, 25...) 2 ökörfej van,

Nulla számjegyre végződő (10, 20, 30...) 3 ökörfej van,

Számpárokat tartalmazó (11, 22, 33...) 5 ökörfej van

Mivel az 55 ötös számjegyre végződik, de egyben számpár is, ezért a lapon 7 ökörfej van.

Ökörköri gyűjtemény:

Azokat a kártyákat, amiket a játékosnak fel kellett vennie, ki kell ten-nie maga elé az asztalra, evvel mintegy ökör gyűjteményt képezve.

Figyelem: Azokat a kártyákat, amiket a játékosoknak fel kellett venniük, nem tarthatják a kézben.

A JÁTÉK VÉGE:



A játéknak akkor van vége, amikor a játékosok összes lapjukat kijátszották. Ekkor minden játékos összeszámolja mínuszpontjait az ökörgyűjteménye alapján. Az osztó minden játékos eredményét felvezeti egy lapra, és máris kezdődhet a következő forduló.

A játék több fordulón keresztül addig folytatódik, amíg egy játékos **66db** ökörfejet összegyűjt.

Az a játékos nyer, aki a legkevesebb ökörfejet gyűjtötte.

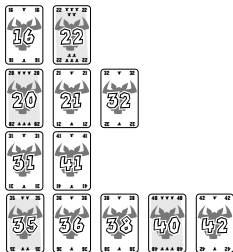
A játékosok természetesen megállapodhatnak a játék kezdetétől egy másfajta pontozási rendszerben is.

JÁTÉKTIPP:



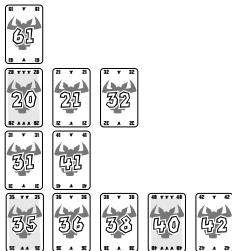
A következő két példa megmutatja, milyen megtévesztő lehet a játék.

1. Példa: Egy játékos a 45 értékű lapot játssza ki, és úgy gondolja, hogy a harmadik sorba a 41 értékű lap mellé beillesztheti lapját. Itt azonban téved, mert a negyedik sor végén a 42 értékű lap áll, és a legkisebb különbség szabályban leírtak szerint lapját ide, a negyedik sor végére kell beillesztenie. Mivel lapját hatodik lapként tudná beilleszteni, ezért a negyedik sort fel kell vennie.



Ábra 5.: az első példához

2. Példa: Egy játékos a 62 értékű lapot játssza ki, és úgy gondolja, hogy az első sorba beillesztheti lapját. Evvel egyidejűleg egy másik játékos kijátssza a 29 értékű lapot és felveszi az első sort a legkisebb értékű lap szabálya miatt. Az a játékos, aki a 62 értékű lapot játszotta ki, lapját a negyedik sor végére, hatodik lapként illesztheti be, és a negyedik sor lapjait fel kell, hogy vegye.



Ábra 6.: a második példához



Azoknak ajánljuk ezt a játékvariációt, akik szeretnek taktikázni. A játék alapszabályai itt is érvényesek, csak két új szabállyal kibővülnek:

1. A játékban lévő összes kártya ismert

A játékban használt lapok száma megegyezik a játékosok számával.

A következő szabályban leírtak szerint: játékosok száma $\times 10 + 4$

Példa: 3 játékos esetén –34 kártya, 1-34-ig.

4 játékos esetén –44 kártya, 1-44-ig.

Az összes többi kártyát az osztó kiválogatja, félreteszi.

2. Minden játékos kiválaszt magának tetszőlegesen 10 kártyát.

Az osztó a kártyákat felfordítva az asztalra teríti. A játékosok körbe egymás után választanak egy-egy lapot, addig amíg a 10 lapjuk összegyűlik. Ezek után már csak négy lapot hagynak az asztalon, melyek a négy sor kezdő lapjait alkotják.

A játék további menete megfelel az alapjátékban leírtaknak.