



HIGH VOLTAGE

Maureen Hiron játéka **Christine Hoffmeyer** illusztrációival

Játékosok: 2-4 Korosztály: 8 éves kortól Játékidő: kb. 15perc

A JÁTÉK TARTALMA

73 játékkártya, a sarkain 1-10-ig kártyaértékkel, valamint a kártyák közepén egy +/- számmal: +/-1, +/-2, +/-3.



A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egyszerre játszik. A játékosok megpróbálják a saját kártyáikat az asztal közepén fekvő lerakópaklira letenni. Mindig a pakli tetején fekvő legfelső kártya határozza meg, melyik az a kártya, amelyiket éppen le lehet tenni. A játékosok a következő két lehetőség közül választhatnak: a kártyaértékhez hozzáadják vagy kivonják a +/- számot. A játékot az nyeri, akinek elsőként elfogynak a kártyái.



Péter



Edina



Lerakópakli



Kinga



ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszunk egy osztót, aki a kártyákat megkeverés után lefordítva egyenlően kiosztja a játékosoknak. Az utolsó kártyalapot felfordítva az asztal közepére teszi. Ez a kártya lesz a lerakópakli első lapja. Mindenki a saját kártyáit lefordítva egy pakliba rendezve maga elé fekteti, majd négy kártyát vesz a kezébe – azonban a lapokat még senki nem nézheti meg.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos indítja a játékot úgy, hogy hangosan azt kiáltja: „Gyerünk!”

A játékosok azonnal megnézik a kezeikben tartott lapokat, és játéksorrend betartása nélkül (amennyiben lehetséges) leraknak egy lapot az asztal közepén fekvő lerakópaklira.

A pakli tetején fekvő legfelső kártya határozza meg, hogy melyik az a kártya, amelyiket éppen le lehet tenni.

Helyes lerakás

Minden kártyának a sarkain látható egy kártyaérték, valamint a kártyák közepén egy +/- szám áll. A lerakópakli tetején fekvő kártya kártyaértékéhez villámgyorsan hozzá kell adni, vagy abból ki kell vonni a kártya közepén lévő +/- számot. Így kapják meg a játékosok azt, hogy éppen melyik kártyát tehetik le.



$$5 - 3 = 2$$



Lerakópakli



$$5 + 3 = 8$$



$$9 - 3 = 6$$



Lerakópakli



$$9 + 3 = 12$$

Kártyaérték 2

1. Példa: a lerakópakli legfelső kártyájának kártyaértéke 5-ös a +/- szám pedig 3. A megfelelő kártyák tehát a 8-as ($5+3$) vagy a 2-es ($5-3$).

2. Példa: A lerakó pakli felső kártyájának kártyaértéke 9, a +/- szám pedig 3. A megfelelő kártyák ebben az esetben a 6-os vagy pedig a 2-es.

Lerakási szabályok

Egyszerre csak egy kártyát szabad lerakni, de egymás után le lehet tenni több kártyát is. Mivel nincs sorrend, a gyorsabb játékos a többieket megelőzve több kártyát is lerakhat egymás után, ha van megfelelő kártyája. Amennyiben egy játékos lassan teszi le a lapját, és közben egy játékosársra megelőzi őt, akkor neki sajnos pechje van. Vissza kell vennie a kártyáját a kezébe. A lerakott kártya kártyaértékét mindig hangosan be kell mondani.

Kártya húzás

A játék folyamán a játékosok bármikor vehetnek újabb lapot a kezükbe. Az új kártyalapot mindenki a saját paklijából egyesével húzza fel. A kézben tartott lapokra nincsen kártyalimit.

Több, mint 10

Amennyiben a kártyaérték és a +/- szám összeadása után az eredmény több, mint 10 akkor a 11-es kártyaértékből 1-es; a 12-es kártyaértékből 2-es; a 13-as kártyaértékből pedig 3-as kártyaérték lesz.

Kevesebb, mint 1

Amennyiben az eredmény a kártyaérték és a +/- szám kivonása után kevesebb, mint 1, akkor a 0-ás kártyaértékből 10-es lesz; a -1-esből 9-es lesz; a -2-esből pedig 8-as kártyaérték lesz.



$1 - 2 = -1$
Kártyaérték 9

Lerakópakli

$1 + 2 = 3$

3. Példa: A legfelső kártya kártyaértéke 1-es a +/- szám 2. A megfelelő kártyák ebben az esetben a 9-es, vagy a 3-as.

Ha nem megy tovább....

A legtöbb esetben van olyan kártya, amit a játékosok valamelyike le tud tenni. Legfeljebb a játék vége felé történhet meg, hogy egyik játékos sem tud megfelelő kártyát letenni a kezében lévő lapokból és már nem tud új lapot húzni a paklijából.

Ebben az esetben mindenki tegye le lefordítva maga elé az asztalra a kézben lévő kártyáit. Miután mindenki letette maga elé a lapjait, a legfiatalabb játékos vegye ki a lerakópakli legelső kártyáját, és tegye felfordítva a lerakópakli tetejére. Majd kiáltsa azt, hogy: „Gyerünk!”

Ekkor mindenki villámgyorsan vegye fel a kártyáit, mert a játék a szokásos módon folytatódik.

••••• A JÁTÉK VÉGE •••••

A játék addig tart, ameddig az egyik játékos a saját pakliját felhasználta és már csak egyetlen kártya marad a kezében. A játékos ezt a kártyát villámgyorsan lefordítva ráteszi a lerakópaklira. Függetlenül a lerakópakli legfelső kártyájának kártyaértékétől ezzel az utolsó lapjával lefedi a lerakópaklit és ezzel befejezi a játékot. Ő lett a játék győztese. Gratuláljunk neki!

EGY IZGALMAS BAJNOKSÁG

A játék gyorsan véget ér, és szinte természetes, hogy folytatnánk tovább a játékot. Ilyenkor játsszunk egy bajnokságot! A bajnokság annyi fordulóból álljon, ahány játékos játszik. A fordulók győztesei nem kapnak pluszpontot, a többiek viszont minden forduló végén megkapják a mínuszpontokat. Minden kézben maradt lapért 1 mínuszpont jár. A bajnokságot az a játékos nyeri, akinek a megbeszélte számú fordulók lejátszása után a legkevesebb mínuszpontja lesz.

*A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván
a Piatnik Budapest Kft!*

Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



AMIGO Spiel+Freizeit GmbH.

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de. E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel+Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, NMXVI

