



KI LESZ AZ ÖKÖRKÖR ELNÖKE

Szerző: Wolfgang Kramer
Illusztráció: Franz Vohwinkel

Játékosok: 2–10
Ajánlott: 10 éves kortól
Játékidő: 45 perc

TARTALOM:

132 játékkártya
ebből 104 számkártya
1-104-ig számokkal
és 28 új akciókártya
(Fajtánként 4, a következő típusú lapokból:
**stop, told át, tedd közé, csere,
mínusz = plusz, 5. sor és 7-es visz)**
1 jegyzetömb ceruzával

Az új akciókártyákat csak a jubileumi játékvariációban fogjátok használni, addig válogassátok ki, és tegyétek félre.

ALAPSZABÁLYOK

A JÁTÉK CÉLJA

Az a célod, hogy lerakd a kezekben tartott lapokat és ne vegyél fel kártyát. Minden kártya, amit fel kell vened, ökrönként egy mínuszpontot jelent. A játék végén az lesz a győztes, akinek a legkevesebb ökre lett.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok egy osztó játékost, aki az összekevert kártyákból minden játékosnak 10 lapot ad. Az osztó vegye magához a jegyzetömböt és a ceruzát.

NÉGY SOR KIALAKÍTÁSA

Az osztó a maradék kártyákból egy lefordított paklit képez, majd a felső négy lapot felfordítva egymás alá helyezi az asztal közepére. Így alakítja ki a négy kártyasor kezdetét, amik a kezdő lappal együtt **maximum 5 lapot** tartalmazhatnak majd. A maradék lapokat tartalmazó kártyapaklit végül félre teszi, mert azokra legközelebb a következő körben lesz szükségetek.



1. ábra: sorok a játék kezdeténél

A JÁTÉK MENETE

1. EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Válasszatok ki egyet a kezetekben tartott lapok közül, és tegyétek le **lefordítva** magatok elé az asztra. Mikor az utolsó játékos is kiválasztotta és lefordítva letette a lapját, akkor **egyszerre** mindenki felfordítja a lapját.

Az a játékos, aki a **legalacsonyabb** értékű lapot tette le az asztra, az illeszti **elsőként** a lapját az egyik kártyasorhoz. A következő a második legalacsonyabb értékű lapot kijátszó játékos és így tovább, a legmagasabb értékű lapot lerakó játékosig. Ezután ezt addig ismétlitek meg, amíg a 10. kártyát is lerakjátok a kezetekből.

Hogyan illeszthetitek a letett lapokat egy sorhoz?

Minden kijátszott lap csak egy sorhoz illik. A kártyaillesztés szabályai:

1. szabály: „emelkedő számsorrend”

Az egy sorban álló lapok értékének mindig emelkedő számsorrendben kell lenniük.

2. szabály: „legkisebb különbség”

A lapot mindig annak a sornak a végéhez kell illeszteni, ahol az utolsó lap értékéhez képest legkisebb a különbség.

Példa: Ahogy azt az 1. ábra mutatja a kezdőlapok értékei a következők: **12, 37, 43** és **58**. A négy játékos a következő lapokat játszotta ki: **14, 15, 44** és **61**.

Elsőként a **14-es** lapot kell az egyik sorhoz illeszteni, mert az a legalacsonyabb értékű lap. Az 1. szabályban leírtak szerint a **14-es** lap csak a **12-es** laphoz illeszthető, ezt követi a **15-ös** lap. A **44-es** lap az 1. szabályban leírtak szerint az első, a második és a harmadik sorhoz is illeszthető lenne, de a 2. szabályban leírtak szerint, a legkisebb különbség szabály miatt csak a harmadik sorhoz illeszthető. A **61-es** lapot a második szabály szerint a negyedik sorhoz lehet illeszteni.



2. ábra: sorok az első forduló után

2. KÁRTYAFELVÉTEL

Addig, amíg a kijátszott lapodat hozzá tudod illeszteni az egyik sorhoz, addig nincs gond. De mi történik, ha egy sor már betelt, vagy a kijátszott lapod nem illik egyik sor végére sem? Nos, ebben az esetben fel kell vened egy általad kiválasztott sor lapjait.

3. szabály: „megtelt sor”

Az öt lapból álló sor, megtelt. Ha egy hatodik lapot teszel ennek a sornak a végére, akkor fel kell vened a sorban fekvő öt lapot, és a kijátszott lapoddal egy új sort kell kezdened.

Példa: Négy játékos a második fordulóban a következő lapokat játszotta ki: **21, 26, 30** és **36**.

A **21-es** és **26-os** lapokat az első sor végére kell illeszteni. Ezekkel a lapokkal az első sor megtelt, mivel a sorban így már öt lap van. A **30-as** lapot kijátszó játékosnak a lapját szintén az első sor a végéhez kell illesztenie. Mivel a sorban már öt lap van, így az ő lapja a hatodik lap lesz, ezért a sorban lévő öt lapot fel kell vennie, a kijátszott lapjával pedig egy új sort kell kezdenie. A **36-os** lapot szintén az első sor végéhez kell illeszteni, a **30-as** lap után.



3. ábra: sorok a második forduló után

4. szabály: „alacsonyabb értékű kártya”

Akkor, amikor olyan alacsony értékű lapot játszol ki, amelyik nem illeszthető egyik meglévő sor végéhez

sem, fel kell vened egy **általad kiválasztott** sor lapjait, és a kijátszott lappal egy új sort kezdesz a felvett sor helyén.

Példa: A négy játékos a harmadik fordulóban a következő lapokat játszotta ki: **3, 9, 68**



és **83**. A legalacsonyabb értékű lap a **3**-as. Ezt a lapot kellene elsőként hozzáilleszteni az egyik sorhoz, de egyikhez sem illeszthető. Ezért a **3**-as lapot kijátszó játékosnak fel kell vennie egy meglévő sort. Ő a második sort választja és a **37** értékű lapot felveszi, majd az általa kijátszott 3-as lappal egy új sort képez a felvett lap helyén. A **9**-es lapot kijátszó játékos szerencsés helyzetbe került, lapját már a **3**-as lap



mellé illesztheti. Végül a **68**-as és **83**-as értékű kártyákat a negyedik sorba teszik.



4. ábra: sorok a harmadik forduló után

Tipp: ha az „alacsonyabb értékű kártya” szabályban leírtak miatt egy egész sort fel kell vened, akkor célszerű azt a sort választanod, amelyikben a legkevesebb ökörfej van, mert az a legkevesebb mínuszpontot jelenti számodra.

ÖKÖRKÖR = MÍNUSZPONTOK

Minden kártyán felül középen a számok között legalább 1 ökörfej van. Minden ökörfej egy mínuszpontot jelent.

Minden:

ötösre végződő kártyán

(5, 15, 25...) 2 ökörfej van,



nullára végződő kártyán

(10, 20, 30...) 3 ökörfej van,



számpárok kártyán

(11, 22, 33...) 5 ökörfej van



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

ÖKÖRGYŰJTEMÉNY

Azokat a kártyákat, amiket fel kellett vened, ki kell tenned magad elé az asztalra, ezzel mintegy ökörgyűjteményt képezve.

Fontos! A felvett lapokat nem veheted a kezébe!

A FORDULÓ VÉGE

Amikor kijátszottátok összes lapot a kezetekből, vége az első fordulónak. Ekkor minden játékos számolja össze a mínuszpontjait az ökörgyűjteménye alapján. Miután az osztó minden játékos eredményét felvezette a jegyzetömbbe, máris kezdődhet a következő forduló.

JÁTÉKTIPP:

A következő két példa megmutatja, milyen „csapdát állíthattok” egymásnak.

1. példa A 45-ös lapot játszottad ki, mert úgy gondoltad, hogy a harmadik sor végére, a 41-es lap után teszed majd le azt. Sajnos tévedtél, mert a negyedik sor végén a 42-es lap fekszik, és a legkisebb különbség szabályban leírtak szerint lapodat ide, a negyedik sor végére kell letenned. Mivel lapodat a hatodik lapként illesztetted a sorhoz, ezért fel kell vened az egész sort. Végül a sor helyén a 45-ös lapoddal új sort kezdesz.



5. ábra: az első példához

A JÁTÉK VÉGE

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

Az a játékos lesz a győztes, aki a legkevesebb ökörfejet gyűjtötte.

A játékosok természetesen megállapodhatnak a játék kezdetekor másfajta pontozási rendszerben is.

2. Példa A 62-es lapot játszottad ki, mert úgy gondoltad, hogy az első sor végéhez illesztheted majd. Azonban veled egyidejűleg egy másik játékos a 29-es lapot játszotta ki, és felvette az első sort az alacsonyabb értékű lap szabálya miatt. A 62-es lapot a negyedik sor végére kell illesztened. Mivel lapodat a hatodik lapként illesztetted a sorhoz, ezért fel kell venned az egész sort. Végül a sor helyén a 62-es lapoddal új sort kezdesz.



6. ábra:
a második példához

VARIÁCIÓK PROFIKNAK 2-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

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 függ a játékosok számától. A következő szabályban leírtak szerint: játékosok száma $\times 10 + 4$

Példa: 3 játékos esetén \rightarrow 34 kártya, **1-34-ig**.

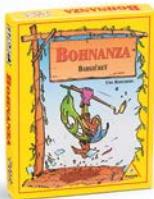
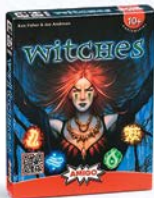
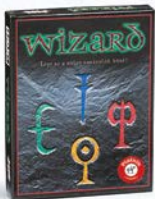
4 játékos esetén \rightarrow 44 kártya, **1-44-ig**

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 sorban 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 kezdőlapjait alkotják.

A játék további menete megfelel az alapjátékban leírtaknak.

Fedezd fel a többi kártyajátékot is!



VIGYÁZZ6! – VARIÁCIÓK ÚJ AKCIÓKÁRTYÁKKAL 2 – 8 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok egy osztó játékost, aki szétválogatja a számkártyákat és az akciókártyákat, majd külön-külön megkeveri a két pakli lapjait. Az összekevert számkártyákból minden játékosnak **12 lapot**, az **akciókártyákból** pedig **3 lapot** ad a kezébe. A megmaradt számkártyákból kialakítja a négy kártyasort, majd a maradék lapokat tartalmazó paklit félre teszi. A megmaradt akciókártyákat egy pakliba rendezi, és lefordítva leteszi az asztalra. Ez lesz a húzópaklitok. Az osztó magához veszi a jegyzetőmböt és a ceruzát.



A JÁTÉK MENETE:

Ebben a variációban az alapszabályban megismert szabályokkal játszotok, de csak két kört. Az első kör akkor ér véget, amikor az összes számkártyátokat kijátszottátok. A második körre új számkártyákat és akciókártyákat kaptok.

Hogyan tehetsz le akciókártyát?

Amikor a kijátszott lapodat egy sorhoz kell illesztened, akkor **kijátszhatsz** mellé egy akciókártyát a kezedből. Tedd felfordítva a számkártyád mellé az illesztés pillanatában az egyik akciókártyádat. Használd ki az akciókártyád nyújtotta akciót, majd a használt akciókártyádat tedd a lerakópaklira az akciókártyák húzópaklija mellé.

A KÖVETKEZŐ AKCIÓKÁRTYÁK VANNAK A JÁTÉKBAN:



5. sor



7-es visz



tedd közé



csere



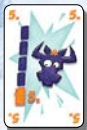
told el



stop



mínusz =
plusz



5. sor

Amikor a kijátszott számkártyához ezt az akciókártyát játszod ki, akkor a kijátszott számkártyáddal egy **5. sor** kezdesz. Akkor, amikor 5 sor fekszik az asztalon, és egy játékosnak fel kell vennie egy egész sort, akkor nem csak az általa kiválasztott sort veszi fel, hanem **a saját kijátszott lapját is**, amiket aztán mind a saját ökörgyűjteményére kell tennie. Így ismét 4 sor lesz az asztalon.

Tipp: azért, hogy emlékezzetek arra, hogy 5 sor van az asztalon, tegyétek ezt az akciókártyát az 5. sor mellé, a bal oldalra, amit aztán a lerakópaklira tehetek, amikor ismét 4 sor lesz az asztalon.

Példa: András a **23**-as kártyát játszotta ki. Fel kellene vennie a 4. sort, de ennek megakadályozásáért kijátssza az **5. sor** lapját. Így a **23**-as lapjával új sort kezd, és nem kell felvennie egyetlen sort sem.

4. sor



5. sor



7-es visz

Amikor a számkártyához ezt az akciókártyát játszod ki, akkor **nem** kell felvenned egy megtelt sort. A számkártyádat 6. lapként az egyik sor mellé illeszted, és közvetlenül mellé fekteted ezt az akciókártyát. Az akciókártya addig marad a sor mellett, amíg egy játékos a 7. lapot illeszti ehhez a sorhoz, és felveszi ezt a sort, a lerakott számkártyájával pedig egy új sort kezd a felvett sor helyén. Ezt a kártyát akkor is leteheted egy sor 7. lapjának a helyére, amikor a sorban kevesebb, mint 5 lap van.

Példa: Béla a 20-as kártyát játszotta ki. Nem kell felvennie a sort, mert a számkártyája mellé letette a 7. kártyahelyre a 7-es visz akciókártyáját.





tedd közé

Ha a számkártyához ezt az akciókártyát játszod ki, akkor a kijátszott számkártyádat nem egy sor végéhez kell illesztened, hanem bármelyik sorba bárhová beillesztheted, akár egy sor elejére is. De arra figyelned kell, hogy a lapod növekvő sorrendben illeszkedjen a sorba, azon a helyen, ahová beteszed. Függetlenül attól, hogy a sorba hová illesztetted a lapodat, ha a sor a lapoddal megtelik, akkor fel kell vened. A felvett sor utolsó lapja lesz az új sor kezdőlapja.

Példa: Csenge a **10-es** kártyát játszotta ki. Ez olyan alacsony értékű lap, hogy most egyik sor végéhez sem illeszthető. Ezért Csengének fel kellene vennie egy egész sort, de ő ezt nem akarja, inkább kijátssza a **tedd közé** lapját. Ez a lap megengedi neki, hogy a 10-es számkártyáját az **5-ös** és a **11-es** lapok közé illessze.





csere

Amikor a kijátszott számkártyádhoz ezt az akciókártyát játszod ki, akkor **cserélsz**, azaz a kijátszott számkártyádat visszaveszed a kezedbe, és kijátszod helyette egy másik lapodat, amit **azonnal** hozzáillesztesz, egy sorhoz. A többi lap lerakásának sorrendjét a te „cserelapod” nem változtatja meg.

Példa: Dani a **25**-ös kártyát játszotta ki, amit a **17**-es laphoz kellene illesztenie, és fel kellene vennie az egész sort. Ennek megakadályozásáért kijátssza a **csere** akciókártyáját. Visszaveszi a **25**-ös kártyát a kezébe, és kijátssza helyette a **15**-ös számkártyáját, amit azonnal letesz a **10**-es kártya mögé.





told át

Ha a számkártyádhoz ezt az akciókártyát játszod ki, akkor a számkártyád **beillesztése előtt áttolhatod** az egyik sorból az egyik kártyát egy másik sorba. Olyan sorba is **tolhatod**, amelyik végén **7-es visz** akciókártya van, de **nem tolhatod át** a lapot olyan sorba, amelyikben stop akciókártya van. Az áttolt kártyának növekvő sorrendben illeszkednie kell az új sorba. Ezután a számkártyádat a szabályoknak megfelelően egy sor végéhez illeszted.

1. példa: András a **24-es** kártyát játszotta ki, amit a **22-es** laphoz kellene illesztenie, és fel kellene vennie az egész sort. Ő ezt nem akarja, ezért kijátssza a **told át** lapját. Először áttolja a **13-as** kártyát a **10-es** és **17-es** lapok közé, majd leteszi a **24-es** lapját a **22-es** lap után.



2. példa: András látja, hogy az egyik sorban csak egy 22-es kártya van. Kijátssza a 10-es számkártyája mellé a **told át lapját, majd áttolja a 22-es lapot egy másik sor végére, és a kijátszott 10-es lapját leteszi az üresen maradt sor első lapjaként.**



Stop

Ha a kijátszott számkártyádhoz ezt az akciókártyát játszod ki, akkor **először** lerakod a **stop** akciókártyádat az egyik sor végére. Ezt a sort ezzel a lappal lezártad. Senki nem illeszthet a lezárt sorhoz lapot, nem távolíthat el onnan lapot, és nem veheti fel az egész sort sem. **Ezután** a kijátszott számkártyádat leteheted egy másik sor végéhez.

Figyelem! Egyszerre maximum 2 sorban lehet **stop** akciókártya!

A **stop** akciókártyát akkor távolítjátok el egy sorból, amikor valaki felvesz egy másik sort.

A **stop** akciókártyát **7-es visz** akciókártya mellé is lehet tenni.

Példa: Csenge a 22-es lapot játssza ki. Lapját a felső sorba kellene tennie, és fel kellene vennie a sort. Ő ezt nem akarja, ezért kijátssza a **stop** akciókártyáját, amit az első sor végére tesz. Most már leteheti a 22-es lapját az alsóbb sorok valamelyikéhez.





mínusz = plusz

Ezt a kártyát csak akkor játszhatod ki, amikor fel kell venned egy egész sort. Ezzel a kártyával plusszá változtathatsz **egy kártyát** az éppen felvett sorból, és azonnal levonhatod a mínuszpontjaidból a pluszkártya értékét. Ehhez tegyél ki a pluszkártyának megfelelő értékben lapokat az ökörgyűjteményedből, akár az éppen felvett lapokból is. Ha nincsen elegendő kártya az ökörgyűjteményedben ahhoz, hogy eldobj a pluszpont értékében lapokat, akkor elesel a pluszpontoktól.

1. példa: Béla a **20**-as lapot tette le, amivel fel kell vennie egy sort. Ekkor kijátssza a **mínusz=plusz** kártyáját, és a **11**-es lapon álló **5** mínuszpontot **plusszá változtatja**. Az általa felvett lapok: **3, 5, 13 és 17** összesen **5** mínuszpontot jelentenek neki. Ezért Béla ennek a sornak az összes lapját kiteszi, és a sor megüresedett helyén új sort kezd a **20**-as lappal.



2. példa: Csenge a **3**-as lapot tette le, de a lap olyan alacsony, hogy egyik sor végére sem illeszthető, ezért fel kell vennie egy egész sort. Úgy dönt, hogy a **11**-es és **13**-as lapokat tartalmazó sort veszi fel, és kijátssza a **mínusz=plusz** kártyáját is. A **11**-es lapon álló 5 mínuszpontot plusszá változtatja, és kitesz az ökörgyűjteményéből 4 mínuszpont értékben lapokat, valamint a **11**-es és a **13**-as lapokat is kiteszi. A sor megüresedett helyén új sort kezd a **3**-as lappal.



AKCIÓKÁRTYA CSERE

Minden alkalommal, amikor fel kell vened egy egész sort, kicserélheted az egyik akciókártyádat. 1 akciókártyádat felfordítva leteszed a kezedből az akciókártyák húzópaklija mellé, és 1 új lapot húzol a pakliból a kezedbe. Amikor elfogynak a lapok az akciókártyák húzópaklijából, akkor keverd meg a felfordítva fekvő akciókártyákat, és alkoss belőlük egy új húzópaklit.

AZ ELSŐ FORDULÓ VÉGE

Miután mindenki kijátsszotta az összes számkártyáját a kezéből, véget ér az első forduló. Írd fel a játékosok nevei alá a mínuszpontokat. Keverd meg a 104 számkártyát, és adj mindenkinek 12 lefordított lapot a

kezébe. Tegyé ki 4 lapot felfordítva az asztalra. Ezek lesznek a sorok kezdőlapjai. Akinek maradt az előző fordulóból akciókártya a kezében, az megtarthatja a kezében azt a második fordulóra is. Minden játékosnak adj lefordítva 3 akciókártyát a kezébe. Abban az esetben, ha nincsen elegendő lap az akciókártyák húzópaklijában ahhoz, hogy mindenkinek egyformán 3 akciókártyát adj, akkor adj mindenkinek egyformán csak 2, vagy 1 lapot.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a második fordulóban mindenki kijátszotta az összes számkártyáját a kezéből, a játék véget ér. Akinek maradt akciókártya a kezében, az egyszerűen tegye őket félre. Írd fel a játékosok nevei alá a 2. fordulóban szerzett mínuszpontokat, és add hozzá az 1. fordulóban szerzett mínuszpontokat. Akinek a legkevesebb mínuszpontja lett, az lett a győztes. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.



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, MCMXCIV, MMXIX

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
www.piatnik.hu, email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU



Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt., www.colibri.hu

AZ AKCIÓKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE



5. sor

A lapot kijátszó játékos egy 5. sort kezd. Ha már van 5. sor, akkor nem játszhatja ki ezt a lapot.



7-es visz

Azt a sort, ahová lekerül nem a 6. hanem a 7. lappal kell felvenni.



tedd közé

Ekkor a kijátszott lapot akár egy sor elejére, vagy bárhová egy sorba be lehet tenni.



csere

A lapot kijátszó játékos kicserélheti a kijátszott lapját az egyik kezében tartott lappal.



told el

Aki ezt a lapot játssza ki, az egy sorból egy tetszés szerinti számkártyát átolthat egy másik sorba, a növekvő számsorrend betartásával: a sor elejére, a sorba bárhová, vagy a sor végére.



Stop

Ez a lap egy egész sort blokkol. A blokkolt sor már nem változtatható meg. Maximum 2 stop alkalmazható egy időben egyszerre a játékban.



mínusz = plusz

Ezt a kártyát csak akkor játszhatja ki egy játékos, amikor fel kell vennie egy egész sort. Ezzel a kártyával plusszá változtathat egy kártyát az éppen felvett sorból.