



## Die Fiesen 7 – Aljas 7-es

**Játékosok száma:** 2-6 fő

**Életkor:** 8 éves kortól

**Játékidő:** 15-20 perc

**A játék tartalma:**

- 110 Kártya

- Játékszabály



### Történet:

7 gengszter a törzskocsmájuk hátsó szobájában ül és a szajréért játszik. Eközben számolnak, hümmögnek, telefonálnak, pisztolyukkal zsonglőrködnek, vagy dermedten elnémulnak. Aki gyors, átlátja a helyzetet, a megfelelő pillanatban szól, vagy jókor némul el, azé a dicsőség!

### A játék előkészítése

Minden kártyát lefelé fordítva összekeverünk, és egyenlő arányban szétosztunk a játékosok között. A maradékot visszatesszük a dobozba. A játékosok a saját paklijukat lefordítva a kezükbe veszik. A legfiatalabb játékos kezd. A játék óramutató járásának megfelelő irányban halad.

**Játék menete:** az első játékos felcsap az asztal közepére egy kártyát és ezzel elkezd a számolást (a kártyától függően kimondja az 1-est, vagy hümmög, vagy néma marad és csak gondol az 1-re, vagy kettő gengszteres kártya esetén 1-2-tőt mond.) Ezután a következő játékos is felcsapja a kártyáját és folytatja a számolást a szabálynak megfelelően. Aki rossz számot mond, rosszkor szólal meg, annak magához kell vennie az összes addig lerakott lapot középről, majd újra indul a számolás előlről, az egyes számtól.

### Figyelem!

A gengszterek telefonos és pisztolyos kártyái is beleszámítanak a számolásba! Ez azt jelenti, hogy eggyel felfelé, illetve lefelé mindig továbbszámolunk.

### Példa:

Az **A** játékos letesz egy gengszterkártyát, azt mondja: **1**,

A **B** játékos letesz egy gengszterkártyát, azt mondja: **2**,

A **C** játékos letesz egy telefonos kártyát, és azt **hümmögi**: „hm”(**3**),

A **D** játékos letesz egy gengszterkártyát és azt mondja: **4**,

Az **A** játékos letesz egy pisztolyos kártyát és **csendben marad**, (**5**)

A **B** játékos letesz egy gengszterkártyát és azt mondja: **6**,

A **C** játékos letesz egy dupla gengszterkártyát, és azt mondja: **7, 6**,

A **D** játékos **kimarad**,

Az **A** játékos letesz egy gengszterkártyát, és azt mondja: **5**,

A **B** játékos letesz egy dupla-telefonos kártyát, és **kétszer hümmög**: „hm”, „hm”, (**4, 3**)



A **C** játékos **kimarad**,

A **D** játékos letesz egy gengszterkártyát, és azt mondja: **2**

A kártyák itt a helyes sorrendben helyezkednek el.



### Vigyázat!

Aki hibázik, vagy több mint 3 másodpercig töpreng, annak az összes, addig az asztalra letett lapot fel kell vennie, és a paklija alá kell helyeznie. Az a játékos kezdi a következő kört, aki utoljára hibázott.

### Hibák:

rossz szám, rossz hang, rossz szó, túl hosszú töprengés, kártya letétele a passzolás helyett

**Ha valamelyik játékos kételkedik a kimondott szám helyességében**, akkor az asztalon lévő paklit át kell számolni.

- Amennyiben a szám tényleg **hibás volt**, a hibázó játékosnak fel kell vennie a paklit és az új kört megkezdenie.

- Amennyiben a szám **helyes volt**, a kételkedő játékosnak kell felvennie a paklit. Ebben az esetben ő kezdi az új kört.

(**Ha több játékos is kételkedett**, akkor a paklit egyenlően el kell osztani a kételkedők között. Aki az utolsó lapot kapja, az lesz az új kezdőjátékos.)

### „Piszkos” kiegészítő szabályok:

Az első köröket érdemes mindig ugyanazokkal a hangokkal: „hm” játszani! Amikor a **szabályok már rögzültek**, akkor jöhetnek a **„piszkos” szabályok**:

Minden kör első játékos, akinek egy telefonos, vagy egy dupla-telefonos kártyája van, kitalálhat egy új hangot, vagy egy új szót, ami mindig csak a következő körig érvényes.

**Még piszkosabb:** Ha a kezdő játékos az első letett kártyájánál hibázik, minden játékosársától kap egy büntetőkártyát.



Jó rekeszizom edzést kívánunk! ☺ (cziikkcakk)

Forgalmazza: BestToys Consulting Kft.