



Nain jaune - Sárga törpe

Ajánlott életkor: 7-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 fő | **Játékidő:** 20 perc

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 „Sárga törpe” dobozka, 52 kártya, 78 korong (12 db 5 pontot érő, 12 db 4 pontot érő, 12 db 3 pontot érő, 12 db 2 pontot érő és 30 db 1 pontot érő korong)

A játék célja: A legtöbb zsákmányt gyűjteni

Előkészületek: Minden játékos a következő korongokat veszi magához (összérték 49 pont):

- 3 db 5 pontot érő sárga korongot
- 3 db 4 pontot érő piros korongot
- 3 db 3 pontot érő kék korongot
- 3 db 2 pontot érő zöld korongot
- 7 db 1 pontot érő barna korongot.

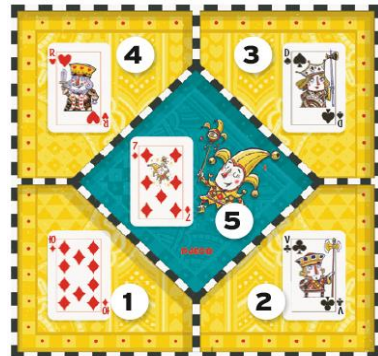
A táblát az asztal közepére tesszük a „Sárga törpe” dobozkával a közepén.

Egy játék több körből áll.

Minden kör elején:

A játékosok megteszik tétjeiket (a megfelelő korongokat a játéktábla megfelelő részeire helyezve):

- 1 pont értékű korongot a **káró 10-esre**
- 2 pont értékű korongot a **treff bubi/jumbóra**
- 3 pont értékű korongot a **pikk dámára**
- 4 pont értékű korongot a **kőr királyra**
- és 5 pont értékű korongot a középen lévő „Nain jaune”-ra, a **sárga törpére**.



Az osztó megkeveri a kártyákat és kiosztja a játékosoknak:

- 2 játékos esetén 22-22-öt
- 3 játékos esetén fejenként 15-öt
- 4 játékosnál 12-12-öt

A maradék kártyákat képpel lefelé félretesszük, a következő körben lesz rájuk szükség.

A játék menete: A játékosok felváltva tesznek le lapokat egy közös pakliba. A játékot órajárás szerint játsszák, az osztótól balra ülő játékos kezd.

A kezdő játékos lerak egy első kártyát a kezéből, amit további - számsorban növekvő - kártyák követhetnek.

A kártyák színe nem játszik szerepet. „1”-től eltérő kártyával is kezdhető sorozat.

Például: a játékosnak van egy káró 2-es, egy kőr 4-es, egy treff 5-ös, egy kőr 7-es és egy káró 3-as lapja.

Kártyajelek: ←Káró, ←Kőr, ←Treff, ←Pikk

Leteheti a 2-est, utána a 3-ast, a 4-est és az 5-öst, de a 7-est nem, mert nincs 6-osa...így az 5-ös után nem rakhat, és azt kell mondja: „Nincs 6-os”...

Ezután a tőle balra ülő játékos következik: ha tud és szeretne tenni, ő teheti le a következő számú kártyát (megszakítás nélkül), ami hiányzott az előző játékosnak.

Ebben a példában a játékosnak 6-ost kell tennie.

Ha nem tud ilyet tenni, a tőle balra ülő játékos jön...stb

Ha a kőr végigment és senki nem tudott kártyát rakni, akkor az utoljára kártyát lerakó játékos egy új sorozatot kezdhet.

TIPP: A sorozatot kezdő játékosnak érdemes olyan kártyát raknia, ami után a leghosszabb sorozatot tudja lerakni saját kártyáiból.

Különleges esetek:

- Ha egy játékos „királyt” rak, bekiáltja: „király, újrakezdés”, és egy új sorozatot kezdhet.
- Ha egy játékos a játéktáblán lévő 5 kártya egyikét rakja (káró 10, treff bubi, pikk dáma, kőr király vagy a káró 7), akkor azt kiáltja: „mindent visz”, és megkapja az ahhoz a mezőhöz tartozó összes korongot.
Pl.: egyik játékos egy pikk dámát tesz, azt kiáltja: „a dáma mindent visz”, és elveheti a dáma mezőről a korongokat...
Megjegyzés: ha a játékos elfelejti bemondani a „...mindent visz” mondatot, nem kaphatja meg a korongokat, azok így ottmaradnak a mezőn a következő körig.
- Ha egy játékosnak az összes kártyáját sikerül leraknia rögtön az első körben (1.kirakásra), azt mondja: „nagy opera”, és elnyeri a táblán található összes korongot. (függetlenül attól, hogy birtokosa volt e bármelyik táblán található kártyának vagy sem...)

Vége a körnek, ha egy játékosnak elfogynak a lapjai.

A többi játékos a kézben maradt lapokért koronggal „fizet” a kör győztesének: kártyánként 1 pont értékű korongot adnak neki. Pl. az egyik játékosnak 4 lap maradt a kezében, így 4 pont értékű korongot ad a kör győztesének...

A játéktáblán maradt korongok maradnak a következő körre.

A kártyákat megkeverjük, új kör kezdődik.

A játék vége: a játék akkor ér véget, ha van olyan játékos, akinek már nincs elég korongja, hogy megtegye tétjeit... A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb korongot gyűjtötte...