

ALJAS 7-ES

Még a legjobb gengszterek is követnek el hibákat...

2-6 játékos számára
8 éves kortól ajánlott
Játékidő: 15 - 20 perc

Játékelemek:

- 110 kártya
- játékszabály

Szerző: Jacques Zeimet
Illusztrátor: Rolf Vogt
Grafikus: Johann Rüttinger

Szerkesztés: Kathi Kappler
© 2019 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Egy kívülálló sosem értbetei meg teljesen az alvilági kártyázás menetét. Ez a 7 gengszter is látszólag összevissza számol, puszta a telefonján és emelgeti a pisztolyát...és vannak olyan pillanatok is, amikor teljesen elnémulnak. Sajátítsd el a szabályokat, mert ha odafigyelsz, gyorsan vág az eszed és még azt is tudod, mikor maradj csendben, megnyerheted a gengszterek játékát!

Előkészületek

Keverd meg a kártyákat, és oszd szét egyenlően a játékosok között! Az esetlegesen megmaradt kártyákat rakd vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség! A kártyáit tartsa mindenki egy képpel lefelé fordított pakliként a kezében. A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásának megfelelően folytatódik.

A játék menete

Amikor rád kerül a sor, ki kell játszani a paklid legfelső lapját az asztal közepére.* A kártyát ne a saját irányodba, hanem mindig a többi játékos irányába fordítsd fel!



Ha **gengszter** kártyát fordítasz, mondd, hogy "egy", amilyen gyorsan csak tudod! Ha a következő játékos is gengszter kártyát fordít, neki azt kell mondania, "kettő", a következő játékos "három", és ez folytatódik hétig. Amint a gengszterek száma eléri a hetet, a számolás csökkenő sorrendben folytatódik. Tehát "hét" után "hat" következik és így tovább, amíg ismét el nem értek az egyet, utána ismét növekvő sorrendben következnek a számok.



Ha **iker gengszterek**et fordítasz, a soron következő két számot kell kimondanod egymás után, és az utána következő játékos kimarad, nem fordít kártyát. Például, ha a számolás négyélnél tart, és te iker kártyát fordítasz, azt kell mondanod "öt, hat", az utána következő játékos pedig kimarad.



Ha **telefonáló gengszter**t fordítasz, nem szabad hangosan kimondanod a következő számot. E helyett takard el a szádat a kezdeddel, és tegyél úgy, mintha megköszörnéd a torkodat (khhhm!). A telefonálás nyilván elvonja a figyelmedet, és a hangos hümmögéssel próbálsz leplezni, hogy nem figyelsz eléggé a játékra.



Ha **telefonáló ikrek**et fordítasz, kétszer kell megköszörnöd a torkodat, és az utána következő játékos kimarad.



Ha **fegyveres gengszter**t fordítasz, nem szabad hangosan kimondanod a következő számot, helyette **maradj csendben**. Bizony, nehéz bármit is mondani, ha egy fegyvert szegeznek rád!

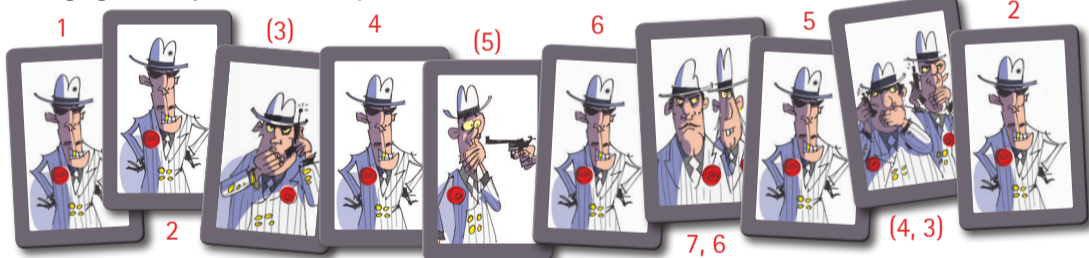
*Minden kijátszott kártya képpel felfelé kerül az asztalra, a korábban kijátszott kártyák tetejére.



FONTOS! A telefonáló gengszter, a telefonáló ikrek és a fegyveres gengszter kártyák miatt is folytatni kell a számolást, tehát fejben ugyanúgy tovább kell számolni (felfelé vagy lefelé), mintha gengszter vagy iker gengszter kártyát fordított volna valaki.

Például:

Al Capone gengszter kártyát fordít, majd azt mondja **1**. **Gotti is gengszter kártyát** fordít, azt mondja **2**. **Provolone telefonáló gengszter**t fordít, és megköszöri a torkát: khhhm! (a számolás most **3**-nál tart). **Don Corleone gengszter kártyát** fordít, azt mondja **4**. **Al Capone fegyveres gengszter**t fordít, így csendben marad (a számolás **5**-nél tart). **Gotti gengszter kártyát** fordít, azt mondja **6**. **Provolone iker gengszterek**et fordít, azt mondja **7, 6**. **Don Corleone kimarad**. **Al Capone gengszter kártyát** fordít, azt mondja **5**. **Gotti telefonáló ikrek**et fordít, kétszer megköszöri a torkát: khhhm! khhhm! (a számolás **4, 3**). **Provolone kimarad**. **Don Corleone gengszter kártyát** fordít, azt mondja **2**.



A kártyák a példának megfelelő sorrendben vannak.

Figyelem! Ha hibázol, vagy több mint 3 másodpercig hezitálsz, az összes kártyát fel kell vened az asztal közepéről, és a paklid aljára kell tenned. Az új kört te kezded, fordíts fel egy kártyát! (A számolást előlről kell kezdeni.)

Hibának számít, ha:

- rossz számot mondasz,
- túl sokáig habozol,
- nem a kártyának megfelelő hangot adod ki,
- kártyát fordítasz amikor kimaradnál.
- rossz szót mondasz,

Ha valamelyik játékos kételkedik a kimondott szám helyességében, számoljátok át közösen az asztalra rakott lapokat!

Ha tényleg hibáztál, az összes kártyát fel kell vened és a paklid alá kell raknod, majd kezdj új kört!

Ha nem hibáztál, az a játékos viszi el az asztal közepére rakott kártyákat, aki kételkedett a kimondott szám helyességében, és ő kezdi az új kört.

Ha több ilyen kételkedő játékos is volt, a kártyákat egyenlően kell szétosztani közöttük, és az kezdi az új kört, aki az utolsó lapot kapja.

Aljas szabályok:

Az első néhány játék során használjátok a khhhm! hangot a telefonos kártyáknál. Mikor már mindenki belerázódott a játékba, jöhetnek az "aljas" szabályok! Ha te vagy az első játékos, aki a körben telefonáló gengsztert vagy telefonáló ikreket játszik ki, eldöntheted, milyen hangot adsz ki / milyen szót* mondasz. A többi, telefonos kártyát kijátszó játékosnak is ezt kell majd utánoznia.

* **Engedd szabadjára a fantáziád, találd ki saját szavakat vagy akár rövidebb mondatokat!**

Néhány példa:

- pfff, kukucs!, csss... ..
- Fel a kezekkel! Ki következik? Mindjárt ott vagyok! ...
- Bonyolítsd a számolást olyan számokkal, amik amúgy nem szerepelnek (pl. nyolc, kilenc)
- Használhattok tematikus szavakat is, például országok nevei, állathangok, stb. ...

Még aljassabb!

Ha a kezdőjátékos hibázik az első fordításnál, büntetésként minden játékos ad neki egy kártyát a saját paklijából. A játékos a büntetőkártyákat a paklija aljára teszi.

A játék vége és a győztes

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékos az utolsó kártyáját is felfordította (és nem hibázott a kártyának megfelelő akcióval, tehát helyes számot mondott / hangot adott ki / maradt csendben). Ez a játékos a győztes!

Játékvariáció fiatalabb játékosok számára

Vegyétek ki a pakliból az iker gengszterek és a telefonáló ikrek kártyákat!



Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu



reflexshop

THE NASTY 7

A blooper happens once in a while ...

Players: 2-6
Age: 8 years and up
Playing time: 15-20 min.

Materials:

- 110 cards
- rules

Author: Jacques Zeimet
Illustrations: Rolf Vogt
Graphics: Johann Rüttinger
Editing: Kathi Kappler
© 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Story

7 racketeers are playing cards in the backroom of their club. They count, whisper, mumble, talk on their mobile phones, wave their pistols around and fall quite. The player who pays close attention, thinks the fastest, and knows when to keep quiet will win the game!

Game Preparation

Shuffle all of the cards together and deal them out so that each player gets the same amount of cards. Return any leftover cards to the box. **All players take their stack of cards and hold them face down in one hand. The youngest player starts the game with play continuing in a clockwise direction from them.**

Game Play

On your turn, play a single card from the top of your deck to the middle of the table*. When playing, you must flip your card face up such that it faces the other players before you place it on the table.



If you played a **racketeer card**, shout "one" as fast as you can. If the next player plays another racketeer card he shouts "two". The next one shouts "three", and this continues up to "seven". Once the number of racketeers reaches seven, then the count goes down until it reaches one. Then, the count increases again, etc.



If you played a **twin racketeer card**, you must shout out the next two consecutive numbers, and the next player skips their turn. If the current count is "four", then you shout "five, six" and the next player skips their turn.



If you played a **mobile phone card**, hold your hand over your mouth and clear your throat, saying "hmmrrr" instead of counting the next number aloud - talking on the phone obviously distracts you from playing the game and the loud mumbling covers up the fact that you weren't paying proper attention.



If you played a **twin mobile phone card** you must clear your throat twice, once for each racketeer, and the next player skips their turn.



If you played a **gun card**, stay silent instead of counting aloud. It's hard to say anything when you're staring down the barrel of a gun!

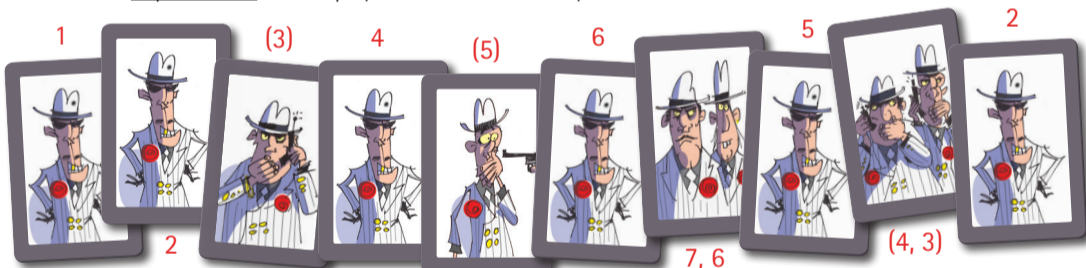
**All played cards are placed face up to a pile in the middle of the table.*



IMPORTANT! Each racketeer shown on the mobile phone, twin mobile phone, and gun cards add to the count. That means you have to increase (or decrease) the count in your head as if a racketeer or twin racketeer card had been played.

Example:

Abby plays a **racketeer card**, says 1, Beth plays a **racketeer card**, says 2, Carter plays a **mobile phone card**, clears his throat and says "hmmrrr", (count is now 3) Debbie plays a **racketeer card**, says 4, Abby plays a **gun card**, stays quiet, (count is now 5) Beth plays a **racketeer card**, says 6, Carter plays a **twin racketeer card**, says 7, 6, Debbie skips her turn, Abby plays a **racketeer card**, says 5, Beth plays a **twin mobile phone card**, clears her throat twice "hmmrrr, hmmrrr", (the count is 4, 3) Carter skips his turn, Debbie plays a **racketeer card**, says 2.



These cards here show the right numeric order.

Look out: If you make a mistake or hesitate more than 3 seconds, you have to take all of the cards from the middle of the table and add them to the bottom of your stack of cards. When this happens, you start the next round.

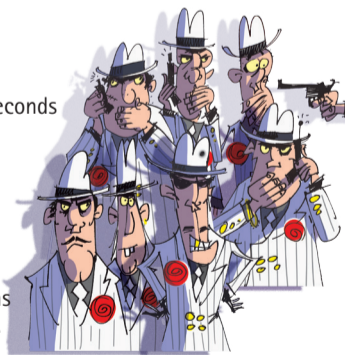
Mistakes include:

- Saying the wrong number
- Saying the wrong word
- Playing a card instead of skipping your turn
- Saying the wrong sound
- Hesitating for more than 3 seconds

If you are ever accused of saying the wrong number, count the cards in the pile to determine what the number should be.

If you shouted the wrong number, add the pile to the bottom of your stack and start a new round by playing the top card of your stack.

If you actually shouted the correct number, the player who accused you has to take the pile of cards in the middle and add it to the bottom of their stack. That player then starts a new round. If several players mistakenly accused you, the pile is divided evenly amongst them. The player who gets the last card starts the new round.



The nasty rules!

Play the first round using the sound "hmmrrr"! for all mobile phone cards. Once players understand this rule, the nasty rules can be added during future rounds: If you are the first player to play a mobile phone or twin mobile phone card in a round, you decide what sound or word* players must say when mobile phone or twin mobile phone cards are played for the remainder of this round!

*** Invent your own words, short sentences or sounds!**

Here are some samples:

- pfft, peek-a-boo, ouch
- go on, lose, 3/4
- countdown, eight, one two three
- Hands up!, Who's next?, I'm out of here

You can also use words that share a theme: e.g. countries, names, animals/animals sounds, ringtones

Even more nasty:

If the starting player ever makes a mistake when playing their **first card**, they receive a random penalty card from the top of each of their opponents' stacks. The starting player puts all penalty cards on the bottom of their stack.

End of game and winner

The game ends as soon as one player has played all of their cards. This player wins the game!

Version for younger players: Leave out all twin cards.

