

A játékban a magyar népmesék világában vagyunk neki újabb varázslatos kalandoknak: a mesék jószándékú szereplőit és hasznos tárgyait igyekszünk összegyűjteni, a gonosz lényeket viszont kerülnünk el még az éjféli beköszönte előtt!

➤ A játék célja

A játékosok pozitív lapok lerakásával megpróbálnak minél több pontot gyűjteni, miközben igyekeznek időben megszabadulni a lila színű negatív lapoktól, amelyeket azonban néha kénytelenek lerakni maguk elé. A haladó változatban akciólapok nyújtának kiváló lehetőséget taktikázására.

A játékos az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

➤ A játék tartozékai

120 darab kártya:

20 darab 1-es	30 darab lila negatív lap
16 darab 2-es	4 darab Pinkó kártya
9 darab 3-as	3 darab Éjféli kártya
5 darab 4-es	33 darab akciókártya (a haladó játékhoz)

➤ A játék előkészítése

Ha a kezdő változatot játszunk, tegyük vissza az akciólapokat a dobozba. Tegyük félre a 3 Éjféli kártyát. Keverjünk meg a paklit és minden játékosnak osszunk 7-7 lapot! A maradék lapokat válasszuk szét 3, nagyjából egyforma méretű paklija, mindegyikbe keverjünk bele 1-1 Éjféli lapot képpel lefelé, majd tegyük a paklikat egymásra egy húzópaklit képezve, amit még keverjünk meg néhányszor.

➤ A játék menete

A játékosok az óramutató járásával theggyező irányban következnek egymás után, és a leg fiatalabb kezd.

A soron lévő játékos **választ egyet** az alábbi 3 akció közül (passzolni nem lehet):

♥ Laphúzás:

Húz egy lapot a pakliból. Legfeljebb 8 lap lehet egy játékosnál, többet nem húzhat, és ha nincs egy lap sem a kezében, akkor mindenképpen a laphúzást kell választania.

Ha a játék során bármikor Éjféli kártyát húzunk, azt - mint eseményt - azonnal végre kell hajtani (lásd a másik oldalon)!

♥ Lapterakás:

Lerak a kezéből magára **elé egy kombinációt** az alábbi lehetőségek közül. Ezek a kártyák a játék végéig lent maradnak:

1 Pár(ok): kettő vagy több teljesen egyforma pozitív lap.



3 Sor: legalább három pozitív lapból álló sor: (1)+2-3-(4).



2 Csoport: legalább három ugyanolyan értékű pozitív lap különböző képekkel.



4 Egy +4 értékű lap önmagában.



Pinkó: Joker lap, helyettesítheti bármelyik +1, +2, +3 lapot pár, csoport vagy sor lerakásakor, de +4-est csak sorba lehetéve.

Önmagában vagy +4 mellé párnak nem rakható le.

Egy lerakásban csak egy Pinkó szerepelhet.

A játék végén az összpontszámba beleszámít a helyettesített lap pont-értéke is.



♥ Lapidobás:

Eldob egy tetszőleges lapot a kezéből, amit képpel felfelé a közös dobópaklija helyébe.



➤ **Extra akció:** A játékosok bármikor, akár saját körükön kívül is végrehajthatják az alábbiakat:

Eldobhatnak egy vagy több lapot a kezükből, ha a rajta lévő ábra megegyezik a dobópakli tetején lévő lappal.



Kiegészíthetik egy már lent lévő párfutkat újabb ugyanolyan lappal.

Csoportot vagy sort nem lehet kiegészíteni ilyen módon!





Ejféli kártya: amikor egy játékos Ejfélt lapot húz, azt azonnal le kell tennie a dobópakra, és húzhat helyette egy másikat. Ilyenkor minden játékos megmutatja a többieknek a kezben tartott lapjait, és minden negatív (lila) lapot le kell rakni maguk elé. Ezek a játék végéig ott maradnak, és csökkentik a játékos összpontszámát.

Tipp: a kijátszott Ejféli kártyái alacsony jéhetenni, hogy a következő játék előtt ne kerüljenek a többi lap közé.



➤ A játék vége ➤

A játékosok sorban következnek egymás után mindaddig, amíg a húzópakli el nem fogy. Amikor egy játékos felhúzza az utolsó lapot is, akkor kezdődik a legutolsó kör. A játékot az fejezi be, aki előzőleg az utolsó lapot felhúzta. Ezután minden játékosnak meg kell mutatnia a kezben tartott lapjait, és közöltük minden lila kártyát le kell raknia maga elé (mint az Ejfélt lapnál), a megmaradt lapokat pedig el kell dobni.

➤ A játék végi értékelés ➤

Minden játékos összeadja a lerakott kártyáin lévő pozitív és negatív értékeket. Pinkó annyit ér, amilyen lapot helyettesít, ezért ügyeljünk rá, hogy ne keverjük össze a lapokat! A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Pontegyenlőség esetén az nyert, aki több lapot tett le.



$$\begin{aligned} 1 + 1 + 1 + 1 &= 4 \text{ pont} \\ 3 + \text{Pinkó (+3)} &= 6 \text{ pont} \\ 2 + 3 + 4 &= 9 \text{ pont} \\ -1 - 3 &= -4 \text{ pont} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Összesen:} \\ 4 + 6 + 9 - 4 &= 15 \text{ pont} \end{aligned}$$

➤ Haladó szabály ➤

A játékos által körönként választható akciók megegyeznek az alapszabállyal, a következő kiegészítésekkel.

🔴 Lapdobás esetén, az alábbi lehetőségek közül egyet választhat:

- 1 Eldob egy lapot a kezéből.
- 2 Eldob több egyforma lapot.
- 3 Eldob egy teljes vagy egy hiányos negatív sort, amelyben egy lapot bármelyik pozitív vagy akciólappal helyettesíthet.



Az eldobott lapokat képpel felfelé a dobópakli tetejére kell tenni. Ha valaki legalább 3 lapot dobott, akkor húzhat egy lapot a húzópakliból.

🔴 Akciólap kijátszása:

A játékos kijátszik egy akciólapot a kezéből, a dobópakli tetejére teszi, és végrehajtja az adott akciót. A 8-as kézilimre minden esetben figyelni kell, több lapot nem kaphat senki! Hogy kinél hány lap van, az mindig nyilvános, nem szabad titkolni.

➤ Akciólapok leírása ➤



Pajzs: megvéd az ellenfél akcióitól, ha választl kijátsztluk. Ha egy akció célpontjául választanak, vagy ha az akció mindenkire hat, eldobhatjuk a Pajzsot a kezünkből, így az akció ránk nincs hatással. Ejfélt kártya hatása ellen nem használható. Figyelem: nem kötelező elhasználni, de még az akció végrehajtása előtt kell kijátszani, utólag már nem lehet! (Például akkor már kéző, ha éppen egy jó lapot használánk el tőlünk.)



Falu: kijátszásakor leessztük magunk elé, és képpel lefelé rálhelyezztük egy lapunkat, ami nem számít bele a 8 lapos limbbe. Ezt a lapot ugyanúgy használhatjuk, mintha a kezünkben lenne, de más játékosok akciói vagy az Ejfélt kártya nem hatnak rá. Ha a rajta lévő lapot kijátsztluk vagy eldobjuk, akkor plusz akció nélkül azonnal új lap tehető a helyére, de ki is cserélhetjük a lapot egy másik lappal a kezünkből.

A játék végén a falun lévő lapot vissza kell venni a kezünkből!



Varázsgömb: kijátszásakor megnezhettük egy másik játékos lapjait, majd azonnal végrehajthatunk még egy akciót. Ez bármelyik normál akció lehet: laphúzás, dobás, lerakás vagy másik akciólap kijátszása.



Húzz lapot: kijátszásakor eggyesével felhúztunk legfeljebb 2 vagy 3 lapot, amennyit a kártya jelöl, vagy amíg elértük a 8 lapos kézilimret. Ha közben Ejfélt kártyát húztunk, azt azonnal ki kell játszani, utána folytatjuk a húzást.



Dobass el lapot: kijelölünk egy másik játékosat, akinek a kezéből véletlenszerűen húztunk legfeljebb annyi lapot, amennyit a kártya jelöl, majd a dobópakli tetejére dobjuk.



Húzz el 2 lapot: kijelölünk egy másik játékosat, akinek a kezéből véletlenszerűen húzhatunk legfeljebb 2 lapot, majd kézbe vesszük.



Adj át 2 lapot: kiválasztunk legfeljebb 2 lapot (akár egyet) a kezünkből, és átadjuk egy másik játékosnak. Ha a nála így már több, mint 8 lap lenne, akkor nem adható át neki több.



Lila lapok lerakatalása: egy kiválasztott játékos meg kell mutatassa lapjait az akciót végrehajtónak, és minden negatív (lila) lapot le kell raknia maga elé. Ezek a játék végén csökkenteni fogják az elért pontszámot.



Minden ellenfélre vonatkozó akciólapok: minden ellenfélre hat, aki nem védekezik Pajzssal ellene. Kijátszásával vagy mindenkiktől elhúzhatunk, vagy eldobhatunk egy lapot. A 8 lapos kézilimrt ilyenkor is érvényes, többet nem húzhatunk el, hiába lenne rá lehetőségtünk!

Az új lapok bemutatása

A Magyar népmesék - A kártyajáték már az V. kiadásához érkezett, és mi úgy éreztük a Kéjjátéknál, hogy érdemes emlékeztetessé tenni ezt a számot. Éppen ezért a mostani kiadásba betettünk 10 egyedi, különleges kártyát, amelyek nem szerepelnek a standard játékban, ezért a képességeiket is külön mutatjuk be.

Csorba bögre:

Ennek a lapnak minden esetben nulla az értéke, és úgy mint *Pinkót*, jokerként tudjuk használni. Tehát bármilyen, egyébként szabályosan lerakható párt, csoportot vagy sort kiegészíthetünk vele, ha másképp nem tudánk lerakni őket.



Lyukas tarisznya:

A lap kettős tulajdonságú, mert lehet pozitív és negatív is egyszerre. Ha letesszük +1-esként párba, csoportba vagy sorba, akkor a játék végén +1-et ér. Azonban -1-et ér olyan esetekben, ha rajtunk marad a játék végén, ha Éjféli kártya hatására meg kell mutatnunk, vagy ha egy másik játékos akciólappal lerakítja velünk a mínusz lapokat.



Fekete bárány:

Ugyanolyan tulajdonságokkal bír, mint a Lyukas tarisznya, csak értéke +/-2.



Rozsdás kulcs:

Képessége megegyezik a Fekete báránnyal és a Lyukas tarisznyáéval, értéke +/-3.



Kacsalábon forgó palota:

A pakli legértékesebb lapja, hiszen +5-öt ér, és egyetlen darab van belőle. Fontos megkötés, hogy csak sorba illesztve tehető le, tehát 3. lapként a +3 és +4-es lapot követően (az egyik helyettesíthető a *Csorba bögrével* vagy *Pinkóval*), vagy akár egy teljes sorba illesztve: +1, +2, +3, +4 és +5. Ha sikertül leraknunk a teljes sort a *Csorba bögre* és *Pinkó* használata nélkül, akkor +5 ponttal többet ér: összértéke nem 15 pont, hanem összesen 20 pont.





Lámpás:

Ha nálnak van, akkor az Éjfél kártya hatása nem érvényesül, tehát nem kell megmutatnunk a többi lapunkat játékosársainknak, és a lila lapokat sem kell letegyük, ha van nálnak.

A játék végén már nem érvényesül ez a hatás.



Varázstükör:

Reakció lap, mint a Pajzs; ha ellenünk játszik ki valaki egy akciólapot, akkor a tükörrel annak hatását visszahárítjuk a kijátszóra. Például el akarja húzni tőlünk két kártyát, de ehelyett mi húzunk el tőle. A varázstükör hatása semlegesíthető a Pajzssal.



„Visszavehetsz egy lapot a lent lévőkhöz közül”:

Bármelyik előttünk lévő lapot visszavehetjük vele, akár pozitív, akár negatív értékűt. A nyolcas kézilimitre természetesen ilyenkor is figyelni kell, de a visszavett lapot később bármilyen módon felhasználhatjuk.



Huszár:

Az ő feladata, hogy a rossz lényeket elagyabugyálja, ezért ha egy akcióért cserébe ráteesszük az előttünk lévő -1-es vagy -2-es lapra, akkor azt ugyanolyan értékben +1-esre, illetve +2-esre változtatja át.



Rest lány:

Ez a lap a korábbi kiadásokban is szerepelt, de most új funkciót kapott. Ha meg kell mutatnunk Éjfél kártya, Varázsgömb vagy a Tedd le a lila lapokat akciókártya hatására, akkor egyszerűen kimaradunk. Egyébként a kártya -2-es értékű, de csak és kizárólag a játék végén kell letegyük magunk elé, korábban csak kimaradás hatása érvényesül. Megszabadulni úgy lehet tőle, ha elhúzza valaki vagy átadjuk egy másik játékosnak, de véglegesen csak akkor, ha leteesszük egy Falura, és otthagyjuk, hadd szokja meg a munkát.