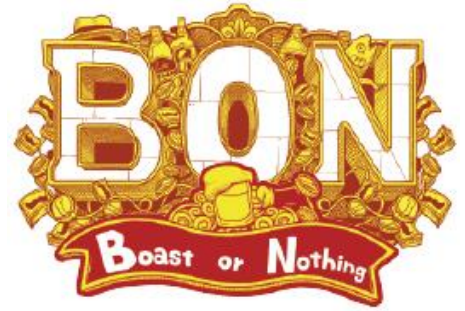


BOAST OR NOTHING

ütésvívős kártyajáték 3 - 5 játékos részére



JÁTÉKELEMEK

- 33 lap 3 színben (piros, kék, sárga), 1-től 11-ig számozva
- 4 szintelen menekülőlap
- 5-féle játékosjelölő bábu és lap
- 3 színes zseton (piros, kék, sárga), és egy pontozólap

A JÁTÉK CÉLJA

Pont annyi ütést elvinni, mint amennyit kell, vagy nullázással duplázni, és közben a többiekkel kitolni, így a játékot megnyerni, miközben a színerősség ütésről, ütésre változhat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki választ egy szintet magának. A játékoszám alapján bizonyos lapokat kivesszünk a pakliból, a menekülőlapokat meg be, és mindet megkeverjük. Az összes lapot kiosztjuk a játékosok között egyenlő arányban, és a maradék kettőt képpel felfelé (!) középre tesszük. Az aktuális színerősséget jelző zsetonokat az asztal közepén random egymásra pakoljuk.

JÁTÉKOSSZÁM	FELHASZNÁLT LAPOK	MENEKÜLŐLAPOK SZÁMA	TELJESÍTENDŐ ÜTÉSEK SZÁMA
3	1-7	2	3
4	1-9	3	2
5	1-11	4	1

A JÁTÉK MENETE

A tetszőlegesen kiválasztott kezdőjátékos kijátszik - hív - egy lapot középre. Az óramutató járásának megfelelően következő játékosnak a hívott szintet követnie kell, ha tudja. Ha nincs olyan színe, akkor bármilyen lapot kijátszhat, akár menekülőlapot is.

MENEKÜLŐLAP

A menekülőlapnak nincs színe, és mindegyik színes lapnál gyengébb. Ha valaki menekülőlappal kezd, akkor az első színes lap lesz a követendő szín. Menekülőlapot bármilyen lapra ki lehet játszani még úgy is, ha egyébként a játékos tudná követni a szintet. Több menekülőlap is kerülhet ugyanabba az ütésbe, azt végül úgyis egy színes lapot kijátszó játékos fogja elvinni.

Miután mindenki lerakott egy-egy lapot, megnézzük, ki viszi az ütést:

- ha mindenki követte a hívott szintet, akkor a legmagasabb értékű lap tulajdonosa viszi az ütést,
- ha több szín is került az ütésbe, akkor viszont a zsetonok színrendje - fentről lefelé - határozza meg, ki viszi az ütést,
- vagyis ha több szín is került az ütésbe, akkor a szín erősebb, mint a szám,
- mindig a legfelső zseton színe a legerősebb, a legalsóé a leggyengébb, a középső az örök második,
- ha több lap is van egy ütésben a döntő színből, akkor a nagyobb értékű viszi az ütést.



A piros 8-as volt a hívott lap, de mivel több szín is került az ütésbe, és a kék zseton van legfelül, ezért a kék 1-es tulajdonosa fogja vinni az ütést.



Minden esetben, amikor egy zsetonszín szerepet játszik abban, hogy ki vigye el az ütést, akkor azt a színű zsetont a torony legalsó pozíciójába kell áthelyezni legfelülről vagy középről. Az alsó marad ott. A többi zseton így értelemszerűen feljebb kerül eggyel.

Az ütést elvivő játékos kezdi a következő hívást. A forduló akkor ér véget, amikor a játékosoknak elfogy a lapjuk. Következik a pontozás.

PONTOZÁS

- Az a játékos, aki pontosan annyi ütést vitt, mint amennyit kellett, 1 pontot kap.
- Az a játékos, aki egyetlen ütést sem vitt, 2 pontot kap.
- A többiek nem kapnak pontot.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valaki felér a csúcsra, vagyis megszerzi az 5. pontját, győz. Döntetlen esetén vagy több győztesünk van, vagy játszatok még egyet, amíg el nem dől valaki javára.

JÁTÉKVÁLTOZAT

Az osztásból kimaradt lapokat képpel lefelé tesszük félre.