

LE NE EJTSD A SZAPPANT!

eszement kártyajáték 3-8 börtöntöltelék számára

A játéknak nincs győztese, csupán egy vesztese. A játék célja az, hogy ne te legyél az, aki leejti a szappant, vagyis, aki kénytelen utolsó lapjaként egy Szappan kártyát kijátszani.

ELŐKÉSZÜLETEK

A pakli 81 lapból áll, benne 11 Szappannal, a többin pedig különböző utasításokkal. A játék kezdete előtt tegyetek félre egy Szappan kártyát, a többit keverjétek meg, majd osszatok minden játékosnak 5-5 lapot; ha 6-8-an játszatok, akkor 4-4-et. A maradékot tegyétek képpel lefelé az asztal közepére. Akinek közületek a legformásabb a fenéke - ezt a rendkívül fontos kérdést legjobb szemrevételezéssel eldönteni -, az magához veszi a Szappan kártyát, és ő kezdi majd a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járásának megfelelő irányban halad. A játékos a körében kijátszik 1 lapot a kezéből, vagyis képpel felfelé eldobja, aztán rögtön végre is hajtja annak hatását. Lapot csak akkor kell húzni, ha erre a kártya utasít. Ha valaki olyan kártyát játszik ki, amelyiknek a hatását nem lehet végrehajtani, akkor tök egyszerűen hagyjátok azt figyelmen kívül, és menjetek tovább. A Szappan kártyát utolsóként kell kijátszani, amikor már nincs másik lap a kezében.

SZABADULÁS ÉS A JÁTÉK VÉGE

Amint az utolsó lapodat is kijátszod, szabad vagy, kikerülsz a többiek célkeresztjéből. Szabadulásod viszont nem örökre szól, ugyanis, ha valaki Ügyvéd kártyát játszik ki rád, akkor vissza kell térned a játékba, akarom mondani a börtönbe...

AZ A VESZTES, AKI...

- kénytelen Szappan kártyát kijátszani, mert nincs más lapja, VAGY
- aki utolsóként szabadul, vagyis kizárólag neki van már csak lapja.

Az előző kör vesztese fogja kezdeni a következő kört, ő kapja majd kézbe a Szappant.

SZABÁLYPONTOSÍTÁSOK

Minden tennivaló a lapokra van írva, ide meg az, ami oda nincs.

- Az Ügyvéd kártya az egyedüli lap, amivel egy már összes lapjától megszabadult játékost vissza lehet hozni a játékba.
- Ha elfogyott a húzópakli, ne keverjétek újra a dobópaklit, hanem a kézben maradt lapokból játszatok tovább, amíg nem lesz egy vesztes.
- Ha egy kártya hatását nem lehetséges végrehajtani, akkor hagyjátok azt figyelmen kívül - nem történik semmi -, de attól az még kijátszható. Például: kijátszhatod a Besúgó kártyát akkor is, ha már nincs másik lap a kezében, amit oda tudnál adni valakinek. Vagy kijátszhatod a Köcsög kártyát akkor is, ha már nincs talon, amiből lapot tudnál húzni. Vagy a Cigi kártyát, ha már nincs lapod, amit elcserélnél.
- Amikor egy kártyán azt olvasod, hogy "célozz meg egy játékost", akkor ezt saját magadra nem vonatkoztathatod. Azonban ha az utasítás az, hogy "válassz egy játékost", akkor saját magadat is kijelölheted.

SZAPPAN (11)

LAZULJ EL
DŐLJ ELŐRE
HÚZZÁL MEG

SZEDJÉL FEL
EZ KEMÉNY
COITUS INTERRUPTUS

HAGYD MAGAD
MASZKULIN
GAME OVER

ÜSS MEG
MÉLYREHATÓ SZERELEM

CIGI (5)

Válassz 1 lapot a kezedből, aztán húzzál 1-et egy másik játékostól, és titokban cseréljétek ki a lapjaitokat.

TISZTASÁGI ELLENŐRZÉS (2)

Pörgesd át a húzópaklit. Ha találsz benne 1 Szappan kártyát, akkor mutasd meg a többieknek, és vedd kézbe. Végül keverd újra a paklit.

DROG (4)

Válassz 1, 2 vagy 3 lapot a kezedből, aztán húzzál ugyanannyit egy másik játékostól, és titokban cseréljétek ki a lapjaitokat.

ZSARU (4)

Válassz egy játékos - akár magadat is választhatod -, aki a következő körből kimarad.

ÜGYVÉD (4)

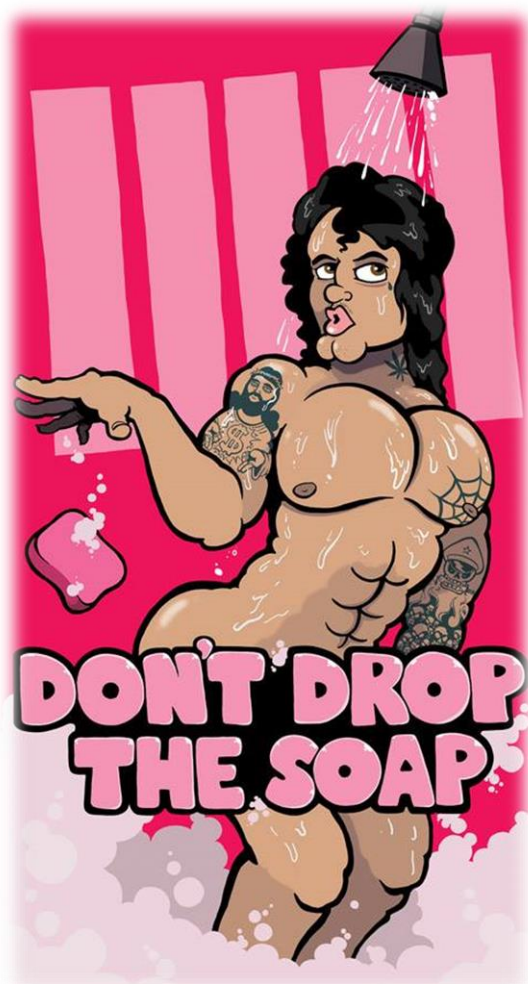
Célozz meg egy játékos, akinek már nincs lap a kezében. Utóbbi húzzon 5 lapot a pakliból, és folytassa a játékot.

PISZTOLY (2)

Célozz meg egy játékos, akinek fel kell húznia 2 lapot.

BIG BOSS (1)

Cseréld el a kézben tartott lapjaidat egy másik játékoséval, akármennyi kártya is volt a kezetekben.



BÖKŐ (4)

Célozz meg egy játékos, akinek fel kell húznia 1 lapot.

LEHALLGATÓ (3)

Adj 1 vagy 2 lapot a kezedből egy másik játékosnak.

KEMÉNY LEGÉNY (1)

Húzz fel 3 lapot.

KÖCSÖG (6)

Húzz fel 1 lapot.



BESÚGÓ (5)

Adj 1 lapot a kezedből egy másik játékosnak.

DEAD MAN WALKING (1)

Válassz egy játékos, akinek mindenki odaadja a Szappan kártyáit.

SHOTGUN (1)

Célozz meg egy játékos, akinek fel kell húznia 3 lapot.

EGYMÁSHOZ LÁNCOLVA (4)

Húzz fel 2 lapot. Titokban nézd meg őket. Az egyiket tartsd meg, a másikat add oda valakinek.

MÁGIKUS 8-AS GOLYÓ (1)

Válassz egy játékos - akár magadat is választhatod -, aki beleteszi a kézben tartott lapjait a húzópakliba, majd újrateveri, és felhúz magának 5 lapot.

BÍRÓ (1)

Pörgesd át a húzópaklit. Válassz onnan 1 lapot, amit azonnal ki is játszol, majd keverd újra a paklit.

TANÚVÉDELEM (1)

Válassz 1, 2 vagy 3 lapot a kezedből, majd oszd szét tetszésed szerint a játékosok között.



ELDUGULT WC (1)

Pörgesd át a dobópaklit. Válassz onnan 1 lapot, amit azonnal ki is játszol, majd keverd újra a paklit.

HOPIKA! (2)

Miután ezt a lapot kijátszottad, eldobhatsz 1 kezeden levő Szappan kártyát anélkül, hogy ezzel veszítenél.

KÖTÖZÖTT SZAPPAN (1)

Ez egy biztonságos, csuklóra kötött Szappan. Tegyel 1 kezeden levő Szappan kártyát a húzópakli tetejére képpel lefelé.

UTOLSÓ VACSORA (1)

Nevez meg egy lapot. Mindenki, akinek van abból a kezében, köteles neked adni 1-et.

TESTÜREGI MOTOZÁS (4)

Lopj el 1 random lapot egy másik játékos kezéből.

VISSZA A LYUKBA! (4)

Bármelyik lapra kijátszhatod, még akkor is ha nem te vagy soron, ezzel hatástalanítod azt - akár a Szappant is -, mintha ott se lenne. Önmagában kijátszva nincs hatása.

ROBIN HÚGY (1)

Nézd meg titokban egy másik játékos kezben tartott lapjait, válassz közülük 1-et, és lopd el tőle.

VILLAMOSSZÉK (1)

Mindenki továbbadja az összes kezben tartott Szappan kártyáját egy általa választott játékosnak. A kapott Szappan kártyá(ka)t ebben a körben nem adhatod tovább.

KORONATANÚ (1)

Az összes Szappan kártyád keverd bele a húzópakliba, majd húzz a tetejéről ugyanannyi lapot.

CSÁPOS SZÖRNYETEG (1)

Mindenki választ egy kártyát - nem Szappant -, amit képpel lefelé maga elé tesz. Egyszerre felfordítjátok, és elsőként te cseréled el a tiedet egy másik játékoséval, aztán a többiekét egymással, ahogy neked tetszik.

BÖRTÖNIGAZGATÓ (1)

Pörgesd át a húzópaklit. Válassz onnan titokban 1 lapot, amit azonnal adj át egy általad választott játékosnak, majd keverd újra a paklit.

SVÁJCI ARMY BÖKŐ (1)

Veled kezdve, szép sorban mindenki húz egy lapot.

