

3–8 játékos részére, 8 éves kortól
Játékidő: min. 30 perc

A doboz tartalma

1 nyolcoldalas dobókocka,
40 darab 1-től 10-ig számozott
pikk, kőr, káró és treff kártya,
valamint 20 darab 1-től 20-ig
számozott Payoo kártya.

A lapok értéke

A Payook értéke megegyezik
a rajtuk szereplő szám értékével
(1–20 pont). A négy „hagyományos”
7-es közül az egyik (a pikk, a kőr,
a treff vagy a káró) lesz a Papayoo,
amely 40 pontot ér.

A Papayoo minden játszmaszabályban
más, mivel minden forduló elején,
a nyolcoldalu dobókocka
segítségével határozzuk meg.
A többi kártyának nincs értéke.

A játék célja

A lehető legkevesebb pontot
összegyűjteni.

Az osztás

Minden körben más osztó.
A lapokat a következő oldalon
található táblázatban látható
módon kell kiosztani (3 játékos
esetén például mindenki hatszor
3 kártyát, majd egyszer 2 kártyát
kap, mígnem végül mindenkinél
20 lap lesz).

7 vagy 8 játékos esetén a pikk,
a kőr, a káró és a treff 1-est ki kell
venni a játékból (lásd
a táblázatot!).

Továbbadás

Miután mindenki elrendezte
a lapjait, a továbbadással
folytatódik a játék. A játékosok
a kezükben lévő lapok közül
kiválasztanak a táblázatban
meghatározott számú lapot, és
lefordítva a bal oldali szomszédjuk
elé helyezik. Fontos, hogy
a jobb oldali szomszédunktól
érkező lapokat csak akkor szabad
megnézni, ha már megfelelő
számú lapot továbbítottunk a bal
oldali szomszédunknak.

A Papayoo kiválasztása

A továbbadás után az osztó
a dobókocka segítségével
meghatározza a Papayoo színét.
Ha például a dobókocka pikket
mutat, akkor a pikk 7-es lesz
a Papayoo, és ez ér az adott körben
40 pontot.

Egy játszma menete

Az osztó kezdi a játékot azzal,
hogy felfordítva az asztal közepére
helyez egy lapot. Ezután
a játékosok az óramutató járásával
megegyező irányban letesznek
1-1 lapot az első játékos által
megadott színből (nem kötelező
azonban magasabb értékű lapot
tenni).

A Payook egy ötödik, a pikkkel,
a kőrrel, a treffel és a káróval
egyenrangú szint alkotnak. Ha
egy játékosnak nincs a kezében
megfelelő színű kártya, akkor

bármilyen más lapot letehet.

Az ütést az viszi, aki a hívott
színben a legmagasabb kártyát
tette le. A következő ütést az kezdi,
aki az előzőt vitte. Ha senkinek
nem volt megfelelő színű lapja,
akkor a kezdőjátékos viszi az ütést
(vagyis újra az kezd, aki az előbb).

A játszma vége

Az utolsó ütés után a játékosok
összeszámolják a pontjaikat.
A Payook értéke megegyezik
a rajtuk szereplő számmal.
A Papayoo 40 pontot ér, a többi
lapért pedig nem jár pont. Egy
játszma során összesen 250 pontot
lehet szerezni. A szerzett pontokat
hozzáadjuk az előző osztások
során elért pontokhoz.

A játék vége

A játék megkezdése előtt a
játékosok megállapodnak abban,
hogy hány játszmat szeretnének
játszani (4 játszma körülből
30 percig tart). Az a játékos nyer,
akinek az utolsó játszma végén
a legkevesebb pontja van.

Tipppek

A továbbadásakor figyelembe kell
venni, hogy ha az összes lapunkat
továbbadjuk egy színből –
mondván, hogy utána könnyeben
megszabadulhatunk majd
a magas lapoktól –, előfordulhat,
hogy a szomszédunktól kapott –
esetleg meglehetősen magas
(7-es és/vagy 9-es és/vagy 10-es)
értékű lapok – „egyedül maradnak”
a kezünkben. Sokszor nagy
a kísértés, hogy a kijátszott
lapoknál alacsonyabban tegyünk,
hogy biztosan ne mi vigyük az
ütést. De figyelem: tudni kell az
első körök során – amikor még
kicsi a tét – „beszedni néhány
pontot”, hogy ezzel megszabadul-
junk a magas lapoktól, és így a játék
végére maradjanak az alacsonyabb
kártyák. Ez különösen előnyös
taktika az utolsó játékos esetében,
aki pontosan látja az ütés értékét.

A játék időtartama min. 30 perc.

Fordította: Mohácsi-Gorve Anna

A játékosok száma	A játék kezdete előtt eltávolítandó lapok	A lapok száma játékosonként (osztás)	Továbbadandó lapok száma
3	nincs	20 (6x3 + 1x2)	5
4	nincs	15 (5x3)	5
5	nincs	12 (4x3)	4
6	nincs	10 (3x3 + 1x1)	3
7	a pikk, a kőr, a káró	8 (2x3 + 1x2)	3
8	és a treff 1-es	7 (2x3 + 1x1)	3