

# Blindes Huhn

Vaktyúk „keményen”

extrem



A játékosok megpróbálnak minél kevesebb vak tyúkot összeszedni, hiszen azokkal csak a gond van. De sajnos még a jó kártyákkal is lehetnek bajok, mert csak a jobb vagy bal szélső kártyát lehet kijátszani. Ezért az elején ügyesen kell a kártyákat rendezni, pláne, hogy a játék kezdete után már nem lehet őket más sorrendbe tenni.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday utca 30.  
www.gemker.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## A JÁTÉK ELEMEI

50 számkártya (0-tól 49-ig számozva, van közöttük 10 tyúkos, 3 malacbandás és 1 disznós)

7 büntetőlap (kétoldalasak: -3/-6 vagy -10/-15 értékben)

3 jutalomkártya (rajtuk egyik oldalon +3, másikon egy összefoglaló az állatfigurás kártyák számozásáról és a játék előkészítéséről)

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

– Készítetek elő egy papírt és egy írószerszámot a pontok számolásához!

– Ötnél kevesebb játékos esetén a következő számkártyákra nem lesz szükség (ezeket vissza is tehetitek a dobozba: 3 játékos esetén 1-től 14-ig az összeset;

4 játékos esetén az 1-es és 2-es lapokat; (5 játékos esetén az összes lapra szükség van).

**Figyelem!** A nullás lapot semmiképpen sem szabad kivenni!

– Keverjétek jól össze a számkártyákat, és egyenlően osszátok szét a játékosok között.

– A jutalomkártyákat és büntetőlapokat helyezétek készenlétbe, mint „általános készletet”.

– Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot.

## A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járásával megegyező irányban halad a kör. A játék több fordulóból áll. Egy forduló a következőképpen zajlik:

### A) A kézben lévő lapok sorba állítása

Legelőször minden játékosnak kézbe kell vennie a lapjait, és elrendezni azokat. Ez egy nagyon fontos fázis, mert amint a forduló elkezdődik, a játékosok már nem rendezhetik át a lapokat. Innentől csak a bal szélső vagy a jobb szélső lapot lehet kijátszani.

A kezdőjátékosnak rá kell kérdeznie, mindenki elkészült-e a lapok rendezésével. Ha mindenki befejezte, a kezdőjátékos elindítja a fordulót, elsőként tehet le egy lapot.

### B) A forduló menete

A soron lévő játékos letesz egy kártyát a kezéből – vagy a bal szélsőt, vagy a jobb szélsőt – maga elé, számozott oldalával felfelé.

Aztán a tőle balra ülő játékos ugyanígy tesz. Ha minden játékos kijátszott egy lapot, véget ér egy „kör”.

A legnagyobb lapot kijátszó játékos megkapja a letett lapokat, és maga előtt egy kis pakliba rendezi őket, számozott oldalukkal lefelé – övé az „ütés”. Ezután ő kezdi az új kört, egy újabb lap kijátszásával.

A forduló akkor ér véget, ha minden kézben tartott lapot kijátszottatok. Ezután következik a pontok kiszámítása.

## További fontos szabályok:

Lap kijátszása lefordítva: azt a kártyát, amelyen ez a jelzés látható, kivételesen számozott felével lefelé kell kijátszani, és csak a kör végén kell felfordítani. Természetesen ha a körben utolsóként játszunk ki ilyen lapot, felfordítva is lerakhatjuk.



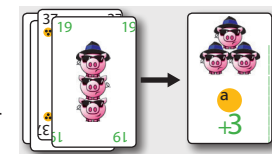
**Büntetőlap szerzése:** ha egy játékosnak olyan ütése van, amelyben egynél több tyúkos számkártya van, azonnal kap egy büntetőlapot az általános készletből. Egy olyan büntetőlapot kap, amelyen pontosan annyi tyúk látható, mint ahány tyúkos lap volt az ütésében. A büntetőlapot ezzel az oldalával felfelé kell maga elé tegye. A büntetőlapokat külön, a szerzett ütések paklija mellett kell tartani.



*Egy példa: az egyik játékos ütésében 3 tyúk is van, így egy olyan büntetőlapot kap, amin három tyúk látható, ezért 6 pontot elveszít.*

**Jutalomkártya megszerzése:** amint egy játékosnak az ütésében van egy malacbandás lap, kap egy jutalomkártyát a készletből.

Ha a készletben egynél több jutalomkártya van, a jutalmazott játékos kiválaszthatja, melyiket szeretné megkapni.



Mindhárom jutalomkártyán egy sárga szimbólum látható, ami azonnali előnyhöz juttatja:

– A játékos a következő kört egy olyan lappal kezdheti, amit kivételesen nem kell felfedve kijátszania. A lapot csak a kör végén kell felfordítania.



– A játékos a következő kört bármelyik lapjával kezdheti (nem köteles a jobb vagy a bal szélső lapot választania).



– A játékos kiválaszthatja bármelyik játékosársát, aki helyette a következő kört kezdi.



**Fontos:** Egy azonnali előny mindig csak a jutalomkártyát megszerző játékosra vonatkozik, és csak a következő körre érvényes.

**Figyelem:** ha a játékos ütésében egynél több malacbandás kártya van, nem kap jutalomkártyát.

**Figyelem:** a nullás lap (a disznós) nem számít a jutalomkártya megszerzésénél. A jutalomkártyákat is külön, az ütések paklijától elválasztva kell magunk előtt tartani.

**Utolsó ütés:** a forduló utolsó ütésében a nullás lap a leg-erősebb, feltéve, hogy a 49-es lapot is abban a körben játszotta ki valamelyik játékos.



A forduló utolsó ütésének a pontok kiszámításakor is fontos szerepe van, erről később még ejtünk szót.

## PONTOK KISZÁMÍTÁSA

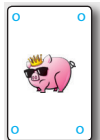
A játékosok a következőképpen kapnak pontokat:

- Minden tyúkos lapért egy pontot elveszítünk (mínusz pont).
- Az összes többi lap a pakliban értéktelen.
- Minden büntetőlapért a lapon szereplő pontokat elveszítjük (mínusz pont).
- Minden jutalomkártyáért 3 plusz pont jár.
- Ha a szerzett lapok paklijában egyáltalán nincs tyúkos lap, a játékos plusz 3 pontot kap.

Ezeket a pontokat össze kell adni, és az eredményt játékosonként feljegyezni.

Utolsó ütés: aki az utolsó ütést vitte, választhat egyet az alábbi két lehetőség közül:

a) A paklijában lévő tyúkos lapok kivételesen nem jelentenek mínusz pontokat.



**Figyelem:** ez a kivétel az utolsó ütés tyúkjaira nem érvényes – azok továbbra is mínusz pontként számítanak!

b) A büntetőlapjai kivételesen nem jelentenek mínusz pontokat.

**Figyelem:** ez a kivétel az utolsó körben szerzett büntetőlapra nem érvényes – az továbbra is mínusz pontként számít!

Ha a játékos az utolsó ütést a nullás lappal szerezte meg („szerencsés disznó”), még egy további lehetősége van:

c) Törölheti a pontszámát egy korábbi fordulóból.

## Következő forduló

A következő forduló elején ugyanazokat a lépéseket vegyék végig, mint amelyek

„A játék előkészítésében” szerepelnek. Az első két pontot természetesen kihagyhatjátok, és az új osztó a korábbi osztótól balra ülő játékos lesz.

## A JÁTÉK VÉGE

Az első forduló előtt állapodjatok meg, hány fordulót szeretnétek játszani. Ajánlott annyi fordulót játszani, ahány játékos játszik.

Az a játékos győz, akinek az összes fordulóban szerzett pontszáma a legmagasabb. Ha minden játékos mínusz ponttal zárja a játékot, a legkevesebb mínusz pontot szerző játékos nyer.

## Példa egy játékkezdése (4 játékos):

- Miután mindannyian elrendezték a lapjaikat, Berci kezd.
- Berci a jobb szélső lapját játssza ki, a 19-est.
- Tomi is a jobb szélső lapját játssza ki, a 32-est.
- Ubul a bal szélső lapját játssza ki, a 30-ast.
- Mariann a jobb szélső lapját játssza ki, a 20-ast.
- Tomi kártyája a legmagasabb értékű, így övé az ütés.
- Mivel Tomi szerezte meg az ütést, a következő körben ő játssza ki az első lapot.

## TAKTIKAI JAVASLAT

Mivel a tyúkok a végén mínusz pontot jelentenek, természetesen igyekeznünk kell, hogy a lehető legkevesebb tyúkos ütésünk legyen.

Hogy ezt elérjük, mindenki a saját szájíze szerinti taktikát szokta alkalmazni.

Ezek az alábbiak is lehetnek:

– Már a kártyák rendezésekor figyeljünk arra, ki kezdi a kört. Ha utolsóként kerülünk sorra a körben, jó esélyünk van már első körben egy rossz laptól megszabadulni. Vagy ha mi kezdünk, meglephetjük ellenfeleinket, akik alacsony lapra számítanak.

– Betehetjük középre a rosszabb kártyáinkat, hogy csak a végén kerüljenek elő, amikor mindenki az erősebb lapjait tartogatja.

– Rendezhetjük úgy lapjainkat, hogy balra a rossz, jobbra a jó lapokat tesszük.

– Rendezhetjük lapjainkat akár növekvő sorrendben is.

– Akár úgy is hagyhatjuk a lapjainkat, ahogy kaptuk őket (bár ezt a megoldást ritkán koronázza siker).

## KÉTSZEMÉLYES VERZIÓ

Tulajdonképpen akár ketten is játszhatjuk a játékot, bár nem minden aspektusa érvényesül. Kétfős partizhoz vegyük ki az 1-től 26-ig számozott kártyákat.

