



2-5



10+



30perc

# NYSTI!™



STEFAN DORRA



BIBOUN

## JÁTÉKSZABÁLY



reflexshop



## TARTOZÉKOK



- 5 karakterlap



- 60 játékkártya (4 színben, különböző értékekkel: 3x1, 1x2, 1x3, 1x4, 1x5, 1x6, 1x7, 1x8, 1x9, 1x10, 1x11, 1x12, 1x13)



- 32 NYÉT!-zseton



- 1 bónuszlap



- 1 játéktábla



## A JÁTÉK RÖVIDEN

A játékosok 2 csapatra oszlanak, és mindegyikük megpróbál a körök megnyerésével pontokat szerezni.

A kártyák értékét a játékosok forduló kezdetén hozott döntései befolyásolják. Ők választják ki például az adu színét és az ütés értékét.

Minden forduló elején **NYET!**-zsetonokat játszatok ki a játéktábla megfelelő mezőire, amelyek azt mutatják, milyen hatás **NEM** érvényesül az adott fordulóban. Ha valaki a piros adura rak, a piros nem lehet adu abban a fordulóban.



## ELRENDEZÉS

Tegyétek középre a táblát és a **NYET!**-zsetonokat mindenki számára elérhető helyre!

- Válasszatok egy karakterlapot és tegyétek magatok elé képpel felfelé! 5-nél kevesebb játékos esetén az aktuális játékból kimaradó karakterekre (a játéktábla 1. sorában) tegyetek 1-1 **NYET!**-zsetont a játék végéig!
- Vegyétek magatokhoz a karakteretek **NYET!**-zsetonjait!
- 3 játékos esetén vegyetek ki a pakliból 12 kártyát (lásd 11. oldal)! 2, 4 vagy 5 játékos esetén mind a 60 lap játékban marad.
- Az egyik játékosnak adjatok jegyzetömböt és ceruzát, ő írja a pontokat!
- Válasszatok egy osztót, aki összekeveri a lapokat és egyenlően szétosztja a játékosok között!

## A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. Mindegyik két részre oszlik: A **NYET!**-, és az ütésszakaszra. A **NYET!**-szakaszban dőlnek el a forduló feltételei.

### EGY FORDULÓ MENETE

Az osztó megkeveri a paklit, majd szétszítja a játékosok között. Ezután kezdődik a **NYET!**-szakasz.

### A **NYET!**-szakasz

A játékosok megnézik a kártyáikat, majd **NYET!**-zsetonokkal megpróbálják meghatározni a számukra legmegfelelőbb körülményeket a fordulóra.

Elsőként az osztó tesz egy **NYET!**-zsetont a játéktábla egyik üres mezőjére, letakarva vele egy szabadon választott jelet. Ha például csak kevés kék kártyája van, tehet egy **NYET!**-zsetont a ♠-ra, hogy abban a körben a kék szín ne lehessen adu.

A többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben szintén letesz 1-1 zsetont, amíg a tábla minden sorában csak egy szabad hely marad. Abba a sorba, ahol csak egy üres mező van, nem szabad több zsetont tenni.

### A játéktábla

A tábla minden sora az aktuális forduló szabályait mutatja.



Az üresen maradt mezők a következőket határozzák meg:

- 1. sor: Első játékos
- 2. sor: Eldobandó kártyák száma
- 3. sor: Az adu színe
- 4. sor: A szuperadu színe
- 5. sor: Az ütés és a zsákmány értéke

### 1. sor: Első játékos

Az első játékos választja ki a csapatát, mindenki más ellenfél lesz. Ő mondja meg, ki kapja a bónuszlapot és ő indítja az első kört is.

### 2. sor: Lapok eldobása

Ezen forduló elején minden játékosnak el kell dobni meghatározott számú lapot. Az eldobott lapok ebben a fordulóban nem játszanak és pontot sem érnek.

Ha a „Kivéve 1” mező maradt üres, 1 lapot kell eldobni, de az nem lehet egyes értékű.

Ha a „Passz balra” mező üres, mindenkinek át kell adnia 1 lapot a tőle balra ülő játékosnak.

Ha a **NYÉT!** mező maradt üresen, nem kell dobni.





3. sor: Adu

Az üres mező határozza meg az adu színét, amely lehet kék, piros, sárga vagy zöld.



4. sor: Szuperadu

Az üres mező által kijelölt három egyszínű, 1-es értékű lap lesz a fordulóban a szuperadu. Lehet kék, piros, sárga vagy zöld színű, de az is előfordulhat, hogy nincs szuperadu. A **NYET!**-szakaszban választott szuperaduról kiderülhet, hogy valójában kettős ügynök: ekkor a színe az eredetitől függetlenül az adu színével is megegyezik.



5. sor: Pontok (Ütés/Zsákmány)

A pontozásnál nem számít a kártyák értéke. A másik csapat által szerzett 1-es értékű kártyák (zsákmány) és minden ütés után jár a táblán jelzett pontszám. A piros szám negatív: -2 pont jár minden ütés és zsákmány után (lásd 8. oldal).



## Az ütészakasz

Mielőtt elkezdenétek:

- Az első játékos kiválasztja a csapatot.
- A játékosok eldobják vagy átadják a megfelelő számú kártyát.

Ezután az első játékos kezdi az első kört: kijátszik 1 szabadon választott kártyát a kezéből, és képpel felfelé leteszi maga elé.

Ezután az óramutató járása szerint a többiek következnek, nekik szintén lapokat kell kijátszani az alábbi betartásával:

- Színkötelezettség van. Ha lehet, színre színt kell tenni.
- Ha nincs megfelelő színű lapod, bármilyen szintet kijátszhatsz, adut vagy szuperadut is (de nincs adukötelezettség).
- Ha az adu színe a hívószín, lehetőleg azt, vagy szuperadut kell rátenni.
- Ha a szuperadut hívták ki, lehetőleg akkor is adut vagy szuperadut kell rátenni.

Ha minden játékos tett lapot, nézzétek meg, ki viszi az ütést (lásd következő oldal)!

## Példa 5 fős játékra

*Az első sorban a második mező üres, tehát a Farkas játékos választ csapatot. A Tigrissel és a Daruval lesznek együtt. Ő dönti el azt is, hogy a Medvének vagy a Sasnak adja a bónuszlapot. A második sorban a **NYET!** mező üres, tehát nem kell dobni. A harmadik sor jelzi, hogy a sárga az adu, a negyedik sor pedig azt, hogy a kék egyesek a szuperaduk. Az ötödik sorból leolvasható, hogy minden ütés és zsákmányolt egyes 2 pontot ér.*



## Ki viszi az ütést?

- Ha nincs adu vagy szuperadu, a hívószínből kijátszott legmagasabb lap viszi az ütést. Ha több ugyanolyan színű és értékű kártya kerül egymásra, az viszi, aki utoljára rakott rá (ez adukra és szuperadukra is érvényes).
- Ha egy (vagy több) adu van lent és nincs szuperadu, a legmagasabb értékű adu viszi az ütést.
- Ha szuperadu is van lent, mindig az viszi az ütést.

Aki az ütést vitte, képpel lefelé maga elé teszi az elvitt kártyákat. Az ütéseket külön-külön kell gyűjteni.

Az kezd a következő kört, aki az előzőt vitte.

Ha mindenki kijátszott minden lapot a kezéből, számoljátok össze a pontokat!

Minden csapat osszesítse az elvitt ütések és zsákmányok (lásd lentebb) számát! Az eredményt szorozzátok meg annyival, amennyit a tábla 5. sora mutat, a pontfelelősnek ezt kell felírnia a táblázatba.

## A ZSÁKMÁNY

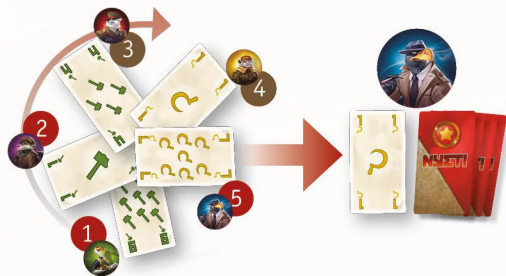
Minden 1-es értékű lap, amelyet elnyertetek az ellenféltől, zsákmánynak számít. Ha valakinek az ütése tartalmaz ellenféltől származó 1-es értékű lapot, azt beszámíthatja zsákmányként. Minden ilyen lapot tegyetek felfordítva a vitt lapok mellé! Egy ütés során akár három zsákmányt is lehet nyerni.





### Példa az ütésre

Az **1** első játékos (háromtagú csapatban) kijátssza a zöld 9-est. A csapattársa **2** a zöld 1-est, az ellenfél **3** pedig a zöld 4-est teszi le. Az ellenfél másik játékosa **4** úgy dönt, hogy egy sárga 1-est tesz (sárga az adu), mivel nincs zöldje. Végül a háromtagú csapat utolsó tagja **5** a sárga 7-est teszi, mivel szintén nincs zöld lapja. Ezzel ő **5** nyerte a kört és viszi az összes lapot. A sárga 1-est kiteszi maga elé, hogy látható legyen, a többit pedig lefordítva mellé rakja. A zöld 1-es most nem számít zsákmánynak, mert azt az egyik csapattársa rakta le.





Játékoszám	Fordulók
2 vagy 4	8
3	9
5	10

## ÚJ FORDULÓ

Pontozás után vegyék vissza a **NYET!**-zsetonokat! Az osztótól balra ülő játékos lesz az új osztó, megkeveri a lapokat és kezdődik az új forduló.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék meghatározott számú kör után ér véget (lásd a táblázatban).

**Minden játékos ugyanannyiszor lesz osztó.**

Az nyer, akinek a legvégén a legtöbb pontja van. Egyenlő pontszám esetén több nyertes is lehet.

### Variáció

*Pontszám alapján is lehet játszani, például addig játszotok, amíg valaki el nem éri a 100 pontot.*

## ELŐKÉSZÜLETEK KÜLÖNBÖZŐ FELALLÁSOK ESETÉN

### Kétszeres Bónuszlap

Csak akkor használjátok, ha hárman vagy öten játszottok!



Ha páratlanul vagytok, a kisebbik csapat egyik tagja kapja a **bónuszlapot** (az első játékos dönti el, ki kapja és magának is adhatja). Akinél a bónuszlap van, a kör végén dupla pontot kap.

### 5 játékos

Mind a 60 lap játékban van, egy játékos 12-t kap. Egy 2 és egy 3 fős csapat alakul. Az első játékos eldönti, hogy a kisebb vagy nagyobb csapatban játszik és ki kivel van, majd a bónuszlapot odaadja a kisebb csapat valamelyik tagjának. A játék 10 kör után ér véget.

### 4 játékos

Mind a 60 lap játékban van, egy játékos 15-öt kap. Kétszer 2 fős csapat alakul, az első játékos kiválasztja a csapattársát. A játék 8 kör után ér véget.

### 3 játékos

Minden színből vegyétek ki a 11-es, 12-es és 13-as lapokat, így 48 marad játékban! Mindenki 16-ot kap. Egy játszik kettő ellen, az első játékos dönti el, hogy ki lesz egyedül, és odaadja neki a bónuszlapot. A játék 9 kör után ér véget.

### 2 játékos

Mind a 60 lap játékban van. Mindenki 15 lapot kap. A többi nem vesz részt abban a fordulóban, viszont újraosztás előtt vissza kell majd ezeket is keverni a kijátszott lapokhoz. A játék 8 kör után ér véget.

# IMPRESSZUM

Tervezte: Stefan Dorra

Illusztráció: Biboun

Kiadás, átdolgozás, & korrektúra: IELLO

©1997-2017 Stefan Dorra

©2017 IELLO Minden jog fenntartva.



Importálja és forgalmazza:

**Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: [office@reflexshop.hu](mailto:office@reflexshop.hu)

**WWW.REFLEXSHOP.HU**

