

# dnp

JÁTÉKSZABÁLY

## TARTOZÉKOK

40 kártya • 5 játékossegédlet • 16 betűlapka • ez a játékszabály

## A JÁTÉK CÉLJA

**Szabadulj meg elsőként az összes kártyádtól.  
Helyezz le kártyasorozatokat magad elé, és reménykedj benne, hogy az ellenfeleid nem játszanak ki jobb sorozatot a következő köröd előtt.**

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok számától függően el kell távolítani bizonyos kártyákat a pakliból:

- ▶ **5 játékos:** Nem kell eltávolítani kártyát, használjátok a teljes paklit.
- ▶ **4 játékos:** Távolítsátok el az összes ☹️ szimbólummal ellátott kártyát.
- ▶ **3 játékos:** Távolítsátok el az összes 😊 és ☹️ szimbólummal ellátott kártyát.
- ▶ **2 játékos:** Használjátok a játékszabály hátoldalán található 2-fős játékváltozat szabályait.

Minden játékosnak osszatok ki egy játékossegédletet.

## A FORDULÓ MENETE

Minden forduló előtt keverjétek meg a paklit, majd **osszátok ki az összes kártyát.** Az osztás után a játékosok felveszik az előttük lévő kártyákat **anélkül, hogy megmutatnák azokat a többi játékosnak.** A játék során **bármikor** átrendezhető a kezekben lévő kártyák sorrendjét, de **egyetlen kezében lévő kártyát sem fordíthat** meg. Ugyanúgy kell állniuk, mint amikor felvetted őket.

A KÁRTYÁK ELŐLÁPIA



KÁRTYASOROZATOK



Egy sorozat egy vagy több azonos aktív értékű kártyából áll. A sorozat értéke megegyezik az aktív értékkel. A sorozat hosszát a benne lévő kártyák száma határozza meg.

*Példa:*  
Az itt látható sorozat értéke 3, a hossza pedig 4.



**Az lesz a kezdőjátékos,** akinek a kezében van az 1/5 értékű, ★ szimbólummal jelzett kártya. A kezdőjátékossal kezdve, és tőle balra haladva hajtsátok végre a köreiteket a forduló végéig.

A körökben **végre kell hajtandó az alábbi lépéseket:**

- 1 ELDOBOD** az előtted lévő sorozatot, amit az előző körökben játszottál ki magad elé. Az eldobott kártyákat egy közös, képpel lefelé fordított dobópakliba kell tenni a játéktér szélén.
- 2 Végrehajtasz EGYET** az alábbi négy **AKCIÓN** közül:
  - A Kijátszol** egy kártyasorozatot magad elé;
  - B Hozzáadsz 1** kártyát az egyik ellenfeled előtt lévő sorozathoz;
  - C Elveszed** az egyik ellenfeled előtt lévő kártyasorozatot;
  - D Elforgatod** az összes kezében lévő kártyát.

Ezután a tőled balra ülő játékos következik.

**Aranyszabály:** Az asztalról elvett kártyákat **el kell forgatnod 180 fokkal,** amikor a kezembe veszed őket. A sorrendjükön utána szabadon változtathatsz. Így az inaktív értékük lesz az aktív értékük és fordítva. Ez a dnp.

**A**

### KIJÁTSZOL EGY KÁRTYASOROZATOT MAGAD ELÉ



Kijátszhatsz egy kártyasorozatot a kezedből, hogy magad elé helyezd. Ha egy másik játékosnak van egy **ugyanolyan hosszú** sorozata, mint amit ki szeretnél játszani, akkor az általad kijátszott sorozatnak **magasabb értékűnek** kell lennie. Ez esetben a másik játékosnak vissza kell vennie a sorozatában lévő összes kártyát a kezébe, és közben el kell forgatnia őket.

**Megjegyzés:** Sorozat kijátszásakor nem kell kijátszanod a kezében lévő összes, ugyanakkora értékkel rendelkező kártyát.

PÉLDA



Ebben a 3 játékos által játszott játékban már az asztalon van egy 7-es értékű, 1 kártya hosszú és egy 6-os értékű, 3 kártya hosszú sorozat.

- 1 kártya hosszú sorozatot csak akkor játszhat ki, ha az értéke magasabb 7-nél.
- 3 kártya hosszú sorozatot csak akkor játszhat ki, ha az értéke magasabb 6-nál.
- Bármilyen más hosszúságú (2, 4, 5 stb.) sorozatot értéktől függetlenül játszhat ki.



## B

### HOZZÁADSZ 1 KÁRTYÁT AZ EGYIK ELLENFELED ELŐTT LÉVŐ SZOROZATHOZ



Kijátszhsz 1 kártyát a kezedből, és az alábbi szabályok betartásával hozzáadhatod az **egyik ellenfeled előtt** lévő sorozathoz:

- ▶ A kijátszott kártya értékének **meg kell egyeznie a sorozat értékével**, amihez hozzáadod.
- ▶ Ha a kártya hozzáadásával a sorozat hossza elérné egy másik, már az asztalon lévő sorozat hosszát, akkor a sorozat értékének, amihez hozzá szeretnéd adni a kártyádat, magasabbnak kell lennie a másik sorozat értékénél. Az alacsonyabb értékű sorozatot birtokló játékosnak vissza kell vennie a kártyáit a kezébe, és közben el kell forgatnia őket.



Nem adhatsz hozzá egy 3-as értékű kártyát az asztalon lévő sorozathoz, mivel az így létrejövő sorozat hossza 2 lenne, és már van az asztalon egy ugyanilyen hosszú, de magasabb értékű (5) sorozat.

PÉLDA



Hozzáadhatsz egy 5-ös értékű kártyát az asztalon lévő sorozathoz, mivel az így létrejövő sorozat értéke magasabb az asztalon lévő másik ugyanilyen hosszú sorozat 3-as értékénél. Ez a két 3-as értékű kártya ezután visszakerül a birtokosa kezébe, akinek mindkét kártyát el kell forgatnia, így az értékük 4-re és 6-ra változik.

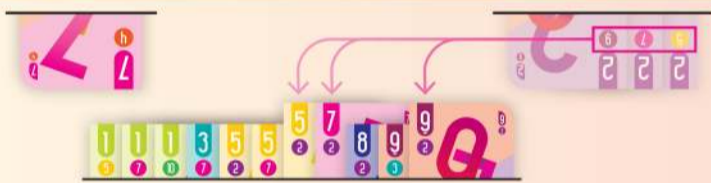
## C

### ELVESZED AZ EGYIK ELLENFELED ELŐTT LÉVŐ KÁRTYASOROZATOT



Elveheted az egyik ellenfeled előtt lévő kártyasorozatot, hogy a kártyákat elforgatva hozzáadod őket a kezedhez.

PÉLDA



Elveszed az asztalon lévő 2-es értékű sorozatot, és a kártyákat elforgatva felveszed őket a kezedbe, amitől az értékük 5-re, 7-re és 9-re változik.

## D

### ELFORGATOD A KEZEDBEN LÉVŐ ÖSSZES KÁRTYÁT



Forgasd el a kezedben lévő kártyákat, ezzel megváltoztatva az aktív és az inaktív értéküket.

PÉLDA



## A FORDULÓ VÉGE

Az **első játékos**, akinek sikerül kijátszania az utolsó kártyá(ka)t is a kezéből, **2 betűlapkát** kap, és **nincs több köre** ebben a fordulóban. A kártyái azonban addig előtte maradnak, amíg újra sorra nem kerülne, és csak utána kell a dobópakliba helyezni őket.

Ha a sorozatát ebben a fordulóban legyőzi egy magasabb értékű sorozat, akkor a kártyáit a dobópakliba kell helyezni. A **második játékos**, akinek sikerül kijátszania az utolsó kártyá(ka)t is a kezéből, **1 betűlapkát** kap, a forduló pedig azonnal véget ér.

## A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül **4 vagy több betűlapkát** összegyűjtenie. **ГРУП**

## 2-FŐS JÁTÉKVÁLTOZAT

**Előkészületek:** Távolítsátok el a pakliból az összes ☹️, 😞 és 😏 szimbólummal ellátott kártyát.

Mindkét játékos a jobb oldalon bemutatott módon maga elé helyez 2 ugyanolyan színű játékossegédletet.

Minden forduló előtt keverjétek meg a kártyákat, és osszátok szét őket.

Mindkét játékos **egymás után két kört** hajt végre:

- ▶ Egyet az 1-es játéktérben;
- ▶ Majd még egyet a 2-es játéktérben.

Minden ilyen körben helyezd a dobópakliba az aktuális játéktérben lévő sorozatot, majd hajts végre 1 akciót.

Egy játékosnak két sorozata lehet maga előtt: mindkét játéktérben egy. Mivel egy sorozat hossza sem lehet ugyanakkora, mint bármelyik másik az asztalon, a **szorozatod a saját vagy az ellenfeled sorozatával is ütközhet**.

**Kivétel:** A fordulót a ★ szimbólummal ellátott kártya birtokosa kezdi, neki ilyenkor csak egy köre van, és a bal oldalon lévő 2. játéktérét kell használni.

Amikor egy játékosnak sikerül az utolsó kártyá(ka)t is kijátszania a kezéből, akkor azonnal ő lesz a forduló győztese. **A végső győztes az a játékos, aki 2 fordulóban is győzedelmeskedik.**

