

Păzea de 6!



de Wolfgang Kramer
Un joc nerecomandat zevzecilor!

Jucători: 2–10

Vârsta: de la vârsta de 10 ani

Durata: cca. 45 minute

Conținut: 104 cărți de joc, 1 regulament de joc

DESCRIEREA JOCULUI

Scopul jocului este să nu încasezi cărți. Pentru fiecare cap de bou desenat pe cărțile pe care le încasezi, primești un punct de penalizare! Câștigă cel care a reușit să termine jocul adunând cei mai puțini boi buclucași.

PREGĂTIREA JOCULUI

Pregătiți hârtie și creion, amestecați cărțile și împărțiți fiecărui jucător câte 10 cărți. Luați cărțile în mână și aranjați-le cu numerele în ordine crescătoare.

Cele 4 rânduri de cărți

Din restul teancului de cărți depuneți primele 4 cărți cu fața în sus la mijlocul mesei. Fiecare carte reprezintă începutul unui rând care poate conține maxim 5 cărți – inclusiv această primă carte! De teancul de cărți care au mai rămas nu veți mai avea nevoie decât în jocul următor.



Imaginea 1 prezintă cele 4 rânduri la începutul jocului

Desfășurarea jocului

I. Depunerea primei cărți

Toți jucătorii depun în fața lor pe masă câte o carte dintre cele pe care le țin în mână, întoarsă cu fața în jos. Cărțile vor fi descoperite numai după ce fiecare jucător s-a decis ce carte dorește să joace în această rundă.

Jucătorul care a depus cartea cu cea mai mică valoare numerică o așează primul într-unul din cele patru rânduri, apoi urmează ceilalți jucători, în ordinea crescătoare a cărților, până când își găsește locul și cartea cu valoarea cea mai mare. Cărțile care formează un rând trebuie depuse una lângă cealaltă. Apoi repetați această procedură, până când veți juca toate cele 10 cărți pe care le aveți în mână.

Cum găsiți locul cărților?

Fiecare carte jucată se potrivește într-un singur rând. Regulile sunt următoarele:



Regula 1: „Ordine crescătoare”

Cărțile dintr-un rând trebuie așezate întotdeauna în ordine crescătoare.



Regula 2: „Diferența cea mai mică”

Fiecare carte trebuie așezată întotdeauna în acel rând în care diferența dintre ultima carte și cea nou așezată este cea mai mică.

Exemplu: După cum se vede în imaginea 1, ultimele cărți din cele 4 rânduri au următoarele valori numerice: 12, 37, 43 și 58. În prima rundă cei patru jucători joacă următoarele cărți: 14, 15, 44 și 61. „14” este cartea cu cea mai mică valoare numerică. Aceasta va fi prima care poate fi plasată într-unul dintre rânduri. Conform regulii 1 o putem atașa numai în dreptul cărții „12”, același lucru este valabil și pentru cartea „15”. Cartea „44” poate fi atașată, conform aceleiași reguli, atât la rândul 1, cât și la rândurile 2 sau 3. Conform regulii 2 („Diferența cea mai mică”) cartea trebuie însă atașată la rândul 3, iar cartea „61” trebuie așezată în rândul 4.



Imaginea 2 arată cele 4 rânduri după prima rundă.

II. Încasarea cărților

Cât timp îți poți plasa cartea într-unul dintre rânduri, totul este în ordine. Dar ce se întâmplă cu un rând care este plin, sau cu o carte care nu se potrivește în niciunul dintre rânduri? În ambele cazuri jucătorul trebuie să ia cărți.



Regula 3: „Rând complet”

Un rând este complet, când conține 5 cărți. Jucătorul care, conform regulii 2, trebuie să adauge o a șasea carte la acest rând, trebuie să ia toate cele cinci cărți care s-au aflat deja în acest rând. Cea de-a șasea carte, cea pe care a depus-o jucătorul, va fi prima carte din noul rând.

Exemplu: Cei patru jucători joacă următoarele cărți: 21, 26, 30 și 36. Cărțile „21” și „26” vor fi atașate la primul rând, acesta este acum complet cu 5 cărți. Jucătorul care a jucat cartea „30” trebuie să o atașeze și pe aceasta la primul rând. Este însă a șasea carte din acest rând, de aceea jucătorul trebuie să ia primele cinci cărți de la începutul rândului iar cartea lui, „30”, va fi acum prima carte din primul rând. Și cartea „36” trebuie așezată în primul rând. Locul ei va fi după cartea „30”.



Imaginea 3 arată cele 4 rânduri după cea de-a doua rundă.

4. Regula 4 „Cartea cea mai mică”

Cine joacă o carte cu valoare numerică atât de mică, încât nu se potrivește în niciunul dintre rânduri, trebuie să ia toate cărțile dintr-un rând la alegerea sa, apoi cartea lui va fi prima carte din acel rând.

Exemplu: Sunt jucate următoarele cărți: 3, 9, 68 și 83. „3” este cartea cea mai mică și trebuie plasată prima. Nu se potrivește în niciunul dintre rânduri. De aceea jucătorul golește unul dintre rânduri, la alegerea sa. Se decide pentru rândul 2 și își ia cartea „37”. Cu cartea „3” deschide un nou rând 2. Jucătorul cu cartea „9” a avut noroc: acum își poate așeza cartea „9” lângă „3”.



Imaginea 4 arată cele 4 rânduri după cea de-a treia rundă.

Atenție: Cine trebuie să ia un rând complet pentru „cartea cea mai mică”, în general își va alege rândul din care primește cele mai puține puncte de penalizare.

BOI BUCLUCAȘI = PUNCTE DE PENALIZARE

Pe fiecare carte sunt desenate între cifre capete de bou. Fiecare cap de bou reprezintă câte un punct de penalizare!

- Pe cărțile cu numere care se termină cu cifra 5 (5, 15, 25 etc.) apar 2 capete de bou.
- Pe cărțile cu numere care se termină cu 0 (10, 20, 30 etc.) apar 3 capete de bou.
- Pe cărțile cu numere la care se dublează cifra (11, 22, 33 etc.) se găsesc 5 capete de bou.
- Cartea cu numărul „55” nu numai că se termină cu cifra 5, ci și dublează cifra, astfel încât pe carte sunt reprezentate 7 capete de bou.

COLECȚIA DE BOI

Depuneți în fața voastră cărțile pe care le-ați încasat în așa numita „colecție de boi”.

Atenție! Cărțile luate pe parcursul jocului NU se țin în mână!

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se sfârșește după ce s-a jucat și ultima carte. Acum fiecare dintre jucători își ia colecția sa de boi și își numără punctele de penalizare.

Notați rezultatul fiecărui jucător în parte pe o coală de hârtie. Imediat poate începe jocul următor.

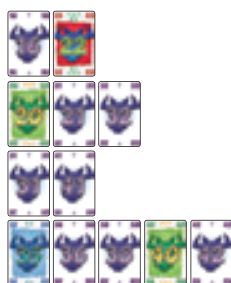
Jucați mai multe jocuri, până când unul dintre jucători acumulează în total peste 66 de boi buclucași. Desigur, câștigător este jucătorul care deține cei mai puțini boi.

Înainte de începutul jocului puteți să conveniți desigur și asupra unui alt număr final de puncte, sau asupra unui anumit număr de runde.

SUGESTII PENTRU JOC

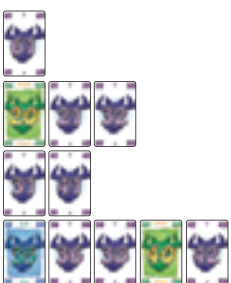
Cele două exemple de mai jos vă demonstrează cum te poți înșela la acest joc.

În exemplul 1 jucătorul joacă cartea „45” în speranța de a o putea plasa în rândul 3, în spatele cărții „41”. Dar se înșeală, fiindcă este obligat să o așeze în rândul 4, după cartea „42”. Conform regulii 2 trebuie respectată diferența cea mai mică dintre cărți. Dar din păcate aceasta va fi cea de-a șasea carte din rând, de aceea jucătorul trebuie să ridice rândul 4.



Imaginea 5: Dispunerea cărților pentru exemplul 1

În exemplul 2 unul dintre jucători a jucat cartea „62” și a crezut că a făcut o mișcare reușită. A intenționat să așeze cartea în rândul 1. Dar s-a înșelat amarnic, fiindcă în același tur alt jucător a jucat cartea „29” și a golit rândul 1 (cea mai mică carte). Iar acum prietenul nostru n-are încotro: trebuie să-și plaseze cartea în rândul 4 și umfle toate cele 5 cărți!



Imaginea 6: Aranjamentul cărților pentru exemplul 2

VARIANTĂ DE JOC PENTRU 2-6 JUCĂTORI PROFESIONIȘTI

Recomandăm această variantă iubitorilor de jocuri tactice. Toate regulile jocului de bază rămân valabile. Acestea sunt completate cu următoarele reguli:

1. Toate cărțile participante la joc sunt cunoscute dinainte.

Se joacă cu un număr de cărți care corespunde numărului jucătorilor.

Regula aferentă este: Numărul jucătorilor înmulțit cu 10 plus 4 cărți.

Exemplu: 3 jucători – 34 de cărți, de la 1 până la 34.

4 jucători – 44 de cărți, de la 1 până la 44 etc.

Eliminați din joc toate cărțile cu valoare numerică mai mare.

2. Fiecare jucător își alege singur cele 10 cărți.

Cărțile sunt expuse pe masă cu fața în sus. Rând pe rând fiecare jucător își alege câte o carte, până când toți jucătorii au câte 10 cărți în mână. Pe masă au rămas acum numai 4 cărți. Aceste 4 cărți reprezintă cele 4 rânduri.

Jocul decurge în continuare conform jocului de bază.



SC. Peak Toys SRL, Calea Baciului, nr. 47
400230, Cluj-Napoca, Romania
www.peaktoys.ro

Piatnik Budapest Kft. H-1034 Budapest, Bécsi út 100.
www.piatnikbp.hu