

Slam- Aszka

M
DREI
MAGYER



Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán



Játékszabály

3-6 játékos részére, 8 éves kortól, játékidő: 15 perc.

A doboz tartalma:

50 bogárkártya: (10x ászka, pókok, legyek, patkányok, csigák képeivel 1-5-ig)

5 sorszám kártya: ászka, pók, légy, patkány, csiga

Játékszabály

A játékról:

a játékosok állatidomárok szerepét öltik magukra a játék során. A soron lévő játékos felvesz egy kártyát, rácsap az asztalra párszor, majd tapsol néhányat. Ebből a csapkodásból és tapsolásból kell a többi játékosnak megfejtenie, melyik állat képét ábrázoló kártyát van a játékosnál. Ebből a kódolt üzenetből (csapkodás és tapsolás) kell a játékosoknak kitalálni, hogy melyik állat és hogy abból az állatból mennyi látható azon a kártyán, amit az állatidomár játékos felhúzott. Az a játékos, aki elsőként helyesen nevezi meg az állat fajtáját és a számát, jutalmul megkapja a kártyalapot. A játék végén a legtöbb kártyával rendelkező játékos lesz a Slamászka nyertese.

Előkészületek:

Az alapjátékban csak 4 különböző állatfajhoz tartozó kártyalappal (40 kártyával) fogunk játszani. A játékosoknak közösen kell eldöntenüik, hogy melyik szörnyűséges bogár kártyáit hagyják ki a játékból. Ezt a fennmaradó 10 kártyalapot és a hozzá tartozó sorszám kártyát vegyük ki a pakliból, és tegyük vissza a dobozba.

A kiválasztott állatokhoz tartozó sorszámkártyákat véletlenszerű sorrendben helyezzük egymás mellé az asztal közepére. A dobozt a lerakott sorszám kártyák bal oldalához tegyük le.

A 40 állatkártyát keverjük össze és minden játékosnak osszunk ki 3 kártyalapot, amelyet a játékosok, anélkül, hogy megnéznék, képpel lefelé fordítva letesznek maguk elé. Ez lesz a játékos saját pontozó paklija, erre fog kellenie a játék során annyi lapot összegyűjtenie, amennyit csak tud.

A játékban részt vevők számától függően a megmaradó lapokból alkossunk húzó paklit, képpel lefelé fordítva, és helyezzük az asztal közepére:

3 játékos esetén 15 kártya

4 játékos esetén 16 kártya

5 játékos esetén 15 kártya

6 játékos esetén 18 kártya fogja alkotni a húzó paklit.

Az összes megmaradt kártyalapra nem lesz szükségünk, ezeket helyezzük vissza a dobozba.

A játék menete:

A legfiatalabb játékos öltheti magára elsőként az állatidomár szerepét. A soron lévő játékos felhúz egy kártyalapot a húzó pakli tetejéről, és megnézi. Az állatok száma a kártyákon 1 és 5 közötti lehet. A játékdoboz mellé kirakott sorszám kártyák alapján tudja a soron lévő játékos kommunikálni – beszéd nélkül- a többi játékos részére, hogy melyik fajtájú és milyen számú állat van a felhúzott kártyalapon.

A játékdoboz jobb oldalánál lévő sorszám kártya lesz az 1. pozíciójú, a tőle jobbra lévő a 2., ezt követi a 3. és a 4. pozíciójú.

Az alábbi példában az ászka van az első helyen, a patkány a másodikon, a pók a harmadikon és a légy a negyedik helyen.

Az állatidomár szerepét betöltő játékos az állat fajtáját az alapján határozza meg a többi játékos számára, hogy a lerakott sorszám kártyák közül melyik pozícióban helyezkedik el az az állat, amelyik a kihúzott kártyán szerepel. Pontosan annyit kell az asztalra csapnia, ahányadik helyen van a sorszám kártyák közül az állat, amelyek a kártyán szerepel.

A kártyán szereplő állatok számának meghatározásához a tapsolást kell használnia a soron lévő játékosnak. Pontosan annyit kell tapsolnia, ahány állat van a kihúzott kártyán.

Az állatidomár szerepébe bújó játékosnak minden esetben megfelelően és helyesen kell a kódot megadnia a többi játékosnak. Nehezíteni tudja játékosársainak a kód megfejtését azzal, ha a megfelelő csapkodást és tapsolást összekeveri, megkavarja a tapsok és az asztalra csapások sorrendjét.

Például: az állatidomár szerepét magára öltő játékos egy olyan kártyát húz fel, amin négy pók látható.

A sorszám kártyák a következőképpen vannak elhelyezve:

A játékosnak ebben az esetben háromszor kell az asztalra csapnia (mivel a pókot ábrázoló kártya a harmadik helyen van a sorszám kártyák közül), és négyet kell tapsolnia (a kártyán négy pók látható).

A játékos dönthet úgy is, hogy kétszer tapsol, majd egyszer az asztalra csap, tapsol egyet, kétszer az asztalra csap majd tapsol még egyet.

A többi játékos csak azután kiálthatja be az általa helyesnek vélt megoldást, miután a soron lévő játékos befejezte a kódolt jelek megadását.

Amint valamelyik játékosnak sikerült kitalálni a helyes megoldást, a soron lévő játékos megmutatja a húzott kártyát a többi játékosnak, majd átadja azt a helyes megfejtőnek, aki leteszi a kapott kártyalapot a saját pontozó paklijának a tetejére képpel lefelé fordítva.

Minden olyan játékosnak, aki helytelen megoldást kiabált be, át kell adnia a saját pontozó pakli-

jából 1 kártyalapot az állatidomár szerepét magára öltő játékosnak, aki leteszi ezeket a kártyákat a pontozó paklijába.

Abban az esetben, ha egy játékosnak elfogynak a kártyalapjai a pontozó paklijából, engedélyezve van neki is a találgatás, de csak körönként egy.

Ha az a játékos hibázik, aki a kódolt jeleket adja a többi játékos számára, többet vagy kevesebbet tapsol vagy csap az asztalra, mint ahogy a kártyalap megkívánja, a felhúzott kártyát meg kell mutatnia a többi játékosnak, majd ez a kártyát és a saját pontozó paklijából egy kártyát képpel lefelé fordítva vissza kell tennie a húzó pakliba.

Ha egyik játékos sem tudta kitalálni a kapott kód alapján a kártyán lévő állapot fajtáját és számát, az állatidomár megtarthatja a felhúzott kártyát, meg kell mutatnia a többi játékosnak, majd a saját pontozó paklijába teheti azt.

Ezután az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos kerül sorra.

Miután minden játékos már egyszer volt állatidomár, a sorszám kártyákat keverjük össze és új sorrendben helyezzük el az asztal közepére, a doboz mellé. Ezután folytassuk a játékot a korábban leírt szabályok szerint.

A játék vége:

A játék véget ér, amint a húzó pakli elfogyott. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Egyenlő számú kártyalap esetén, a kártyán lévő számok összegét kell összeadni és a magasabb értékkel rendelkező játékos lesz a nyertes.

Játékvariációk:

1. Kicsit nehezebb!

A játék szabálya megegyezik az alapjáték szabályával, azzal a különbséggel, hogy mind az 50 kártyalapot használunk. Tehát mind az öt fajta állathoz tartozó sorszám kártyát ki kell tenni az asztal közepére.

2. Kicsit könnyebb!

A játék szabálya megegyezik az alapjáték szabályával, azzal a különbséggel, hogy a 40 kártyalap helyett csak 30-at használunk (csak 3 féle állatkártyákkal játszunk). Csak a három fajtához tartozó sorszám kártyákat tegyük ki az asztalra.

3. Legkönnyebb!

A játék szabálya megegyezik az alapjáték szabályával, azzal a különbséggel, hogy egy kör végén nem keverjük meg az asztalon lévő sorszám kártyákat, hanem a játék végéig meghagyjuk azokat az eredeti sorrendjükben.