



Fang dir keinen
Hupfer ein,
sonst bist du ein
armes Schwein!

original
nullern

Das Grashupferspiel

grasshopper
game

le jeu des
sauterelles

il gioco
de cavalette

DREI HASEN
IN DER ABENDBLUME





original Mullern

Ne fogd meg a szöcskét –
különben csúnyán megjárod ;-))



Ötlet: Lena Kappler
Illusztráció: Johann Rüttinger
Szerkesztő: Kathi Kappler
© 2013 Drei Hasen in
der Abendsonne GmbH

Játékosok száma: 2-7
Kor: 8 évestől
Játékidő: 30 - 45 perc.

Tartozékok:

- 80 kártya 4 színben *
- értékelőlapok **
- játékszabály



Mi egy ütés?

Minden játékos kijátszik egy lapot, ezek az "ütések".

Az ütést az viszi, aki a legnagyobb értékű lapot játszotta, így megkapja az összes kijátszott lapot.



Mi egy adu?

Egy véletlenszerű kártya. Minden ilyen színű lap "erősebb", mint a többi szín összes lapja.

* Az apró pöttyök a piros lapok számai alatt segítenek a felismerésben, ha egy játékos piros-zöld színtévesztő.



A játék alapelve

Hívásos-ütéses játék, amit 20 körön át játszunk. Az első körben mindenki egy lapot játszik (egy ütéshez), a másodikban kettőt (két ütéshez), stb. – a tizedik körig mindenki 10 kártyát kap. Utána körönként eggyel kevesebb kártyát játszunk ki, amíg el nem érünk megint az egy laphoz. A játék legvégén van egy végső kör. Minden kör elején meghatározzuk az aduszínt.

Aki jól hívja az ütésekkel és legtöbbször sikerül "nullázni", megnyeri a játékot! De ha tévesztesz, kapsz egy **"szöcskét"**, ami lehúzza a pontjaidat.

Előkészületek

- A legfiatalabb játékos kezd, megkeveri a 80 kártyát és egyet (lefordítva) oszt minden játékosnak.
- A maradék lapokat lefordítva középre tesszük, hogy mindenki hozzáférjen.
- Végül a legfelső lapot felfordítjuk és jól láthatóan a pakli tetejére tesszük. Ebben a körben ez az aduszín.
- Az egyik játékos egy értékelőlapra** jegyzi a neveket, hogy ki milyen lapot hívott, mennyi pontot szerzett – és hány szöcskét fogott.



** Az apró pöttyök a piros lapok számai alatt segítenek a felismerésben, ha egy játékos piros-zöld színtévesztő.



A játék menete

Ütések hívása és szerzése

Minden játékos **bemondja** hogy szerinte hány ütést visz majd a körben (az óra járása szerint haladunk), kezdve az osztótól balra ülővel. Az 1. körben csak egy ütés lehetséges, tehát 1-et vagy 0-át mondhatunk. A 6. körben 6 ütés lesz, a 12-ben pedig 8 stb. Egy játékos sosem hívhat több ütést, mint ahány kártyája van. A hívott és ütések számát jegyezzük, és minden ütés után jelöljük, ki vitte azt.

Példa: 3. kör

Lenánál két gyenge kártya van és nincs adu. 0-át hív. Jeffnek van egy aduja, de a többi lapja gyenge. 1-et hív. Andreának van 3 erős lapja, de nincs aduja, így 2 ütést hív.

	Lena	Jeff	Andrea	
1	0 20	0 1	0 20	
2	0 40	1 12	1 31	
3	0 60	1 23	2 43	
4				
5				
6				

Kijátszás

Minden ütéskor az játsza ki az első lapot, aki a legtöbb ütést hívta. A többiek az óra járása szerint következnek.



- Ha egy ütés során senki nem játszik **adut**, a **legerősebb lapot** kijátszó játékos viszi az ütést.
- Ha **több, különböző színű legerősebb** lap kerül kijátszásra (pl. három 15-ös), az a játékos viszi az ütést, aki **elsőként** játszott ki ilyen lapot.
- **Az aduzín mindig erősebb, mint a többi szín** (példa: ha a piros az adu, akkor a piros 1 erősebb a többi szín 20-asánál is.)

- Az aduzínen belül természetesen az erősebb lap győz.
- Ha az első játékos **adut játszik**, a többieknek követniük kell - vagyis, ha van náluk aduzín, azt kell kijátszaniuk, de ennek nem kötelező erősebbnek lennie a kezdő adunál.

Tippek:

Ha egy nem-kezdő játékosnál nincs adu és 0 ütésre játszik a körben, kihasználhatja az alkalmat és játszhat egy erős lapot egy más színből, hogy átengedje az ütést.

- Ha egy nem-kezdő játékos játszik ki egy **adut**, a többieknek **nem kell követniük**.



Értékelés

- Aki **visz egy** ütést miután **1-et hívott**, kap **10+1** pontot.
- Aki **több** ütést visz, ugyanannyit, mint **amennyit hívott**, kap **10 + annyi pontot, ahány ütést vitt**. (Pl. 3-at hívott és három ütést vitt, így 13 pontot kap.)



- Aki **1-et** (vagy többet) hívott, **de nem vitt egy ütést sem**, **0 pontot kap, meg egy „szöcskét”**. Ezt egy mínusz jellel jelöljük (-) a pontszám után.

- Aki **több, vagy kevesebb ütést vitt**, mint amennyit hívott, **annyi pontot kap, ahány ütést ténylegesen vitt**, de kap mellé egy szöcskét is (-).
- Aki **0-át hívott, de mégis vitt ütést, minden ütés után egy pontot kap**, és még egy szöcskét is (-).
- Aki **0-át hívott és nem vitt egy ütést sem**, kap **20 pontot!**

A játék vége

Ha 19 kört játszottunk (1 - 10 - 1), **következik a végső kör**. Az utolsó ütést vakon játszuk. Minden játékos kap egy kártyát, amit nem néz meg. A pakli legfelső lapját felfordítjuk, ahogy eddig is. Ezután mindenki hív 0-át, vagy 1-et és kijátssza a lapot (általában



0-át hívnak). A legerősebb lapot játszó játékos viszi ezt az ütést (és általában egy szöcskét is mellé ;-).

Győzelem

A pontszámokból levonjuk a mínuszokat, ami **5 mínusz pont** minden szöcske után.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot!

Néhány hasznos tanács

- Érdemes végiggondolni, hány ütést hívtak, mielőtt elkezdjük a kört. Ha megegyzik a kártyák számával, játszhatunk "szépen", hogy senki ne fogjon szöcskét ;-)

ha **túl kevés** ütést hívtak, néhány maradni fog, amit valakinek el kell vinnie, akkor is ha nem akarja... ekkor az erős lapjaidtól próbálhatsz megszabadulni;

ha **túl sok** ütést hívtak, próbálj utolsóként helyzetbe kerülni, hogy elvidd az ütést.

- Ha elszúrtad a hívást, és szöcskézni fogsz, még megpróbálhatsz keresztbe tenni a többieknek. Pl. vigyél el egy ütést, ami másnak kellene, vagy hagyd hogy elvigye azt, amit nem szeretne... Talán gonosan hangzik, de a győzelemhez szükség van rá. ;-)

Sok sikert a nullázáshoz!

