

THE GANG

A kooperatív pókerjáték

3-6 játékos részére, 10 éves kortól

JÁTÉKKEZDÉS
SZABÁLYOLVASÁS
NÉLKÜL?



Az ingyenes **KOSMOS Erklár** applikációval. Az applikáció nem magyar nyelvű. A német és angol mellett további 8 nyelven használható.

A The GANG – egyik tagjaként részese leszel egy betöréssorozatnak!

Ám a széf feltörése csak akkor lesz sikeres, ha okosan kombináltok és mindenki a megfelelő helyet foglalja el a banda sorrendjében.

Sikerül három széfet feltörni, mielőtt háromszor beindul a riasztó?

És pontosan mit is csinálsz ebben a játékban? **Pókerrezel... de kooperatívan!**

KOSMOS

THE GANG

A kooperatív pókerjáték

Póker

A *The Gang* alapja a póker – pontosabban a *Texas Hold'em* pókerváltozat. Ha ismered a *Texas Hold'em* szabályait, könnyebben megtanulhatsz és játszhatod a *The Gang* játékot. Azonban számos tesztjátékban azt tapasztaltuk, hogy még az abszolút „póker-kezdők” is nagyon jól ráéreznek a *The Gang* játékra, és nagyon jól szórakoznak! Természetesen segíthet, ha felkészülésként megnézel egy oktatóvideót a *Texas Hold'em*ről.

Nem minden *Texas Hold'em* szabályt alkalmazunk a *The Gang* játékban, és néhány új szabályt is hozzáadtunk.

Kooperatív

Együtt nyertek vagy együtt veszítetek. Csak akkor van esélyetek nyerni, ha helyesen „értékelitek” a saját kártyáitokat és egymás kártyáit. **FIGYELEM:** A normál pókerrel ellentétben ebben a játékban nem szabad blöffölni!

Kommunikatív

A *The Gang* egyik fontos szabálya, hogy nem beszélhetsz a kezeden lévő kártyákról. Nem szabad a többi játékosnak megmutatnod, hogy melyik kártyák vannak nálad és nem is utalhatsz a lapjaidra. Ha a saját lapjaid ismeretében úgy gondolsz, hogy tudsz valamit valaki más kártyáiról, arról sem szabad beszélned.

De van egy módja a kommunikációnak: a zsetonok! Minden körben figyeld arra, hogy ki melyik zsetont veszi el, vagy hogyan mozognak a zsetonok oda-vissza köztetek.



Megjegyzés: A *The Gang* egy olyan játék, amelynek **nehézségi szintje** nemcsak a kártyák leosztásától, hanem a játékosok számától is függ: minél **több a játékos**, annál nehezebb lesz a játék.

Ha három játékosal játszotok, és van pókertapasztalatotok, a kártyák elosztásától függően előfordulhat, hogy a játék „túl könnyűnek” tűnik számotokra.

Javasoljuk, hogy játszatok egy teljes játékot az *Alapjáték* módban, majd döntsétek el, hogy több emberrel játszva szeretnétek-e **növelni a nehézséget**, vagy próbáljátok ki magtokat a *Haladó*, *Profi* vagy *Mestertől/vaj* módban.



A JÁTÉKELEMEK

90 KÁRTYA



52 pókerkártya



3 széfkártya



3 riasztókártya



6 áttekintőkártya - játékmennettel

6 áttekintőkártya -
kártyakombinációkkal



10 kihíváskártya



10 specialista kártya

24 ZSETON



6 fehér zseton
(1-6 csillaggal)
az **1. kör**
lejátszásához



6 sárga zseton
(1-6 csillaggal)
a **2. kör**
lejátszásához



6 narancs zseton
(1-6 csillaggal)
a **3. kör**
lejátszásához



6 piros zseton
(1-6 csillaggal)
a **4. kör**
lejátszásához

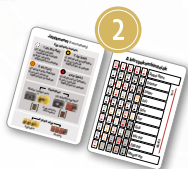
ELŐKÉSZÜLETEK

Az **alapjátékot** az alábbiakban ismertetjük. Ehhez nincs szükségetek a **kihíváskártyákra** és a **specialista kártyákra**. Tegyétek vissza őket a dobozba. Ha már tapasztaltabbak vagytok, akkor átválthattok a *Haladó*, *Profi* vagy *Mester* módra (a 14. oldaltól kezdve).

- 1 Fektesse a **3 székártyát** és a **3 riasztókártyát** szürke oldallal felfelé a játéktérület szélére.
- 2 Mindenki vegyen el **1 áttekintőkártyát** a játékmennel és **1 áttekintőkártyát** a kártyakombinációkkal.
- 3 Válogassátok ki azokat a zsetonokat, amelyeken több csillag van, mint a játékban részt vevők száma. Nincs rájuk szükségetek, tegyétek vissza őket a dobozba.

Példa: Négyen játszottok, tehát szükségetek van minden színből az 1, 2, 3 és 4 csillagos zsetonokra. Tegyétek vissza a dobozba az 5 és 6 csillagos zsetonokat.

Rendezzék sorokba a **zsetonokat szín és csillagok szerint**, a világos oldallal felfelé a játéktérület szélére. A sötét hátlap nem releváns az alapjátékban.



A JÁTÉKÖTLET ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A The Gang játék 3-5 „betörésből” áll. Minden betörés 4 körből és a mutatásból (showdown) áll. Minden betörés végén megnézik, hogy sikeresek voltak-e vagy sem. A játékot akkor nyerték meg, ha sikeresen csináltak meg 3 betörést. Elbuktok, ha 3 alkalommal indíttjátok el a riasztót.

A JÁTÉKMENET

Egy betörés menete

Egy betörés 4 körből és a showdownból áll, amelyek a következőképpen zajlanak:

1. kör (pókerben „pre-flop”-nak hívják)

a) Ossz 2 kártyát mindenkinek a kezébe

Keverd meg az 52 pókerkártyát, és tegyél le **2 kártyát lefordítva** mindenki elé. Ezek az ún. „**kézkártyák**”. Bármikor megnézheted a saját kézkártyáidat. Tedd a megmaradt kártyákat egy lefelé fordított pakliba rendezve az asztal közepére úgy, hogy legyen a pakli mellett 5 kártyahely.

b) A fehér zsetonok előkészítése és elvétele

Told középre a **fehér zsetonokat**.



A zsetonok emelkedő számú csillagot mutatnak. **A csillagok az adott zseton erejét szimbolizálják.** A zsetonok a kommunikációs eszközeitek, amelyekkel elmondhatjátok egymásnak, hogy szerintetek mennyire erős a saját **kártyakombinációtok (kézkártyák + közös kártyák)** egymáshoz képest. Ez azt jelenti, hogy ha azt a zsetont veszed el, amelyen a legtöbb csillag van, akkor azt jelzed, hogy jelenleg azt gyanítod, hogy nálad van a legerősebb kártyakombináció. Ha az 1 csillagos zsetont veszed, akkor azt mutatod, hogy a kártyakombinációd a leggyengébbnek tartod.

Nincsen játékosrend. Mindannyian **egyszerre játszottok** a következő szabályok szerint:

- Bármikor **elvehetsz bármilyen zsetont**, és magad elé helyezheted. Elvehetsz egy zsetont az **asztal közepéről**, vagy egy **játéktársad elől**.
- **Soha nem lehet egynél több azonos színű zseton előtted.**
- Az is megengedett, hogy egy zsetont visszatolj **az asztal közepére**.

Azonban soha nem helyezhetsz zsetont egy másik játékos elé.
Amint mindenki előtt van egy zseton, az 1. kör azonnal véget ér.



2. kör („Flop”)

a) 3 közös kártya felfedése

Húzz 3 kártyát a pakliból, és felfordítva tedd őket az asztal közepére.
Az asztal közepén lévő felfelé fordított kártyákat közös kártyáknak nevezzük.

b) A sárga zsetonok előkészítése és elvétele

Told középre a sárga zsetonokat.



Mint az 1. fordulóban, vegyék el a zsetonokat. Az előző körök zsetonjai nem részei az aktuális körnek. Azonban szép sorrendben kell elhelyezned őket egymás mellett, hogy a többiek megértsék, hogyan változott az értékelésed a fordulók során.



3. kör („Turn”)

a) 1 közös kártya felfedése

Húzz 1 kártyát a pakliból, és felfordítva tedd az asztal közepére a 3 közös kártya mellé.

b) A narancs zsetonok előkészítése és elvétele

Told középre a narancs zsetonokat. Vegyék el a zsetonokat a szokásos módon.



4. kör („River”)

a) 1 közös kártya felfedése

Húzz 1 kártyát a pakliból, és felfordítva tedd az asztal közepére a 4 közös kártya mellé.

b) A piros zsetonok előkészítése és elvétele

Told középre a piros zsetonokat. Vegyétek el a zsetonokat a szokásos módon.



A 4. kör után következik a **showdown**.

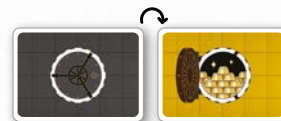
A showdown

Elérkezett az igazság pillanata. **Most csak a 4. kör során szerzett zsetonok számítanak!**

Kezdve azzal a játékosal, aki előtt az 1 csillagos zseton van, növekvő sorrendben (1 csillagos zseton, 2 csillagos zseton stb.), megmutatják a kézkártyáikat és megnevezik a **lehető legjobb kártyakombinációkat, amely pontosan 5 lapból áll.**

Minden rendben van?

Ha sorban egymás után **ugyanolyan erős vagy erősebb** kártyakombinációkat mutattok **anélkül**, hogy **hibáznátok**, a betörés sikeres. A széfkártyát az **aranyszínű oldalára fordíthatjátok**.



Megfordíthatok egy széfkártyát

Lett legalább egy hiba?

Amint valaki olyan kártyákat mutat, amik **gyengébb kártyakombinációt** eredményeznek, mint egy már bemutatott kártyakombináció, **hibáztatok** a zsetonok sorrendjében. Ez a betörés azért nem sikerült, mert rosszul mértétek fel a lapjaitok erősségét. Ebben az esetben **fordítsatok egy riasztókártyát a piros oldalára**.



Megfordítotok egy riasztókártyát

A **showdown** véget vet a jelenlegi betörésnek. Kezdjétek el a következő betörést az **1. körrel**.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen fejeződhet be, attól függően, hogy melyik következik be előbb:

- vagy **nyertek**, ha sikerül **3 széfet** az **arany oldalára** fordítani.
- vagy **elbuktok**, ha **3 riasztót** kellett a **piros oldalára** fordítani.

A KÁRTYAKOMBINÁCIÓK RANGSOROLÁSA

Rendkívül fontos, hogy jól ismerjétek az itt felsorolt kártyakombinációk rangsorát, hogy fel tudjátok mérni a kártyáitokat a többiekhez képest. Ha ismered a Texas Hold'em póker szabályait, kihagyhatod ezt a szabályrész.

A legfontosabb: A rendelkezésre álló 7 lapból (2 kézkártya + 5 felfordított közös kártya) a lehető legjobb kártyakombinációt alakítod ki, amely **pontosan 5 lapból áll!**

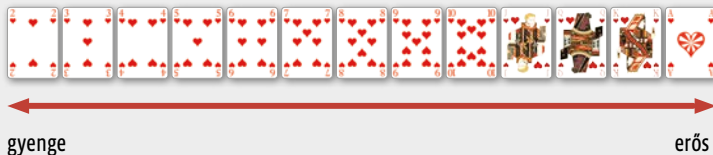
10 különböző rang van. Minden kártyakombináció hozzárendelhető egy ranghoz.

Rang	Kártyakombináció
1	Royal Flush
2	Straight Flush
3	Four of a Kind
4	Full House
5	Flush
6	Straight
7	Three of a Kind
8	Two Pair
9	One Pair
10	High Card

Áttekintőkártya

ALAPSZABÁLY: AZ EGYES KÁRTYÁK ÉRTÉKEI

A legmagasabb kártya az A (ász), ezt követi a K (király), Q (dáma), J (bubi vagy jumbo), majd a 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 és 2 számértékek csökkennek. A négy kártyaszín egyenértékű.



A KÁRTYAKOMBINÁCIÓK RÉSZLETESEN (A GYENGÉTŐL AZ ERŐSIG)



Magas lap

Akinek még egy párja sem lett, annak a legmagasabb egy *kártya* számít. Ha többeknek is ugyanaz a legmagasabb *egy lapja*, akkor összehasonlítják a legmagasabb *kísérőlapot* (a *kísérőlap* leírását lásd a következő oldalon a keretes részben). Ha azonos értékű van, akkor összehasonlítják a második legmagasabb *kísérőlapot*. Ha ez is ugyanolyan erős, akkor összehasonlítják a harmadik legmagasabb és ha kell, végül a negyedik legmagasabb *kísérőlapot*.



Egy pár

Egy *pár* két azonos számozású vagy jelű kártyából áll. Ha többeknek van *egy párja*, akkor a magasabb kártyaértékű *pár* az erősebb. Ha több embernek ugyanolyan értékű *párja* van, akkor először összehasonlítják a legmagasabb *kísérőlapot*. Ha azonos értékű van, akkor összehasonlítják a második legmagasabb *kísérőlapot*. Ha ez is ugyanolyan erős, akkor összehasonlítják a harmadik legmagasabb *kísérőlapot*.



Két pár

Egy *pár* két azonos számozású vagy jelű kártyából áll. Ha többeknek is *két párja* van, akkor először a legmagasabb *párt* hasonlítják össze. Ha azonos értékű párról van szó, akkor a következő alacsonyabb *párt* hasonlítják össze. Ha ez is ugyanolyan erősségű, akkor az ötödik kártya, a *kísérőlap* dönt.



Drill

A *drill* három azonos számozású vagy jelű kártyából áll. Ha több embernek van *drillje*, akkor a legmagasabb kártyaértékű *drill* a legerősebb. Ha több embernek ugyanolyan erős *drillje* van, akkor először a legmagasabb, majd a második legmagasabb *kísérőlapot* hasonlítják össze egymással.

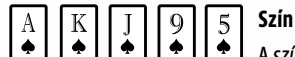
Kísérőlap kártya

A „*kísérőlap*” olyan kártya, amely nem tartozik a kártyakombinációhoz. Az ötnél kevesebb lapból álló kombinációt *kísérőlapokkal* „töltik fel”. Emlékeztetőül, legfeljebb öt kártya szerepel a rangsor értékelésében.



Sor

Egy *sor* öt kártyából áll, amelyek egymást követik. Abban az esetben, ha többeknek van *sora*, akkor az a *sor* az erősebb, amelyik a legmagasabb kártyát tartalmazza. Az *ász* egy speciális kártya egy *sorban*. Egy *ász* lehet egy *sor* legalacsonyabb lapja vagy lehet egy *sor* legmagasabb lapja: A-2-3-4-5 vagy 10-J-D-K-A.



Szín

A *szín* öt darab egy színű (*pikk, káró, kör vagy treff*) lapból áll. Ha többeknek van *színe*, akkor az a *szín* az erősebb, amelyik a legmagasabb kártyát tartalmazza. Ha ez ugyanaz, akkor a második legmagasabb dönt, majd a harmadik legmagasabb, és így tovább.

Fontos: A „*szín*” a pókerben nem a pirosat vagy a feketét jelent, hanem *pikk, káró, kör vagy treff* szimbólumokat.



Full

A *full* egy párból és egy *drillből* áll. Ha többeknek van *fullja*, először a *drilleket* hasonlítják össze. A magasabb értékű *drill* az erősebb. Ha a *drillek* egyformán erősek, akkor a magasabb pár nyer.



Póker

A *póker* négy ugyanolyan számozású vagy jelű lapból és egy *kísérőlapból* áll. Ha többeknek van *pókere*, akkor a magasabb *póker* nyer. Ha többeknek van ugyanolyan *pókere*, akkor a magasabb *kísérőlap* nyer.



Színsor

Egy *színsor* öt egyszínű kártyából áll, amelyek egymást követik. Ha többeknek van *színsora*, akkor a legmagasabb lap dönt.



Royal flöss

A *royal flöss* a legerősebb lapkombináció. Egy olyan színsor, ami 10-es, bubi, dáma, király, ász lapokból áll.

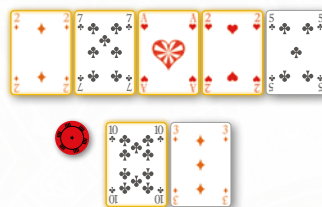
IGAZI DÖNTETLEN

Néha előfordul, hogy (a kísérő kártyák ellenére) több játékos kártyakombinációja is pontosan egyenértékű. Ez többek között akkor fordul elő, ha több játékos számára a lehető legjobb kártyakombináció az 5 közös lapból áll, és így a saját lapjaik nem részei a lehető legjobb kártyakombinációnak. Ekkor „igazi döntetlen” alakul ki, amiben az érintettek számára a kiválasztott zsetonok sorrendje nem számít egymáshoz képest, de az összes többi játékoshoz képest a sorrendnek továbbra is helyesnek kell lennie.

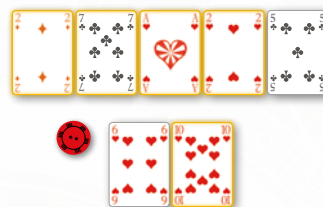
Példa: Showdown egy 4 fős játékban



Arsène kártyakombinációja: **2-2-A-10-7**
és nála van az 1 csillagos zseton



Bonnie kártyakombinációja: **2-2-A-10-7**
és nála van a 2 csillagos zseton



Clyde kártyakombinációja: **2-2-A-J-7**
és nála van a 3 csillagos zseton



Danny kártyakombinációja: **A-A-A-2-2**
és nála van a 4 csillagos zseton



Dannynek **full house** lett. A másik három játékosnak van **egy párja** (a közös lapokon) **két 2-esből**. Tehát Danny helyesen „tippelte meg a lapja erősségét” (elvette a 4 csillagos zsetont), mert neki van a legmagasabb kombinációja.

Arsène, Bonnie és Clyde összehasonlítják egymással a legmagasabb kísérőlapjukat. Mindháromnak az **A**, a közös lapokon, ezért megnézik a második legmagasabb **kísérőlapjukat** és összehasonlítják. Ez Arsène és Bonnie esetében **10-es** lap. Clyde a **J** lappal magasabb kombinációval rendelkezik, mint Arsène és Bonnie, és így helyesen „tippelte meg a lapjai erejét” (3 csillagos zsetont vette el).

Arsène és Bonnie pontosan egyenlő kártyakombinációval rendelkezik, azaz „igazi döntetlennel”. A kiválasztott zsetonok helyesnek tekinthetők (1 csillagos zseton és 2 csillagos zseton). Mivel mindenki helyesen tippelte meg a lapjai erősségét, és ezért a szfékártyát átfordítják az arany oldalára.

EMLÉKEZTETŐÜL

Nem beszélhetsz másoknak a **saját kártyáidról**. Csak addig elmélkedhetsz hangosan a többiek lapjairól, amíg ezt a mindenki számára nyílt információk lehetővé teszik (a saját kézkártyáidból kiindulva levont következtetéseket nem közölheted a többiekkel).

HALADÓ MÓD

Miután némi tapasztalatot szereztetek a The Gang-ben, behozhatjátok a játékba a **specialista** és a **kihíváskártyákat**. Ezek a kártyák kissé megváltoztatják a szabályokat, és még változatosabb betörésekhez vezetnek.

Lefordított paklikba rendezve tegyétek a **kihíváskártyákat**  és a **specialista kártyákat**  a játékfelület szélére.

Ha **először** játszatok ezekkel a kártyákkal, akkor rendezzék őket fentről lefelé sorba 1-től 10-ig. Amikor egy pakli legfelső kártyáját fordítjátok fel, annak az 1-es lapnak kell lennie, és így tovább.

A játék első betörése változatlan - specialista és kihíváskártya nélkül.

A betörés eredményétől függően egy specialista **vagy** kihíváskártya aktiválódik a következő betöréshez.

Sikeres betörés?

Ha sikeres volt a betörés (a széfkártyát az arany oldalára fordítottátok), a következő betörést megnehezíti számotokra egy kihíváskártya. Fordítsátok fel a **kihíváskártya-pakli legfelső lapját**, tegyétek az asztal közepére, és olvassátok fel hangosan. Ez a **kihívás aktiválódott a következő betöréshez**.

A **következő betörés végén** visszateszitek ezt a kihíváskártyát a **pakli alá**, csak **egy betörésre** volt aktív!

A különböző kihívásokról részletesen az útmutató 16. és 17. oldalain olvashattok.



Sikertelen betörés?

Ha sikertelen volt a betörés (a riasztókártyát a piros oldalára fordítottátok), a következő betörésben egy specialista kártya fog segíteni. Fordítsátok fel a **specialista kártyapakli legfelső lapját**, tegyétek az asztal közepére, és olvassátok fel hangosan. Ez a **specialista aktiválódott a következő betöréshez**.

Néhány specialista a következő betörés 1. körének elejétől segít nektek.

Néhány specialistáról pedig ti döntitek el, hogy ki használja a következő betörés során. Ehhez egykötők bármikor (a showdown előtt!) jelezze, hogy használni szeretné a specialistát. Ha a többiek egyetértenek, akkor használja!



A **következő betörés végén visszateszitek** ezt a specialista kártyát a **pakli alá**, csak **egy betörésre** volt aktív - függetlenül attól, hogy használtátok-e vagy sem!

A különböző specialistákról részletesen az útmutató 18. és 19. oldalán olvashattok.

Így jártok el **minden betörés** után a játék végéig. Ez azt jelenti, hogy a 2. betöréstől kezdve **1 kihívás** vagy **1 specialista kártya** mindig **aktív**.

TIPP: A specialista és a kihíváskártyák teljes felfedezéséhez a játék után **ne** rendezzék újra a két paklit az 1-es számtól a 10-es számig, hanem hagyjátok őket változatlanul. Játsszátok végig a két paklit több játékon keresztül, amíg egyszer meg nem láttátok az összes kártyát az 1-es számtól a 10-ig. Csak, amikor **másodszor** találkoztok az 1. kártyával egy pakliban, akkor keverjétek meg ezt a paklit. Ettől kezdve ennek a paklinak a kártyái véletlenszerű sorrendben jelennek majd meg.

PROFI MÓD

A *profi* mód ugyanúgy működik, mint a *haladó mód*, a következő változtatásokkal:

- Tegyétek ki a kihíváskártyákból az „1 Gyors belépés” lapot. Ezt a *profi* módban nem használjátok.
- Fordítsátok fel a játék elején véletlenszerűen 1 kihíváskártyát. Ez a kihíváskártya **minden betörésnél aktív marad!** Ez azt jelenti, hogy a játék elején felfordított kihíváskártya már aktív az 1. betörés során, és aktív marad minden további betörés során. A 2. betöréstől kezdve **vagy 2 kihíváskártya, vagy 1 kihíváskártya és 1 specialista kártya** mindig **aktív** lesz.

MESTERTOLVAJ MÓD

A *mestertolvaj mód* úgy működik, mint a *haladó mód*, a következő módosításokkal:

- Tegyétek ki a kihíváskártyákból az „1 Gyors belépés” lapot.
- Tegyétek ki a három riasztókártya egyikét a játékból. Ha **két riasztást** aktiváltatok, elbukjátok a játékot.
- **Nincsenek specialista kártyák** ebben a játékmódban.
- Fordítsátok fel a játék elején véletlenszerűen 2 kihíváskártyát. Ezek aktívak az 1. betörés során. Minden további betörés megkezdése előtt dobjátok el a két kihíváskártya közül az egyiket, amelynek alacsonyabb a száma (jobbra fent). Ezután fordítsátok fel egy új kihíváskártyát a pakliból. Tehát mindig pontosan 2 **kihíváskártya** lesz **aktív**.

KIHÍVÁSKÁRTYÁK

Áttekintés és magyarázat



1) Gyors bejutás

Hagyjátok **ki a fehér zsetonokat** ebben a rablásban. Csak a kézkártyákat osszátok szét az 1. körben, majd azonnal lépjétek **tovább a 2. körre**.



2) Zajérzékelő

Fordítsátok az **1., 2. és 3. forduló 1 csillagos zsetonjait** a sötét oldalra. Ezek a zsetonok **nem cserélhetnek gazdát** azután, miután valaki elvette őket az asztal közepéről.



3) Mozgásérzékelő

Ha a 2. körben a három felfordított közös lap (**flop**) közül legalább az egyik **J, Q vagy K**, akkor a következő történik: Akinél a fehér **1 csillagos zseton** van (az 1. körből), az lefordítva **eldobja a kézkártyáit**, és új lapokat húz a húzópakliból.



4) Retinaszkener

Ez a kihívás újabb feltételt szab a betörés sikeréhez. **Showdown** során: **mielőtt** felfedné a lapjait az, akinél a **legmagasabb piros zseton** van, a **többiek** konzultálnak és **megállapodnak** egy olyan **kártyaértékben** (2-től A-ig), amelyről úgy vélik, hogy a legmagasabb piros zsetonnal rendelkező játékos **kezében legalább egy van**. Természetesen a legmagasabb piros zsetonnal rendelkező játékos nem vehet részt a beszélgetésben, és nem adhat tippeket sem. Ha a többiek tévednek, akkor a betörést elbukottak minősül – még akkor is, ha a piros zsetonok sorrendje helyes volt.



5) Menekülőautó

A **narancssárga zsetonok** kiválasztása a 3. körben **elmarad**. Fordítsátok fel a 4. közös kártyát és lépjétek **tovább a 4. körre**.



6) Szellőző rendszer

Fordítsátok az **1., 2. és 3. kör legmagasabb értékű zsetonjait** a sötét oldalra. Ezek a zsetonok **már nem cserélhetnek gazdát** azután, miután elvettétek őket az asztal közepéről.



7) Lézersugarak

Ha a **2. körben** a három felfordított közös lap (**flop**) **egyike sem J, Q vagy K**, akkor lefordítva eldobja a kézkártyáit az, akinél a **legnagyobb értékű fehér zseton** van (az 1. körből), és új lapokat húz a húzópakliból.



8) Áramszünet

A **2. kör elején** mindenki **eldobja** a zsetonját az **1. körből**.

A **3. kör elején** mindenki **eldobja** a zsetonját a **2. körből**.

A **4. kör elején** mindenki **eldobja** a zsetonját a **3. körből**.

Ez azt jelenti, hogy emlékeznetek kell arra, hogy kinek milyen zsetonja volt, hogy fel tudjátok mérni a kártyakombinációk erősségeinek változásait és helyesen tippeljétek meg a kialakult sorrendet.



9) Ujjlenyomatolvasó

Ez a kihívás újabb feltételt szab a betörés sikeréhez. **Showdown** során: **mielőtt** felfedné a lapjait az, akinél a **legmagasabb piros zseton** van, a **többiek** konzultálnak és **megállapodnak** egy olyan **kártyakombinációban (rangban)** (a „Magas laptól” a „Royal flös-ig”), amelyről úgy vélik, hogy a legmagasabb piros zsetonnal rendelkező játékos **kombinációja**. Természetesen a legmagasabb piros zsetonnal rendelkező játékos nem vehet részt a beszélgetésben, és nem adhat tippeket sem. Ha a többiek tévednek, akkor a betörést elbukottak minősül – még akkor is, ha a piros zsetonok sorrendje helyes volt.



10) Biztonsági kamerák

Ahelyett, hogy 2 kártya lenne a kezetekben, mindannyian **3 kézkártyával** játszatok! A **showdown**-hoz a legjobb 5 lapos kombinációt alakítjátok ki a **3 kézkártyából** és az **5 közös kártyából** (a 2 kézkártya plusz az 5 közös kártya helyett).

SPECIALISTÁK

Áttekintés és magyarázat



1) Informátor

Válasszatok egy játékost, aki titokban pontosan **1 kézkártyáját megmutatja 1 másik játékosnak**. Természetesen az a játékos, aki megnézte a lapot, nem mondhatja el a többieknek, hogy milyen kártyát látott.



2) Sofőrnő

Válasszatok egy játékost, aki hangosan bemondja, hogy milyen **kombinációja** van jelenleg (a kézkártyák plusz a közös kártyák). További részleteket nem hozhat nyilvánosságra.

Példa: „Van egy párom.” A játékos nem mondhatja meg, milyen párja van!



3) Hitelező

Miután kiosztottátok az **1. körben a lapokat**, mindenki megmondja, hány darab **„királyi lapja” van (J, Q, K)**.

*Példa: Arsène kezében van: K, J. Ő azt mondja: 2 királyi kártyám van.
Bonnie kezében van: Q, 3-as. Ő azt mondja: 1 királyi kártyám van.
Clyde kezében van: A, 10-es. Ő azt mondja: 0 királyi kártyám van stb.*



4) Lángelme

Válasszatok egy játékost, aki hangosan bemondja, hogy **hány darab** van a kezében a **kérdezett** lapból. További részleteket nem hozhat nyilvánosságra.

Példa: Úgy döntötök, hogy Dannyt kérdezitek meg arról, hogy hány darab 9-es lapja van. Danny kezében van: 9, 3. Danny azt mondja: „Egy kilencesem van.”



5) Hackernő

Válasszatok egy játékost, aki **húz egy kártyát a húzópakliból**, és a kezébe veszi. Ezután a játékosnak el kell dobnia **az egyik kézkártyáját (anélkül, hogy felfedné azt)**. Ez lehet az a kártya is, amit éppen felhúzott.



6) Koordinátor

Miután kiosztottátok az **1. körben a lapokat**, mindenki kiválaszt **egy lapot a kezéből**. Ezután mindenki egyszerre átadja a kiválasztott kártyát a **bal szomszédjának**.



7) Jack

Válasszatok egy játékost, aki a kezébe veszi a **Jack specialista kártyát**. Ezután a játékosnak el kell dobnia **az egyik kézkártyáját (anélkül, hogy felfedné azt)**. A **Jack kártya J (bubi) értéknek számít**. Azonban **nem tartozik semmilyen színhez**, azaz nem használható flush-hoz. Ha Jack és a másik 4 J kártya kombinációd van, akkor J-pókernek számít J-kísérő kártyával.



8) Matekos

Miután kiosztottátok az **1. körben a lapokat**, mindenki bemondja a **lapjai értékének összegét**. 2 és 10 között a lapok értéke a 2 és 10 között van. J, Q, K értéke 10. Az A értéke 11.

*Példa: Arsène kezében van: 10-es, 7-es. Ő azt mondja: a lapjaim értéke 17.
Bonnie kezében van: Q, 3-as. Ő azt mondja: a lapjaim értéke 13.
Clyde kezében van: A, 10-es. Ő azt mondja: a lapjaim értéke 21.*



9) Trükkös

Miután kiosztottátok az **1. körben a lapokat**, mindenki megnézi a **lapjait, majd lefordítva bedobja** az asztal közepére. **Keverjétek meg** őket lefordítva, majd **osszátok ki őket újra**.

Fontos: Valójában csak a korábban kiosztott kártyákat keveritek meg, és újra elosztjátok őket. Ha emlékszel arra, hogy a keverés előtt melyik két kártya volt a kezekben, akkor tudod, melyik 2 kártya van valahol a többiek kezében.



10) Izomagy

Válasszatok egy játékost, aki elveszi és maga elé teszi az **Izomagy specialista kártyát**. A showdownban ennek a játékosnak a **kombinációja legyőzi** az összes többi játékos **azonos rangú kártyakombinációját**.

Példa: Showdown! Kombinációk a játékosoknál: Arsène: 2-2-J-8-7 és nála van az Izomagy specialista. Bonnie: 2-2-A-8-7; Clyde: 8-8-K-7-3; Danny 7-7-7-8-2”.

Arsène, Bonnie és Clyde mindhárman „pár” kombinációval rendelkeznek. Arsène rendelkezik a leggyengébb párkombinációval. De az Izomagy a pártját a legerősebb párrá teszi. Dannynek van egy drillje – egy másik erősségű kombináció – és ezért még Arsène-nél is erősebb.

A zsetonok helyes sorrendje ez lenne: Bonnie - 1 csillag, Clyde - 2 csillag, Arsène - 3 csillag, Danny - 4 csillag.

A SZERZŐK



John Cooper a NASA nyugalmazott mérnöke. A feleségével és a kutyájával Greenbeltben, Marylandben él.

Kory Heath egy nem nyugdíjas szoftvermérnök. Egyedül él és néhány évente egyik helyről a másikra költözik. 2000-ben ez a másik hely Greenbelt, Maryland volt azért, hogy ott társasjátékokat fejlesszen John Cooperrel.

Ők ketten a barátaikkal több játékot is kidolgoztak, például a Zendo, Homeworlds, Blockers és egyéb játékokat, amelyekről te még biztosan nem hallottál 😊.
23 év telte el, és ők még mindig játékokat fejlesztenek együtt. Legújabb játékuk a *The Gang*.

A szerzők és a KOSMOS Kiadó köszönetet mondanak minden tesztjátékosnak és szabályolvasónak.

Külön köszönet a szerzőktől: Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda & Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer und Wolfgang Lüdtké.

Továbbá köszönet a szerkesztőktől: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & Team, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtké, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer és a tesztjátékosoknak a rotenburgi játéktalálkozókn.

Szerzők: John Cooper & Kory Heath
Illusztráció & Grafika: Fiore GmbH
Műszaki termékfejlesztés: Carsten Engel
Szerkesztők: Ralph Querfurth und Tobias Gayer

Importálja és forgalmazza
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: +36 1 388-41-22
piatnik.hu; piatnik@piatnik.hu;

© 2024 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter

TERMÉKKÓD: 808999

Minden jog fenntartva.
MADE IN CHINA