

# twenty one

Steffen Benndorf  
és  
Reinhard Staupe

Egyszerűen nagyszerű!



**Játékosok:** 2-6 személy

**Korhatár:** 8 év felett

**Játékidő:** kb. 15 perc

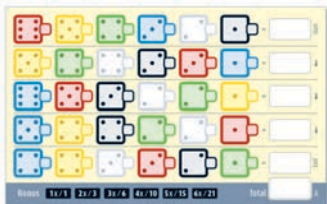
## A játék lényege és az e ököszületek

Minden játékos kap egy külön cetlit (6 különböző cetli van) és egy tollat.

**Megjegyzés:** Használjunk, ha lehetséges, filctollat vagy golyóstollat, így a beírt számok jól olvashatóak lesznek.

Minden cetlin található 5 vízszintes sor. A számok mindegyik cetlin azonosak, azonban a színek sorrendje különbözik. A sorokat egyesével, fentről lefelé egymás után kell kitölteni. Tehát minden játékosnak először a legfelső sort kell teljesen kitöltenie és kiértékelnie, majd jöhet fentről a második sor kitöltése és kiértékelése stb. Előfordulhat, hogy a játékosok különböző gyorsasággal töltögetik a soraikat, és így könnyen különböző sorokban találhatják magukat. Amikor egy játékos mind az 5 sort kitöltötte és kiértékelte (utoljára a legalsót), akkor vége a játéknak.

**Megjegyzés:** Minden játékosnak mindig látnia kell a sajátján kívül a többiek cetlijeit is.



← **Kezdősor** (1. sor)

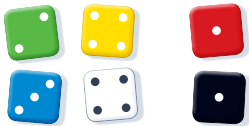
*A sarakban található apró betű alapján (A–F) a játékosok könnyen meg tudják különböztetni a cetlijeket.*

## Játékmenet

A játékosok eldöntik, hogy ki lesz az első dobó játékos. A dobó játékos kézbe veszi a 6 dobókockát, és dob. Ha elégedett az eredményével, akkor lemondhat a második dobás jogáról. Ha nem elégedett az eredményével, akkor viszont joga van egy második dobáshoz. Ha így dönt, akkor újra eldobhatja a dobókockákat, kivéve azokat, amelyek 1-est mutatnak. Az 1-est mutató dobókockákat tilos újradobni.



1. dobás



2. dobás

*Éppen Tomin van a sor, ezért eldobja a kockákat; eredményei: 6, 4, 3, 3, 1, 1. Úgy dönt, hogy inkább felhasználja a második dobását. A két 1-eshez sajnos nem nyúlhat hozzá, de a másik négy kockát újradobhatja.*

Miután a dobó játékos kész van a (legfeljebb kettő) dobásával, minden játékosnak legalább egy, a kockákon látható számot be kell írnia az aktuális sorába (vagy egy rubrikát ki kell húznia, lásd lentebb). Aki szeretne (és tud), az több számot is beírhat, elméletileg akár mind a hatot is, de ez meglehetősen ritkán jön össze. A kidobott számokkal a kockájuknak megfelelő színű rubrikát lehet kitölteni, de csak akkor, ha nem nagyobbak, mint a rubrikába nyomtatott szám.

**Figyelem, telitalálat:** Ha a kidobott szám pontosan akkora, mint a színes rubrikában lévő szám, akkor az bizony telitalálat, és egy kis X-szel kell jelölni. A telitalálatok nagyon jók, mert bónuszpontokat kapunk a játékos, de csak ha a sort sikerül teljesen kitöltenie. Minden játékos szabadon eldöntheti, melyik számokat akarja felhasználni, és melyeket nem.

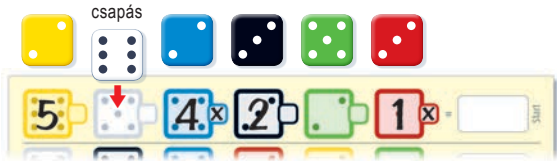
**Megjegyzés:** A telitalálatokat mindig érdemes beírni, mert annál jobb úgyszólván.



Saci beírja a fekete 1-est a fekete rubrikába, mert abban is egy 1-es látható. Ez egy telitalálat, úgyhogy rögtön meg is jelöli egy X-szel. A kék 3-as ugyancsak telitalálat, így azt is megjelöli egy X-szel. A sárga rubrikát kitölti a kidobott 4-essel. A piros 1-est 1. és a zöld 2-est úgy dönt, hogy inkább nem írja be, pedig megethetné. A fehér 4-est nem tudná beírni, mivel a kidobott szám nagyobb, mint a fehér rubrikában látható szám.

**Rubrikakihúzás:** Ha egy játékos nem tud, vagy nem akar az éppen aktuális sorába egyetlen kidobott számot sem beírni, akkor a sorban balról az első üres rubrikát ki kell húznia.

**Figyelem!** Csakis akkor kell rubrikát kihúzni, ha a játékos egyetlen számot sem akar vagy tud felhasználni. Vagy be kell írni egy számot, vagy ki kell húzni egy rubrikát! Viszont egy játékkörben csak egyetlen rubrikát lehet kihúzni, többet nem.



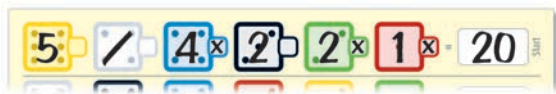
Eszti az előző körökben már kitöltött négy rubrikát. Az aktuális körben nem tud semmit se beírni, mivel mind a zöld 5-ös, mind a fehér 6-os nagyobbak, mint az azonos színű rubrikák számai. Esztinek ezért a fehér ötös rubrikát ki kell húznia egy vonallal.

Miután minden játékos kitöltötte az éppen aktuális sorát a neki tetsző számokkal (vagy kihúzott egy rubrikát), akkor az óra járásával megegyező irányban következő játékos lesz a dobó. A játék az eddig leírt szabályok szerint folytatódik.

## Teli sor (értékelés)

Ha egy játékos teljesen kitölti az aktuális sorát (a sorban a kihúzott rubrikák is kitöltöttek minősülnek), akkor a következőképpen kell kiértékelni a sort:

- A rubrikákba írt számokat összeadjuk (a kihúzott rubrikák 0-át érnek).
- A telitalálatok után bónuszpontok járnak: a cetli alján lévő táblázat mutatja a pontokat.
- A bónuszpontokat az előbb k iszámolt értékhez hozzáadjuk.



*Eszti teljesen kitöltötte az első sort a cetlijén. A kitöltött rubrikái alapján 14 pont jár neki (5+0+4+2+2+1). Három telitalálata is van; ezekért a táblázat szerint 6 bónuszpont jár. Eszti beírja az így kapott végeredményt a sor végén található (14+6=20) eredménymezőbe.*

A következő körben a játékos a következő sort kezdheti kitölteni. **Figyelem!** Ugyanabban a körben nem lehet megkezdeni a következő sort, amelyikben az egyiket kitöltöttük.

## A játék vége

Amikor egy játékos mind az öt sorát kitölti, vége a játéknak. A többi játékos az éppen aktuális sorát kiértékeli, még akkor is, ha az nincs is teljesen számokkal kitöltve. Ezt követően minden játékos összeadja a sorvégi eredménymezőbe írt számait. Akinek így a legtöbb pontja van, az nyeri a játékot.

6 ×	4	1	3 ×	1	/	= 18	Start	
5 ×	4 ×	3	1	2	1 ×	= 22	↓	
3	2	2	/	2 ×	/	= 10	↓	
5 ×	3	3	2 ×	2 ×	1 ×	= 26	↓	
4 ×	3	1	2	1	/	= 12	End	
Bonus	1x/1	2x/3	3x/6	4x/10	5x/15	6x/21	Total 88	C

Tasziló kitölti az ötödik és egyben utolsó sorát is (ezzel a játéknak vége). Kiértékeli és összeadja mind az öt sora eredményeit. Végösszege: 88 pont.