

MIX MATCH JÁTÉKSZABÁLYOK



Tartalom

56 kártya, 3 kocka, 1 homokóra

A játék célja

Minél gyorsabban összekombinálni a kártyákon lévő számokat úgy, hogy a végösszeg a dobott számmal egyezzen meg. Az eredmények összeállításához próbáljuk a lehető legtöbb kártyát felhasználni, és ezzel megnyerni azokat.

Előkészületek

A kártyákat megkeverjük, a paklit lehelyezzük az asztalra a számjegyekkel lefelé.

A játék fordulói

- 1) Húzunk 5 kártyát a pakliból. Ezeket a kártyákat számjegyekkel felfelé letesszük az asztal közepére.
- 2) A kék kockát használjuk, melyen kétjegyű számok vannak 70-ig, valamint a másik kék kockát, melyen egyjegyű számok vannak 8-ig. A fekete kockát, melyen a magasabb, tízzel osztható számok vannak, a játék nehezített variációjához használjuk (lásd a Mix Match változatok című részt). A játék elkezdődik, dobunk a kockákkal és indíthatjuk a homokórát.
- 3) A játékosok megpróbálják az asztalon lévő kártyák segítségével a kidobott számot elérni. A kártyákon lévő számok összeadhatóak, összeszorozhatóak, egymásból kivonhatóak vagy egymással oszthatóak. A játékosok megpróbálnak minél több kártyát felhasználni az eredmény eléréséhez, viszont a kártyákat csak egyszer használhatják.
- 4) Amint az egyik játékos meglát egy megoldást, azt kiáltja, „Stop”. Azonnal meg kell mutatnia a megoldást. Ha túl sokat gondolkodik, a válasz hibásnak számít. Ha a válasza helyes, elveheti a kártyákat, melyeket a megoldáshoz felhasznált. A játék végén minden kártya egy pontot ér. Rossz válasz esetén az adott körben a játékos már nem vehet részt és a következő körig nem nevezhet meg újabb megoldást.

Példa

A kockák összege:	48
Az asztalon lévő kártyák:	12 24 7 2 6
Megoldás:	2 x 24
Elnyert kártyák:	2 kártya (a 2-es és a 24-es)
Megoldás:	(24) + (12x2)
Elnyert kártyák:	3 kártya (a 24-es, a 12-es és a 2-es)

Lejárt az idő

Ha a homokórán letelik az idő, mielőtt valamelyik játékos találna egy megoldást, a pakliból húzunk még egy kártyát és újra megfordítjuk a homokórát. Akárhányszor letelik az idő anélkül, hogy valaki helyes megoldást találna, addig húzunk újabb kártyát, míg valaki nem talál helyes megoldást.

Újabb kör

Az új kör elején újra kiegészítjük az asztalon lévő kártyákat ötre, és minden játékos újra játékba kerül.

A játék vége és a győztes

A játék akkor ér véget, ha a pakliból elfogy az összes kártya. Minden játékos megszámolja a megszerzett kártyáit, és a legtöbb kártya tulajdonosa lesz a nyertes.

Mix Match változatok

1. változat: Mix Match fiatalabb játékosokkal

A pakliból kivesszük a 15-nél magasabb számokat. Így a számolás egyszerűbbé válik.

2. változat: Mix Match saját kártyákkal

A kör öt kártya helyett annyi kártyával kezdődik, ahányan játszanak plusz kettő.

A dobás előtt a játékosok választanak egyet a felfordított kártyák közül. A legfiatalabb játékos választhatja ki a legelső kártyát. Ezt a kártyát maga elé helyezi képpel felfelé. Ez az ő saját számkártyája. Ezt a kártyát csak ő használhatja fel kombinációjához, de nem kötelező felhasználnia. Miután mindenki választott egy kártyát, az asztalon két kártya fog maradni. Ezután dobunk a kockákkal és a játék a rendes szabályoknak megfelelően folytatódik.

Azok a játékosok, akik az előző körben nem adtak meg helyes megfejtést, minden új kör elején húzhatnak egy újabb saját kártyát.

Az egyetlen játékos, aki megoldotta a feladványt, nem húzhat saját számkártyát.

3. változat: egy gyorsabb Mix Match

A játékosok úgy is dönthetnek, hogy a játékosok számával megegyező számú kört játszanak.

4. változat: egy nehezebb Mix Match

A játékhoz azokat a kockákat használjuk, melyeken a 110-es, illetve a 8-as a legnagyobb érték.

A Játékmester Társasjátékbolt megbízásából
fordította és szerkesztette: X-ta