

EZÜSTÖM, ARANYAM...

bibliai játékkártya – ókori pénzekkel
8 éves kortól – 2-6 játékos részére

JÁTÉKSZABÁLY

PARAKLETOS KÖNYVESHÁZ



A játék tartalma:

Pénzlapok növekvő sorrendben
(10×4 db):

1. lepton/fillér
2. krajcár/quadrans, prutah
3. as
4. obol
5. drahma, dénár
6. didrahma/félsekel
7. tetradrahma/stater
8. arany aureus
9. mina
10. talentum



Az értékszámok (1-től 10-ig) azonos értékű pénzeket jelölnek. Minden értékszámhoz négy lap tartozik, melyeken 2-2 pénzérme fej és írás oldala található (A és B jelű lapok). A mina és talentum esetében más a helyzet, mivel ezek nem pénzérmék, hanem nagy pénzmennyiségek. Itt az A és B lapokon a súlyra és pénzmennyiségre utaló képeket talál-

lunk. Az összetartozó (A-B) lapokon egy-egy ige két részét olvashatjuk, az A-lapon kezdődik, a B-lapon fejeződik be az igevers. (Nem minden azonos értékszámú, A-B jelű lap tartozik tehát össze. A párosításban az igék is segítenek.) Alul a pénzekre vonatkozó tudnivalókat, adatokat találunk, amelyek tájékoztató jellegűek.

Különleges lapok:

Isten
mérlege



3 db

Jézus
hal jel



4 db

Júdás
pénze



1 db

1. Ütőkártya

Játék célja: Felülütéssel minél több pénzt szerezni a játék végére.

Játék előkészítése: Mindenki kapjon első osztásra 4 lapot. A többi lapból képezzünk egy húzópaklit és tegyük lefordítva középre. Ha az első osztásnál valaki Júdás-lapot kap, azt vissza kell keverni a pakliba, és húzni helyette másikat.

Játék menete: Kisorsolunk egy kezdőjátékost. Ő rak le először egy lapot, ezzel kezd egy dobópaklit. Ezután tőle balra haladva jönnek a játékosok. Alapvetően az a feladat, hogy erősebb lap lerakásával üssük felül a dobópakli legfelső lapját. Ha valakinek van erősebb pénzlapja, kötelező ütnie. A különleges lapok befolyásolhatják egy lap értékét, de azok használatára nem vonatkozik az ütési kényszer. Azokkal lehet taktikázni, hogy mikor játssza ki a játékos. Ha valaki

nem tud ütni, passzol.

Ha egy játékos ütését nem ütik felül, tehát utána mindenki más passzol, megkapja a dobópaklit, és maga elé helyezi. A következő kört ő kezdi egy lap lerakásával. Amikor egy játékosra kerül a sor, ki kell egészítenie a kezében lévő lapokat 4-re. Fontos, hogy ezt nem a laprakás után, hanem előtte teszi meg. Abban a ritka esetben, ha valakinél négy különleges lap van, helyezze az egyiket a húzópakli aljára, és húzzon helyette egy újat. Ha a húzópakli elfogy, a játékot a kézben lévő lapokkal folytatjuk tovább.

Játék vége: Akinek elfogynak a lapjai a kezéből, befejezi a játékot. A többiek folytatják, amíg legalább ketten játékban vannak. (Ha a soron következő hívónak már nincs lapja, a körben utána következő játékos hív.) Ha minden lap elfogy a kézből, vagy csak egyetlen játékos marad, akinek még lap van a kezében, akkor vége

a játéknak. Megszámoljuk a szerzeményeket, amire két lehetőség van (beszéljük meg előre, melyiket használjuk): vagy a pénzlapokat számoljuk össze (hány db pénz, a különleges lapok nélkül), vagy a pénzlapok értékét (az 1-től 10-ig terjedő értékszámok összege).

A kézben maradt lapok számát/értékét levonjuk az elvitt lapokéból.

A játékot különleges lapokkal (értékváltós változat) és anélkül (egyszerű változat) is lehet játszani.

Különleges lapok szerepe:

Isten mérlege: A mérleg-lap megfordítja a laperősség irányát: emelkedő lapmenetből csökkenő lesz, és viszont. Pl. ha addig a talentum volt a legerősebb lap, váltás után az lesz a leggyengébb. Ha újra beteszi valaki, megint megfordul az irány. Egy körön belül többször is lehet mérleg-lapot

rakni. Az aktuális játékos miután lerakta a mérleget, lerakhat még egy pénzlapot is, természetesen az új értékrend szerint. Ha új dobópaklit kezdünk, az értékrend visszaáll az eredeti emelkedő értékrendre.

Jézus hal jel (rajta az öt kenyér és két hal megszaportítására utaló mozaik részlete): A hal-kártya valamelyik dobandó pénzlappal együtt használható: megtöbbszörözi annak a lapnak az értékét, amivel dobásra kerül. Egy darab hal-kártya duplázza, két db négyszerezi, három db nyolcszorozza. Pl.: két hal és egy drahma összesen húszat ér. Ha korábban egy mérleg-lap megváltoztatta a laperősség irányát, a hal-kártya értéknövelő szerepe is visszafelé érvényes: egy lap felez, két lap negyedel, három lap nyolcadol.

Júdás pénze (30 ezüstpénz): Ha a Júdás-lapot húzza valaki, azonnal rá

kell tenni a játékban lévő dobópaklira, amit így nem visz el senki. (Ezért fontos, hogy nem dobás után, hanem előtte egészítjük ki a lapjainkat!) Ekkor a dobópaklit belekeverjük a húzópakliba, és a Júdás-lapot húzó játékos kezdi az új kört. Ha a lap harmadjára is előkerül, akkor a dobópaklit nem keverjük vissza a húzólapok közé. Kivesszük a Júdás-lappal együtt a játékból, és félretesszük. Ez egy halott pakli.

Kiegészítő szabályok:

A Júdás-pénz használatára egy további lehetőség:

A Júdás-lap kézben marad, és bármikor berakhatja a játékos, mondván, hogy nem engedi elvinni az adott paklit. Ilyenkor a Júdás-lappal együtt le kell raknia egy lapot, amire a többieknek tenni kell. Előfordulhat, hogy mégsem az viszi el a paklit, aki lerakta a Júdás-lapot. Pl. erősebb lappal, vagy

értékváltással, hal-kártyával variálva stb.

Két játékos esetén körszabály-módosítás: Híváskor a játékpartnernek mindenképpen kell a hívott lapra reagálnia, ha erősebbet nem tud rakni, akkor bármilyen gyengét dobhat. Ebben az esetben sem kötelező a különleges lapokat használni, lehet velük taktikázni.

2. Villámpakli

Játék célja: Az előző felülütős játék gyorsított változata. Cél itt is minél több pénzt szereznii a játék végére.

Játék előkészítése: Minden lapot kiosztunk. (Ha nem jut mindenkinek egyformán, a maradékot félretesszük.) A lapokat nem lehet előre megnézni, egymásra teszi mindenki, ahogyan kapja.

Játék menete: Kisorsolunk egy kezdőjátékost, ő rak le lapot először. Egy körben (amelyben minden játékos

egyszer rak) a legerősebb lap viszi a paklit. (Azonos értékű lapok esetén a hamarabb lerakott lap az erősebb.) Mindenki azt a lapot teszi, ami sorban jön. Az kezd az új kört, aki elvitte a lapokat az előző körben. A különleges lapok itt is használhatóak. A mérleg-lap értéket vált, ha úgy jön ki, egy körön belül többször is. A hal-kártya a lap értékét duplázza meg, ezért a játékos még egy lapot rakjon le a hal-kártyára. Júdás-lap esetén meghal a pakli, kivesszük a játékból. Aki letette a Júdás-pénzt, az hívja az új kört.

Játék vége: A számlálás hasonlóan zajlik, mint az előző játékban.

3. Fejhez írás

Játék célja: A pénzek fej és írás (A-B) oldalát kell párosítani, a játékosok igyekeznek minél több összeillő lappárt gyűjteni.

Játék előkészítése: A játékban csak a pénzlapok és a Júdás-lap vesz részt. Mindenki kapjon első osztásra 4 lapot. A többi lapból képezzünk egy paklit, és tegyük lefordítva középre.

Játék menete: Kisorsolunk egy kezdőjátékost. Ő húz először a pakliból. Ha van párja, felolvassa a teljes ígét, és lerakja a párt maga elé az asztalra. (Egyszerre csak egy párt lehet lerakni. Abban a különleges helyzetben, ha valakinek rögtön van két párja, azt két körön keresztül tudja majd lerakni.) A kezdőtől balra haladva következnek a játékosok, húznak, és ha van párjuk, azt leteszik maguk elé. Addig folytatódik így a játék, amíg tart a pakli. Ha elfogyott, egymástól húznak a kézben lévő lapokból (mindenki a körben előtte lévőtől).

Játék vége: Addig játszunk, míg az összes párt le nem tesszük, és valakinél megmarad a Júdás-lap. Ő a vesztes. Győztes az lehet, aki leghamarabb

lerak a kezéből minden lapot, vagy aki a legtöbb párt összegyűjt. Ezt még a játék elején el kell dönteni.

4. **Értékkvartett**

Játék célja: Négy azonos értékű pénzlap alkot kvartettet, a játékosok most ezeket gyűjtik. Akinél összegyűlt egy kvartett, lerakja maga elé az asztalra.

Játék előkészítése: A különleges lapok ebben a játékban nem vesznek részt. Kezdésnél minden lapot kiosztunk. (3 és 6 játékos esetén nem jut mindenkinek egyforma számú lap, ennek ellenére osszuk ki mindet. Már az osztásnál sorsoljuk ki, ki lesz a kezdő játékos. Nála kezdjük az osztást.)

Játék menete: A kezdő játékos valakitől kér egy lapot, megnevezve a lap értékét és/vagy a pénz nevét. (Pl. „Gábor, kérek egy obolt.” Vagy: „Kérek egy 4-es obolt.”) Ilyenkor az

illetőnek a kért lapot oda kell adni. A játékos bárkitől kérhet, egymás után több játékostól is, mindaddig, ameddig sikerül olyat kérni, ami az illető játékosnál van. (Ha a pénz neve különböző, de az értékszám azonos, akkor is oda kell adni a lapot. Pl. két drahma és két dénár tartozik az 5-ös kvartettbe. Ha valaki drahmát kér, a dénár lapját is oda kell adni. Ezért jó, ha a pénz nevével együtt az értékét is mondja a kérő játékos.)

Ha a játékos rosszul kér, azaz a megszólított játékosnál nincs az a lap, amit kért, nem kap semmit, és nem kérhet több lapot. Ha van nála összegyűlt kvartett, azt leteszi maga elé az asztalra, és a következő játékos kérhet, hasonló módon. A többiek igyekeznek megjegyezni, kinél milyen lap van, illetve nincs, így ez egyfajta memóriajáték is egyben.

Fontos: ha a kérő játékos úgy gondolja, hogy valakinél több azonos ér-

tékű lap is van, például 3 db lepton, akkor sem kérheti úgy, hogy kérem a három leptont, hanem csak egyesével. Tehát: Kérek Gábortól egy leptont. Kérek Gábortól még egy leptont. Stb.

Játék vége: Addig játszunk, míg az összes kvartett összegyűlik, és elfogynak a kézből a lapok. Az a győztes, akinek a legtöbb kvartettet sikerült leraknia.

5. Lapmemória

Játék célja: A képi emlékezet alapján minél több lappárt és kvartettet gyűjteni.

Játék előkészítése: A különleges lapok nélkül memóriajátékot is lehet játszani. Összekeverve és szétterítve lefelé fordítjuk a pénzlapokat az asztalon.

Játék menete: Kisorsolunk egy kezdő játékost, aki megfordít két lapot. Ha sikerült párt találnia, kiveheti, és újabb két lapot fordíthat, mindaddig,

amíg párt talál. Ha nem talál új párt, de talál egy harmadik azonos értékű lapot valamelyik párjához, akkor azt is kiveheti. Ilyenkor nem fordít újra. A következő játékos hasonlóan folytatja, amíg sikerül párt vagy harmadik, negyedik lapot találni a már meglévő párokhoz, hármaskhoz. A lapokat mindig ugyanarra a helyre kell visszafordítani, ha nem sikerül megfelelő lapot találni.

Játék vége: Az a játékos nyer, akinek összegyűjtött párjai és kvartettjei többet érnek: 1 pár = 2 pont; 1 kvartett = 5 pont.

Kiegészítő szabály: Ha a játékos olyan lapot fordít, amelyik illik valamelyik lerakott párjához vagy hármáshoz, az is sikeres fordítás. Kiveszi a lapot, majd újra fordíthat (egyet, ha az megint sikeres; kettőt, ha az első még nem volt sikeres), mindaddig, amíg jókat fordít.



Kiadja a Parakletos Könyvesház
6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta u. 10.
Tel.: 76/463-106
parakletoskonyveshaz@gmail.com
Webbolt: www.parakletos.hu • konyves.hu

Játékterv:
Tóthné Csömöri Andrea

Szerkesztő:
Miklya Zsolt



© Parakletos Könyvesház, 2012
Utánnnyomás 2019