

TÉLOS

A Télos egy olyan kártyajáték, amelyben a legalacsonyabb lapodat az utolsó ütésig tartogatnod kell. Ha elviszed az utolsó ütést, pontot szerzel. Ám a Télos-ban a pontok negatívak. Az első játékos, aki 32 pontot szerez, elveszíti a játékot.

A játék tartalma

- Zeus kártyák (6x)
- Isten kártyák (104x)



A játék 8 különböző színű, 13 darabos istenkártya készletet tartalmaz, 1-től 13-ig. Minden istennek saját színe van, így könnyen szétválogathatod őket. A játékokban használt paklik száma a játékosok számától függ. Figyeljete, hogy 5 vagy 6 játékos esetén külön szabály lép életbe.

- 3 játékos– 5 készlet
- 4 játékos – 6 készlet
- 5 játékos– 7 készlet
- 6 játékos– 8 készlet

A játék során az istenkártyákon kívül Zeusz kártyákkal is játszhattok. A játékokban használt Zeusz kártyák száma megegyezik a játékosok számával. Keverjétek össze a szükséges Zeusz kártyákat és istenkártyákat, és alkossatok belőlük egy paklit. A Zeusz-okat kiválaszthatjátok ti is, vagy húzhattok véletlenszerűen.

A játék menete

Válasszatok egy osztót. A következő fordulóokban már az a játékos lesz az új osztó, aki az utolsó ütést vitte az előző körben. Az első körben minden játékos kap 7 lapot.

Ütések

Az osztótól balra lévő játékos kijátssza az első lapot. A többi játékosnak az óramutató járásával megegyező irányban az addig kijátsszott legmagasabb lappal megegyező, vagy annál magasabb értékű kártyát kell tennie. A legmagasabb értékű lap a 13-as, az 1-es pedig a legalacsonyabb értékű. Miután minden játékos tett egy kártyát, az ütést az viszi, aki a legmagasabb lapot tette.

Ha ebből több is van, az a játékos viszi a kört, aki az utolsót játszotta ki. Az kezd a következő kört, aki az ütést vitte. Ha egy játékos nem tud egyenlő vagy magasabb értékű kártyát játszani, akkor a legalacsonyabb lapját kell letennie.

Példa: Peti egy 9-essel kezdi a játékot. Annának most egy 9-est vagy magasabbat kell kijátsszania, 11-est tesz. Klárinak egy 11-est vagy magasabbat kell kijátsszania, de nincs ilyen magas lapja. Ezért a legalacsonyabb lapját kell kijátsszania, ebben az esetben egy 1-est. Lacinak is 11-et vagy magasabbat kell kijátsszania, 12-t játszik. Laci viszi az ütést, mert ő játszotta ki a legmagasabb lapot, így ő teszi a következő kezdőlapot.

Több kártya kijátsszása

A forduló első és utolsó ütésének kivételével, az új kört kezdő játékos dönthet úgy, hogy egyszerre több kártyát is kijátsszik. Fontos viszont, hogy minden kártyának azonos értékűnek kell lennie. A többi játékosnak inentől követnie kell, vagyis ugyanannyi kártyát kell kijátsszaniuk, mint az első játékosnak. Ezeknek a kártyáknak mind magasabbnak kell lenniük, mint ami már az asztalon van. Ha egy játékos nem tud egyenlő vagy magasabb lapokat kijátsszani, akkor a legalacsonyabb lapjait kell kijátsszania. Csak az első játékos dönthet úgy, hogy több lapot játszik ki.

Példa: Peti három 6-ossal kezdi a kört. Annának is három lapot kell kijátsszania, mindegyik egyenlő vagy magasabb, mint a 6-os. 6-os, 8-as és 9-es lapot játszik. Klárinak a 6-os, 8-as és 9-es lapoknál egyenlő vagy magasabb lapokat kell tenni. Klári egy 7-est, egy 8-ast és egy 12-est játszik. Lacinak nincs 12-essel egyenlő vagy magasabb lapja, ezért nem tud három egyenlő vagy magasabb lapot kijátsszani. Lacinak a legalacsonyabb három lapját kell kijátsszania, ebben az esetben két 1-est és egy 2-est. Klári viszi az ütést, és kezdi a következő kört.

Az utolsó ütés

Amikor minden játékosnak már csak egy kártya van a kezében, kezdődik az utolsó kör. Az a játékos, aki elviszi ezt az ütést, mínusz pontokat kap, ezért a játékosok arra törekednek, hogy alacsony lap maradjon a kezükben. Ha két vagy több játékos ugyanazt a lapot játszotta ki, és ez a legmagasabb lap, akkor az a játékos viszi az ütést, aki sorrendben az utolsó volt.

Pontozás

Az a játékos, aki a forduló utolsó ütését elvitte, félreteszi azt a kártyát, amely az ütést eredményezte. Ezen a kártyán lévő szám a kapott pontok száma. Ezt a kártyát ne keverjétek vissza a pakliba, az adott játékos pontszámként gyűjti. A szerzett pontok nem titkosak, mindenki látja a másikat.

Példa: Anna egy forduló utolsó ütését egy 8-assal viszi el. Egy korábbi fordulóban már elvitte az utolsó kört egy 9-essel. Anna most a 8-ast a 9-es mellé teszi, így az összpontszáma most 17 pont.

Következő forduló

Aki az utolsó ütést elvitte, ő az új osztó. A játékos az összes kártyát visszakeveri a pakliba, kivéve a pontként funkcionáló kártyákat. Az osztó most annyi lapot oszt ki minden játékosnak, ahány lapot a forduló utolsó ütését megnyerő játékos kapott, de minimum 7 lapot. Az előző példában Anna 8-assal nyert, tehát a következő kör 8 kártyával kezdődik.

A játék vége

Ha egy játékosnak összegyűlik 32 vagy annál több pontja, az a játékos elveszíti a játékot. A többi játékos győzött és istenként lakmározhat.

Zeus kártyák

Alapszabályok

A Zeusz kártya egy különleges kártya, és a legtöbbször előnyös a kártyát kijátsszó játékos számára.

- Mindig a körben addig kijátsszott legmagasabb kártyával egyenlőnek számít.
- Soha nem számít a játékos legalacsonyabb lapjának, így nem használhatja, ha nem tud egyenlőt vagy magasabbat tenni.
- Soha nem használható új kör megkezdésére, kivéve az utolsó körben.
- Az utolsó körben a Zeusz kártyák értéke megváltozik és 20-asnak számít, ezzel a legmagasabb értékű lapnak számítanak.
- Ha a játékos egy Zeusz kártyával viszi az utolsó ütést 20 pontot kap.

Haladó szabályok

Az alapszabályok továbbra is érvényesek, de a hat különböző Zeusz kártya mindegyike rendelkezik egy-egy különleges extra képességgel.

Amikor egy játékos a Hangya kártyát használja egy többkártyás trükkben, a játékosnak már nem kell az asztalon lévő legmagasabb lapot figyelnie. A következő játékosoknak továbbra is a szokásos módon kell játszaniuk. Példa: Peti három 10-est játszik ki. Anna kijátsszhat egy Hangyát például egy 3-assal és egy 8-assal.



A következő ütéstől kezdve a játék iránya felcserélődik, az óramutató járásával ellentétes irányban folytatódik a játék hátralévő részében.



Amikor egy játékos új, több kártyás kört kezd, hozzáadhatja a Fehér Bikát. Ez mostantól egy további kártyának számít a megfelelő számmal. Példa: Peti két 9-essel és egy Fehér Bikával kezdi a kört, Annának most három 9-essel egyenlő vagy annál magasabb kártyával kell folytatni.



Az a játékos kezdi a következő kört, aki ebben a körben a legalacsonyabb lapot játszotta ki.



Az a játékos kezdi a következő kört, aki a Sast játszotta ki, függetlenül attól, hogy ki vitte az ütést.



Innentől kezdve a kör végéig minden játékosnak tilos egyszerre több lapot kijátsszania.

5 és 6 fős játékok

5 vagy 6 játékos esetén belép egy új szabály. A játékosok nem játszhatnak ki egyszerre két kártyánál többet. Még akkor sem, ha egy bizonyos számból kettőnél több kártyájuk van.

Változat: Isteni Ütés

Ha extra kihívásra vágysz, játszatsz az 'Isteni ütessel. Amikor kiosztjátok a kártyákat, minden játékos további egy kártyát kap, képpel lefelé. Ez lesz a vakkártyájuk. Minden fordulóban a játékosok egy alkalommal felcserélhetik az egyik lapjukat a vakkártyával. Ez eredményezhet egy sokkal jobb vagy egy még rosszabb kártyát. Miután ez a lépés megtörtént, muszáj megtartani a kicserélt lapot.

Credits

Author: Adrie Drent
Artíst: Tristam Rossin
Publisher: Jolly Dutch
Version: 2021