



Gyümi

Gyerekkorban a suliban és a szüleinktől is megtanultuk, hogy a gyümi egészséges, a gyümi finom, a gyümi jó. Mostantól pedig hozzátehetjük, hogy a gyümi szórakoztató és vicces is – vagyis pontosabban mindez csak a GYÜMIre igaz. Lehetne egy kicsit érthetőbben?

A Gyümi

A GYÜMI egy vadonatúj, magyar fejlesztésű, sorozatgyűjtögetős kártyajáték, amely ékes bizonyítéka annak, hogy kis hazánkban is beindult valami, és a kiadók egyre gyakrabban lépnek ki a piacra immár hazai fejlesztésű játékokkal is (lásd még a [FOCIFOGADÁST](#) a JEM magazin 16. számában, az [IMPERIÁT](#) a 18. számban, vagy éppen a DUDABOT a magazin mostani számában).

Friss a Gyümi!

A GYÜMI nem csak azért friss, mert új, de azért is, mert szellemi frissességet is kíván, tekintve, hogy fő mechanikája a rövid távú memóriánkat veszi igénybe. Adva van 120 db kártya, amelyeken 6 fajta gyümölcs szerepel – értelemszerűen 20-20 kártyán azonos gyümölcs – szépen megrajzolt képével. A kártyák 1-től 5-ig számozottak, megint csak értelemszerűen 20 azonos fajta kártyán belül 4 teljes sorozat van. A játékosok számától függően ezek közül néhányat véletlenszerűen ki kell vennünk a pakliból (én a magam részéről inkább tervezetten venném ki a lapokat, tehát pl. teljes sorozatot), a megmaradtakat pedig jól megkeverve képpel lefelé egy húzópaklit képezve az asztalra tenni. Ezt követően felhúzzunk annyi lapot, ahány játékos van, és ezeket egymás mellé téve dobópaklikat képezünk. És indulhat a játék!

Előtte meg kell mosni?

Nem muszáj, sőt nem is ajánlott, viszont az óramutató járásának megfelelően az éppen sorra kerülő játékos felhúzz egy lapot vagy a húzópakli, vagy valamelyik dobópakli tetejéről (ha ez utóbbi miatt az egyik dobópakli kiürül, azonnal felcsapunk az üres helyre egy lapot a húzópakliból). Az éppen soron lévő és most épp egy kártyával gazdagabb játékos az alábbiakat teheti a kezében lévő lappal:

» Leteszi maga elé, és elkezd vagy folytat egy sort valamelyik fajta gyümölcsből; vagy

» Eldobja a lapot valamelyik dobópaklira.

Annyi megkötés van, hogy

» egy fajta gyümölcsből csak egy sor lehet előttünk, tehát értelemszerűen egy gyümölcskártyát csak egy azonos fajtájú kártyára tehetünk le magunk elé; és

» ha letettük, akkor úgy kell az alsóra tenni elcsúsztatva, hogy látszódjon az alatta lévő kártyák darabszáma (hogy hány kártyából áll a sor), de a kártya számértékét csak a legfelső kártya esetében láthassuk; végül

» legfeljebb 5 kártyából állhat egy sor.

A szabály még megjegyzi, teljesen jogosan, hogy tilos az elforgatott vagy más-hogy jelölt lerakás, mivel pont az a játék lényege, hogy emlékezzünk rá, milyen kártya van alul anélkül, hogy azt valahogy jelölnénk vagy újra megnéznénk.



Ha elfogy a húzópakli, a játéknak vége, és kezdődhet a pontozás. Itt jön a játék lényege: a teljes sorozat nagyon sokat ér (11 pontot), a csonka sorozatok, amelyekben a lapok 1-től csak 4-ig, 3-ig stb. számozódnak, már egyre kevesebbet. Az a sorozat, amelyikben nincs meg az 1-es számú lap, vagy amelyikben bármelyik értékű lap ennél többször szerepel, annak az értéke 0!

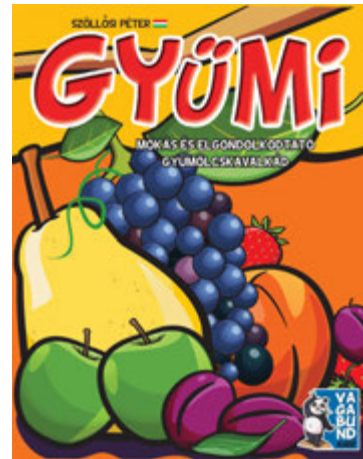
Nekünk ízlett

Személy szerint mi elég jól szórakoztunk az alatt a néhány parti alatt, amit lejátszottunk, és talán mondhatom, hogy sikerült beleszaladnom a kezdő játékosok tipikus hibáiba is. Egyrészt elsöre rögtön elkezdtem az intenzív halmozást, gondolva, hogy „á, én simán megjegyzem, hogy melyikből melyik szám van alul”, és persze volt nagy csodálkozás, amikor láttam, hogy 5 gyümölcsfajtából 3-ban is volt számismétlés, tehát szépen beszédtem 3-szor 0 pontot a gondosan gyűjtögetett sorozataimért. Aztán már „okosabban” kezdtem játszani, és sorban mentem: csak az 1-es kártyát vettem fel, és ha az megvolt, akkor meg csak a 2-est, és így tovább. Ezzel a taktikával el is értem, hogy tiszta sorozataim lettek – ja persze, csak éppen nem elég, mert az így „megszűrt” kártyákból nem jött össze elég sorozat. Nincs mese, muszáj gondolkodni, anélkül nem lehet nyerni.

Nekem személy szerint két jobbító szándékú javaslatom lenne a szabályhoz. Egyrészt szerintem egy játék önmagában vagy jó, vagy nem jó (speciel ez a játék jó), de attól még egy játék sem lett jobb, hogy a beharangozó szövegben előfordulnak a „ravasz” vagy a „varázslatosan egyszerű” szavak. A másik, hogy a szabályban – ha már ilyen részletes – kifejezetten ki lehetett volna hangsúlyozni, hogy a kártyák felhúzása és lerakása során lehetőség van pl. a dobópakliról felvett kártya egy másik dobópaklira való eldobására, azaz egy eddig lefedett, és így fel nem húzható, dobott kártya felszabadítására, ami kézmozgás tekintetében úgy jelenik meg, hogy az egyik dobópakliról átteszek egy lapot a másikra.

A játékszabályban részletesen leírt példákon keresztül tanulhatjuk meg a helyes pontozást, így a szerzők biztosra mentek, esélyt sem adva annak, hogy valaki félreértse az egyes sorozatok értékelésének szabályait. A játék korábbi nagy elődök mechanizmusáiból táplálkozik, így pl. nem minden alap nélkül juthat eszünkbe a KELTSIS, de akár távoli rokonként a klasszikus sorozatgyűjtős kártyajátékok is, ad absurdum a RÖMI vagy a PÓKER, ez játék azonban mégis más, új, friss, modern, szép, egyszóval: GYÜMI!

drkiss



Gyümi

Tervező:	Szöllősi Péter
Megjelenés:	2014
Kiadó / Forgalmazó:	Vagabund/Compaya
Kategória:	Sorozatgyűjtögetős kártyajáték
Ajánlott életkor:	6+
Játékosok száma:	2-8
Játékidő:	25 perc



board
game
geek