Profesor Tempus

2 - 5 jucători, cu vârsta de peste 8 ani. Durata jocului: 15 – 20 minute.

Conține

63 de cărți de joc numerotate, având ca ilustrație între 0 și 3 clepsidre: 25 de cărți roșii cu numere de la 1 la 25; 25 de cărți de joc violet, numerotate de la 1, la 25; 13 cărți Joker cu numerele impare de la 1, la 25; 3 pachete de cărți de joc +/-; 3 suporturi de cărți de joc.

Scopul jocului

Să adunăm cât mai multe clepsidre posibil.

Pregătirea jocului

Așezăm cele trei suporturi și cele trei pachete de cărți ȋn mijlocul mesei de joc. Amestecăm cele 63 de cărți rămase. Fiecare dintre noi va primi șase dintre acestea (ȋn cazul ȋn care suntem doar doi jucători, primim fiecare câte șapte) și va arunca o privire asupra lor cât mai discret posibil. Celelalte cărți vor fi așezate pe masă, cu fața ȋn jos, formând teancul din care vom lua mai departe cărți (fig. 1).

Desfășurarea jocului

Cel mai tânăr dintre noi deschide jocul, care continuă ȋn sensul acelor de ceasornic.

Când este rândul nostru la joc, putem face una dintre următoarele acțiuni:

* Fie vom lua unul dintre suporturi, dacă mai este unul disponibil (primul dintre noi este obligat la această acțiune): vom lua unul dintre pachetele de cărți și ȋl vom așeza pe unul dintre suporturile libere, alegând partea care va fi vizibilă. Aceasta va indica ordinea ȋn care cărțile vor fi plasate ȋn continuare: “+” indică faptul că va trebui să jucăm cărțile ȋn ordine crescătoare, iar ”–“ indică ordinea descrescătoare a cărților. Apoi vom pune una dintre cărțile pe care le avem ȋn mână, pe suport. Aceasta ne arată culoarea pachetului: Roșu, Violet sau Joker. La final, așezăm suportul ȋn dreptul nostru.

Exemplu (vezi figura 2): Andrei ia unul dintre suporturi pe care așează un pachet de cărți de joc indicând semnul -. Apoi alege dintre cărțile pe care le are ȋn mână și pune deasupra setului, un 5 Roșu, aducând apoi ȋn dreptul său suportul.

* Fie recuperăm unul dintre pachete, punând o carte pe care o avem ȋn mână deasupra pachetului de cărți al unui oponent: trebuie să jucăm o carte de aceeași culoare ca ultima carte din teanc (cu excepția cărților Joker) și să respectăm ordinea indicată de setul respectiv de cărți. Dacă pachetul de cărți arată semnul +, va trebui să jucăm o carte cu o valoare mai mare decât cea jucată anterior. Dacă ȋnsă indică -, va trebui să jucăm o carte mai puțin valoroasă. Apoi vom așeza pachetul ȋn dreptul nostru. Ultimul dintre noi care va așeza o carte pe unul dintre pachete, va câștiga toate cărțile din setul respectiv la finele rundei.

Important: nu putem așeza cărți ȋn pachetul pe care ȋl avem deja ȋn dreptul nostru.

Exemplu (vezi figura 3): Mihai așează un 3 Roșu peste pachetul din dreptul lui Andrei. Cartea acestuia are o valoare mai mică decât cinciul care era deja pe suportul respectiv și respectă culoarea pachetului de cărți. Mihai recuperează astfel setul de cărți și ȋl ia ȋn dreptul său. Ultimul jucător care va plasa o carte pe acest suport, câștigă tot setul la finalul rundei.

* Sau, dacă nu putem sau nu vrem să ȋncepem sau să recuperăm un set, putem așeza o carte dintre cele pe care le avem ȋn mână, la alegere (indiferent de culoarea sau valoarea sa), sub pachetul oricăruia dintre oponenți (dar nu a propriului set). Suportul este păstrat de oponentul respectiv.

Exemplu, vezi figura 4: este rândul Ninei, toate seturile au fost deja lansate și, din cauza cărților pe care le are, nu poate recupera niciun set de la oponenții săi. Astfel, ea va decide să pună sub pachetul lui Mihai, cartea 7 Violet, Mihai păstrându-și setul ȋn continuare.

Excepții: dacă toate seturile sunt ȋn dreptul aceluiași jucător, când va veni rândul acetuia, el trebuie să pună una dintre cărțile din mână sub pachetul de pe masă.

Cărțile Joker:

Jokerii respectă aceleași reguli de joc ca și celelalte cărți, dar au totuși anumite caracteristici speciale:

* Sunt cărți fără o culoare anume și deci putem să le folosim atât peste un alt Joker, cât și peste cărți Violet sau Roșii;
* Este posibil să așezăm un Joker peste o carte Violet sau Roșie de aceeași valoare. Ȋn acest caz, acela dintre noi care a jucat Jokerul cu aceeași valoare, va primi setul respectiv;

Exemplu, figura 5: Luiza așează o carte Joker 3, peste treiul Roșu din setul lui Mihai. Ea primește astfel setul, care va sta acum ȋn dreptul său.

* Este de asemenea posibil să așezăm o carte Violet, sau una Roșie, peste un Joker de aceeași valoare. Ȋn acest caz, acela dintre noi care pune cartea respectivă, va primi setul;
* Ȋn momentul ȋn care o carte Joker este plasată ȋntr-un set, acesta ȋși pierde culoarea. Următoarea carte care va fi jucată și așezată deasupra acestui Joker, va stabili noua culoare a setului.

Finalul rundei

O rundă se finalizează atunci când cu toții avem doar câte două cărți rămase. Atunci fiecare dintre noi adună cărțile pe care le are ȋn seturile poziționate ȋn dreptul său. Suporturile și seturile propriu-zise sunt așezate din nou ȋn centrul mesei de joc, pentru a putea să fie din nou folosite. Fiecare dintre noi ia din pachetul de pe masă, ȋncă 4 cărți noi pentru a-și completa mâna (5 ȋn cazul ȋn care suntem doar doi jucători) și astfel o nouă rundă poate ȋncepe. Acela care se află ȋn stânga celui care a ȋnceput runda anterioară, va fi primul jucător al noii runde.

Finalul jocului

Jocul se ȋncheie ȋn clipa ȋn care nu mai sunt suficiente cărți pentru ca toți jucătorii să-și completeze mâna la finele unei runde. Numărăm câte clepsidre sunt ilustrate pe cărțile pe care le-am acumulat pe parcursul tuturor rundelor de joc.

Important: cărțile care ne-au rămas ȋn mână la finalul jocului, nu se adună la numărătoarea finală. Acela dintre noi care a adunat cele mai multe clepsidre, este ȋnvingător.

Variantă pentru 5 jucători:

Vom continua să jucăm până când toate cărțile din pachetul de pe masă vor fi folosite de câte două ori. Ȋn acest caz, când pachetul este epuizat pentru prima dată, numărăm clepsidrele. Notăm rezultatele, amestecăm din nou cărțile din pachet și jocul reȋncepe.