

# Dicsérjétek az Urat

## *Dicséret-kvartett a 148. zsoltár alapján*

### Tartalom:

10x4=40 világkép-építő kvartettkártya a 148. zsoltár témái alapján. A témákat a címsor színkódja jelöli. A kártyalapok sarkain elhelyezett színkódok a kártyasorok és -oszlopok összeillesztését is segítik.

1. Angyalok (1–2. v.) – fehér
2. Égitestek (3. v.) – sárga
3. Időjárási jelenségek (4.8. v.) – kék
4. Tenger és tengeri állatok (7. v.) – türkiz
5. Domborzat (7.9. v.) – barna
6. Növények (7.9. v.) – zöld
7. Szárazföldi állatok (7.10. v.) – piros
8. Szárnyas állatok (7.10. v.) – narancs
9. Emberek (társadalmi helyzet szerint) (7.11. v.) – bíbor
10. Emberek (életkorok és nemek szerint) (7.12–13. v.) – lila

## Játékszabályok:

### *1. Kvartett-játék (2-4 fő)*

Minden játékos 6-6 lapot kap, a többi egy pakliban lefordítva középre tesszük. A játékosok innen húznak, amíg a pakli el nem fogy. Ha valakinek összegyűlik négy azonos színkódú kártyája (kvartett), le kell tennie maga elé, amikor rá kerül a sor. Ha rögtön kvartettet osztottak neki, azt lerakva kezdi a játékot, majd húz egy új lapot. Ha a pakliból való húzással gyűlik ki egy kvartett, rögtön a húzás után leteheti.

Az angyalok szellemi lények, Isten küldöttei, ezért az angyal-kvartett lapjai (fehér kód) a többitől eltérő, különleges játéklehetőségekkel rendelkeznek:

- Egy vagy több angyal-lappal a hiányos kvartett kipótolható és szintén lerakható.
- A már asztalra helyezett kvartettből az angyal-lap kicserélhető a hiányzó kártyalappal, ha később a játékoshoz kerül.
- Angyal-lap hozzátételével kvintett (öt lap) is letehető, ami egy teljes kvartettet és egy angyal-lapot jelent. A kvintett erősebb a kvar-

tettnél, a pontszámolásnál többet ér. A lerakott kvintettből a következő játékkörtől az angyal-lap már nem vehető ki.

- Angyal-lapokkal is lerakható önálló kvartett, ami dupla olyan erős, mint a többi.

Ha a húzópakli elfogyott, egymástól kérnek lapokat a játékosok. Bárkitől kérhetnek, és bármelyik lapot, ami még nincs lerakva, akár angyal-lapot is. Ha a megszólított játékosnál van a kért lap, újat kérhet, amíg nem téveszt, illetve amíg le nem rakott egy új kvartettet. Ekkor a körben következő játékos kér lapot valakitől.

A játéknak akkor van vége, ha már nem lehet több kvartettet vagy kvintettet lerakni. Ekkor pontszámlálás következik: Egy sima kvartett 4 pontot, egy kvintett 5 pontot ér (itt az angyal-lap is egy pontnak számít). Egy angyal-kvartett 8 pontot ér.

A játék végén olvassuk össze a zsoldárátirat kártyalapokon szereplő sorait, amiben segít a színkód (lásd a zsoldárkirakó leírását).

Zsoltárok 148,1–13 alapján:

*Dicsérjétek az Urat angyalai, dicsérje Őt minden serege!*

*Dicsérjétek Őt Nap és Hold, dicsérje minden fényes csillag!*

*Dicsérjétek Őt felhők az égen, villám és eső, hó és szélvihar!*

*Dicsérjétek Őt tengeri állatok, mind, akik az óceánban éltek!*

*Dicsérjétek Őt hegyek és halmok, sziklaszirtek és völgyek!*

*Dicsérjétek Őt gyümölcsfák, cédrusok és virágok a földön!*

*Dicsérjétek Őt vadak, csúszómászók és minden háziállat!*

*Dicsérjétek Őt szárnyaló madarak, lepkék és dongók!*

*Dicsérjétek Őt király és népe, hadvezérek és katonák!*

*Dicsérjétek Őt lányok és fiúk, nagymamák és nagypapák!*

*Dicsérjétek az Urat!*

## **2. Zsoltárkirakó (1-4 fő)**

Színkódok segítségével rakhatjuk ki a zsoltár szövegét és képeit, a teljes kártyaszerkezetet, ami soronként 4, oszloponként 10 kártyalapból áll. Minden kártya két felső sarkában az adott témasor (kvartett) színkódja található, az alsó sarkokban pedig az alatta következő témasor (kvartett) színkódja. Ha megfelelő sorrendben összeillesztjük a sorokat, akkor minden sarok-találkozás azonos színű lesz, és ahol négy sarok találkozik, kiad egy azonos színű kört.

A zsoltársorok kirakása lehet az első lépés, hogy megismerjük a kártyákat és a kvartetteket. A zsoltárkirakó önálló játékként is működik, amit társakkal és egyedül is játszhatunk.

### *Társas kirakó (2-4 fő):*

A kártyacsomót jól megkeverjük, és minden játékosnak osztunk 6-6 lapot. A többi alkotja a húzópaklit. Kezdő játékként ajánlott nyílt lapokkal játszani: A játékosok a lapjaikat elhelyezik maguk előtt, és megnézik, színkód szerint hány lap illeszthető egymás mellé vagy alá. Akinek a leghosszabb sora vagy oszlopa van, az

lesz a kezdő játékos. A többiek körben egymás után következnek. (Egyező hossz esetén a többi lapot is értékeljük, pl.  $3+2+1$  összetételű leosztás többet ér, mint  $3+1+1+1$  összetételű. Teljes egyezés esetén sorsolás dönthet.) A játékot jól ismerő csoport már a lapokat kézben tartva, a többiek elől eltakarva is játszhat.

A kezdő játékos leteszi a leghosszabb kártyasort vagy oszlopot az asztal közepére. A következő játékos ezt építi tovább: Egy összefüggő, egyenes sort vagy oszlopot rakhat le úgy, hogy legalább egy kártyalap illeszkedjen a már lerakott kártyákhoz. Ha nincsenek összefüggő lapjai, egy lapot is letehet. A sor vagy oszlop, amit lerak, bármilyen hosszú lehet. Ha a lerakott sor vagy oszlop nem befejezett, vagy a játékos nem tud lerakni egy lapot sem, akkor húz egy új kártyát a húzópakliból, és elhelyezi a kártyái között. Ha a lerakott sor vagy oszlop befejeződik (a sor 4., az oszlop 10. kártyáját is lerakja a játékos), akkor nem kell új kártyát húznia. A következő játékos hasonlóképpen folytatja, ő is csak a középben elhelyezett lapszerkezethez illeszthet új lapokat.

Az illesztés bármelyik irányban, bármelyik lap-tól végezhető. Előfordulhat, hogy egy sor vagy oszlop nem folyamatos, egy-egy kártyahely üresen marad. És előfordulhat, hogy nem minden sor vagy oszlop egészül majd ki teljesen. Ha a soron következő játékos tud rakni, meg kell tennie, nem tarthat vissza lapot. Viszont a lehetőségei közül bármelyiket választhatja, nem muszáj a hosszabbat leraknia.

A kirakójáték háromféleképpen is befejeződhet:

- Vége a játéknak, ha valaki először befejez egy oszlopot. Ő a győztes, és végigolvashatja a zsoltárverseket.
- Befejezhetjük a játékot, ha egy játékosnak elfogy minden kártyalapja, és nem kell újat húznia. Ő a győztes, és felolvashatja a zsoltárt a lerakott lapokról, ha minden sorból szerepel legalább egy lap.
- Játshatunk addig is, míg az összes kártyalap a helyére kerül. Győztes az, akinek először elfogy a lapja, ő olvashatja majd fel a zsoltárt. A többi játékos helyezése is kialakul abban a sorrendben, ahogy a lapjaik elfogynak.

## *Egyéni játék (1 fő)*

A kirakójátékot a fent leírt szabályok szerint játszhatja egyetlen személy is azzal a céllal, hogy minél kevesebb lapból és műveletből (kirakás, húzás) rakja ki a teljes zsoltárszöveget, amit aztán elolvashat. Egyéni rekord felállítására is törekedhet. A kisebb lapszám miatt érdemes első leosztásként 12 lappal kezdeni a játékot.

Játékterv, szöveg: Miklya Zsolt

Grafika: Damó István

Nyomdai előkészítés:

Raster Stúdió Kft, Beliczai Hunor

© Parakletos Könyvesház, 2023

Kiadja a Parakletos Könyvesház

6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta u. 10

Tel.: +36 76 463106, +36 30 3313284

parakletoskonyveshaz@gmail.com

Webbolt: [www.parakletos.hu](http://www.parakletos.hu)

[www.konyves.hu](http://www.konyves.hu)