

## STOP-KÁRTYAJÁTÉK

6 éves kortól

2-10 játékos részére

Játékidő: 30-40 perc

### A játék célja:

Az első játékosnak lenni, akinek sikerül az összes lapjától megszabadulni.

### A doboz tartalma:

1 játékszabály

112 kártyalap- 26 kártya 4 különböző színben (minden lapból 2 db)

- 8 „szabad választás” kártya fekete háttérrel



### Előkészületek:

Az első játék alkalmával, az a játékos, aki olvassa a szabályt, lesz az osztó.

Az összes kártya megkeverése után minden játékosnak kioszt 7 lapot képpel lefelé fordítva.

Majd az osztó pakli legfelső lapját kirakja középre, ez lesz a kezdőlap.

A megmaradt lapokat képpel lefelé fordítva leteszi a kezdőlap mellé. Ez lesz a húzó pakli

### A játék menete:

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban haladnak. Az osztó kezdi a kört. Amikor egy játékos sorra kerül, a kezében lévő lapok közül kijátszhat egy lapot. Ennek a lapnak akár színében, akár a kártyán látható számban, vagy szimbólumban meg kell egyeznie az előző játékos által tett lappal. Ha kijátszotta a játékos a megfelelő lapot, az ő köre véget ér, és a következő játékosra kerül a sor.

Példa: A kék 4-es lapra lehet tenni bármilyen számú kék kártyát, vagy bármilyen színű 4-es számú lapot.

Abban az esetben, ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar lapot kijátszani, húznia kell 1 kártyalapot a húzó pakli tetejéről. Ezután a köre véget ér és a sorban következő játékosra került a sor.

Fontos: ha a húzó pakli elfogyott mielőtt a játék véget ért volna, a korábban eldobott lapokat -a legutoljára lerakott lap kivételével- jól keverjük meg, és képpel lefelé fordítva ezt használjuk húzó pakliként.

### Soron kívül kijátszható lap

Ha valamelyik játékos kezében van egy színben és számban megegyező kártya, azt azonnal kijátszhatja, abban az esetben is, ha nem éppen ő került volna sorra. Ezt a soronkívüliséget csak számozott lappal lehet érvényesíteni, szimbólumlappal nem.

A játékot ezután a lapot kijátszó játékos bal oldali szomszédja folytathatja. A többi játékos, ebben az esetben kimarad az adott körből.

A számozott és szimbólumkártyák részletes leírása a játékszabály végén található.

Példa: kék színű, 4-es számú kártyára valamelyik játékos rátesz egy kék színű, 4-es számú kártyát akkor, amikor a játék menete szerint nem ő lenne soron.

### Figyelem!

Annak a játékosnak, aki az utolsó előtti lapját fogja letenni, hangosan a „Figyelem!” szót kell kiáltania, még mielőtt leteszi a kártyáját. Azonban ha ezt elfelejti megtenni, és kijátssza az utolsó előtti lapját, büntetésből a húzó pakliból 2 lapot fel kell vennie.

### Stop! – egy kör vége

Annak a játékosnak, aki az utolsó lapját fogja kijátszani, hangos „Stop” kiáltással kell ezt a lap lerakása előtt jeleznie játéktársainak. A kör azonnal véget ér, amint a kártyát leteszi a játékos. Ha elfelejti a „Stop” szót mondani, még mielőtt megszabadulna a kártyájától, büntetésként a húzó pakliból 2 lapot. Ezután a játék folytatódik tovább.

### Számolás

Egy kör végén, azoknak a játékosoknak, akiknek a kezükben maradtak lapok, a lapokon található számokat össze kell adni, és mínusz értékkel felírni egy lapra.

Majd ezután kezdődhet a következő kör.

### A játék vége

A játék véget ér, amint az egyik játékos elért 500 mínusz pontot. Természetesen a legkisebb mínusz összeggel rendelkező játékos lesz a nyertes.

## Számos és szimbólum kártyák leírása

Az 1,3,4,5,7, és 8-as számú kártyáknak nincs speciális funkciójuk. A 0,2,6 és 9-es kártyák speciális funkciójuk a következők

### 0=Stop

A 0-as kártyát fel lehet használni, mint számkártya. Azonban saját védelmünk érdekében is használható, abban az esetben, ha az előttünk lévő játékos „kimarad”, „kártyacsere”, „+2” vagy „+X”-es lapot játszik ki. Ha ezekre a lapokra Stop kártyát helyezünk, nem kell végrehajtani a kártyán található utasítást. Csak egyező szín esetén használható fel a 0-s kártya, mint Stop-kártya.



### +2= Húzz két kártyát

A soron következő játékosnak a húzó pakliból kell két kártyát felvennie, és abból a körből kimarad, nem dobhat el kártyát.

A játékosnak két lehetősége van

1, kijátszik egy Stop kártyát, majd a játék a megadott menete szerint megy tovább

2, kijátszik a kártyái közül szintén egy +2-es kártyát (szín- és számegegyezőre való tekintet nélkül), ezáltal a tőle balra ülő játékosnak kell 4 kártyalapot felvennie a húzó pakliból. És így tovább...



### 6 / 9 = hat a kilencen és kilenc a haton

A 6-os és 9-es kártyákat éppen szükség szerint fordíthatjuk. Csak a szín egyezőségét kell figyelembe vennünk. Mivel ezekből a kártyákból színenként 4 darab van, jól felhasználhatóak, mint soron kívül kijátszható lapok.



## Szimbólumkártyák

A szimbólumkártyákat nem lehet felhasználni, mint soron kívül kijátszható lap.

### Homokóra szimbólum = kimaradsz

A soron következő játékos kimarad az adott körből, nem játszhat ki lapot a kártyái közül.

Két lehetősége van a játékosnak:

1, kijátszik egy Stop kártyát, majd a játék a megadott menete szerint megy tovább

2, kijátszik a kártyái közül szintén egy homokóra szimbólum kártyát, (színegyezőségre való tekintet nélkül), ezáltal a tőle balra ülő játékos fog kimaradni. És így tovább...



### Jobb-balnyíl szimbólum = cserélj kártyát

Abban az esetben, ha valamelyik játékos kijátszik egy kártyacsere lapot, eldöntheti, hogy

1. minden játékos a kezében tartott lapokat adja át a bal oldali vagy,

2. minden játékos a kezében tartott lapokat adja át a jobb oldali szomszédjának.

Ha egy játékos ki tud játszani egy Stop (0-as) kártyát, a kártyacserét nem kell végrehajtani, a játék folytatódik, és a Stop kártyát kijátszó játékos bal oldali szomszédja kerül sorra.



### +X szimbólum= húzz fel X kártyát

Annak a játékosnak, aki +X szimbólumkártyát húz fel a húzó pakliból, függetlenül attól, hogy számozott vagy szimbólum kártyát húzott az alábbiak szerint kell eljárnia

1. ha számos kártyát húzott fel, a kártyán látható számoknak megfelelő lapot kell felhúznia a húzó pakliból.

2. ha szimbólum kártyát húzott, csak a számos kártyán található számmal megegyező számú lapot kell felhúznia

Továbbá természetesen kimarad a körből, és a bal oldali szomszédja folytathatja a játékot.

A játékos a lapok felhúzása ellen, ha van a kezében, felhasználhat Stop kártyát, de csak abban az esetben, ha az színben megegyezik a +X szimbólumú kártyával.



### Szabad választás szimbólumkártya

Ezt a kártyát bármilyen számú, színű, szimbólumú kártyára kijátszhatja a játékos.

A kártya lerakása után a játékosnak meg kell neveznie, hogy milyen színű kártyát lehet erre a lapra lerakni. Ennek a kártyának a kijátszásakor a játékos további 1 lapot lerakhat, természetesen csak olyat, amilyen szint korábban megnevezett. Abban az esetben ha nincs a kezében a megnevezett színű lap, nem játszhatja ki a „szabad választás kártyáját.

