



2–5 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 15–20 perc.

### A DOBOZ TARTALMA

63 számozott kártya, rajtuk 0-3 homokóra (25 piros és 25 lila kártya, színenként 1-től 25-ig számozva, 13 dzsoker kártya az 1 és 25 közötti páratlan számokkal számozva); 3 +/- szettkártya; 3 kártyatartó

### A JÁTÉK CÉLJA

A lehető legtöbb homokórát összegyűjteni.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyük a három kártyatartót és a három szettkártyát az asztal közepére. A többi 63 kártyát keverjük meg, és osszuk minden játékosnak 6-ot (2 játékos esetén 7-et), amit a játékosok a kezükbe vesznek, és nem mutatnak meg az ellenfeleiknek. A maradék lapokból képpel lefelé fordított húzópaklit képezünk az asztal közepén (ld. 1. ábra).

### A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ez után a játék az óramutató járása szerint halad.

Egy játékos a körében a következő három akció egyikét hajthatja végre:

- elvesz egy üres kártyatartót, ha van még (az első játékos ezt az akciót fogja választani): felvesz egy szettkártyát, és beleteszi az egyik kártyatartóba, eldöntve, hogy melyik oldala látszódjon. A kártya látható oldala dönti el, hogy a kártyákat milyen sorrendben kell letenni: a + növekvő, míg a – csökkenő sorrendet jelez. Ez után a játékos a kezéből a tartóba tesz egy lapot. Az első betett lap megmutatja a szett színét: piros, lila vagy dzsoker. Ezt követően a játékos a kártyatartót maga elé veszi.

*Példa (2. ábra): Artúr fog egy kártyatartót, és beletesz egy szettkártyát úgy, hogy a – oldala látszódjon. Ez után meghatározza a szett színét: a tartóba tesz a kezéből egy piros 5-öst, és maga elé veszi a kártyatartót.*

- vagy megszerez egy kártyatartót azzal, hogy a kezéből az ellenfele tartójába tesz lapot: az új lap színének meg kell egyeznie az oda legutóbb betett lap színével (a dzsoker lapokat kivéve, lásd köv. oldal), és a szettkártya által meghatározott sorrendet kell követnie. Ha a szettkártya + oldala látszik, akkor az új kártyának nagyobbak kell lennie, mint az előző betett kártyának, míg ha a – oldal látszik, akkor kisebbnek. A lapot berakó játékos magához veszi a kártyatartót. Az egyes szettek legutolsó lapját berakó játékos nyeri az adott szettet a forduló végén.

**Fontos:** a játékosok nem adhatnak kártyát olyan szetthez, amely már eleve előttük van.

*Példa (3. ábra): Misi betesz egy piros 3-ast az Artúr előtt lévő kártyatartóba. Ez a 3-as kisebb, mint az ott lévő 5-ös, és a színe megegyezik azzal. Ezzel Misi megszerzi az egész*

*szettet. A szettbe utolsóként lapot tevő játékos elnyeri az adott szettet a forduló végén.*

•vagy ha egy játékos nem tud, vagy nem akar új szettet indítani vagy egy már meglévőt megszerezni, a kezéből egy tetszőleges lapot betehet egy ellenfelének valamely szettje alá (de saját szettje alá nem). A szett ilyenkor az ellenfélénél marad.

*Példa (4. ábra): Noémi van soron, a játékosok mindegyik szettet elkezdték, Noémi nem tudja megszerezni egyiket sem. Úgy dönt, hogy a lila 7-esét Misi szettje alá teszi, aki megtartja a szettet.*

**Kivétel:** ha az összes kártyatartó egyazon játékosnál van, amikor sorra kerül, akkor neki egy lapját el kell dobnia. Az eldobott lap a húzópakli aljára kerül.

**Dzsóker kártyák:**

A dzsóker kártyákra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a több kártyára, de van néhány speciális tulajdonságuk.

•Nincs színük, ezért lila, piros és dzsóker kártyákra egyaránt rátehető.

•Dzsóker kártya rátehető vele megegyező értékű piros vagy lila lapra. A dzsóker lap kijátszója ebben az esetben is megszerzi a szettet.

*Példa (5. ábra): Lili betesz egy 3-as dzsóker a Misi előtt lévő kártyatartóba lévő piros 3-asra. Ezzel megszerzi a szettet, és maga elé teszi azt.*

•Lehetséges továbbá dzsókerre vele megegyező értékű piros vagy lila lapot tenni. A kártyát berakó játékos ebben az esetben is megszerzi a szettet.

•Az a szett, amelynek a legutóbb lerakott tagja egy dzsóker, elveszíti a színét. Az új színt a következő ide kijátszott lap fogja meghatározni.

## EGY FORDULÓ VÉGE

Egy fordulónak akkor van vége, ha már minden játékosnak csak két lap marad a kezében. Ekkor a játékosok az előttük lévő szettek lapjait kiveszik, és félreteszik maguknak. A kártyatartók és a szettkártyák újra bekerülnek az asztal közepére, majd minden játékos húz négy lapot (két játékos esetén ötöt), hogy újra hat (két játékos esetén hét) kártya legyen a kezükben, és kezdődhet az új forduló. Az előző fordulót kezdő játékosról balra ülő játékos kezd az új fordulót.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy forduló végén a húzópakliban már nincs annyi lap, hogy mindenki felhúzhassa a megfelelő mennyiségű új kártyát. Ez után minden játékos összeszámolja, hogy a lejátszott fordulók alatt általuk összegyűjtött kártyákon hány homokóra található.

**Fontos:** a játék végén a kézben maradt lapok nem számítanak. A játékot az nyeri, aki a legtöbb homokórát gyűjtötte össze.

### **Játékváltozat 5 játékos részére**

A játékosok addig folytatják a játékot, amíg másodszor is el nem fogy a húzópakli. Ebben az esetben az után, hogy először elfogy a pakli, mindenki összeszámolja az addig maga előtt gyűjtött homokórákat, és felírja az eredményt. A játékosok előtt gyűjtött kártyákból ez után új húzópaklit képezünk, jól megkeverjük, és a játék a szokott módon folytatódik.



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.  
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNING !

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.  
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ACHTUNG !

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.  
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WAARSCHUWING !

Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.  
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ATTENZIONE !

Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.  
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ADVERTENCIA !

No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.  
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.



GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30  
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
www.gigamic.com

Informations à conserver.  
informazioni da conservare  
Please keep for future reference  
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf  
Informaciones a conservar  
Informatie te bewaren  
Informação a conservar

www.gigamic.com

