



USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	8
DE	Spielregeln	12
NL	Spelregels	16
ES	Reglas del juego	20
IT	Regole del gioco	24



2–6 játékos részére, 7 éves kortól. Átlagos játékidő: 20 perc.

A DOBOZ TARTALMA

108 kártya és a játékszabály

A kártyák összetétele:

- 9 dzsókerkártya (3 különböző színben 3-3 db) (lásd 1a. ábra)
- 3 akadályozó kártya (lásd 1b. ábra)
- 36 zöld színű kártya (3 különböző szimbólumból 12-12 db) (lásd 1c. ábra)
- 30 sárga színű kártya (3 különböző szimbólumból 10-10 db) (lásd 1d. ábra)
- 30 piros színű kártya (3 különböző szimbólumból 10-10 db) (lásd 1e. ábra)

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymás után kártyákat játszanak ki a kezükből a szimbólumok és színek sorrendjének, erősségének megfelelően. A játékosnak minden esetben az utoljára lerakottnál erősebb kártyát kell kijátszania. Amennyiben erre nincs lehetősége, a játékosnak húznia kell egy másik lapot. Bizonyos kártyák megváltoztatják a játék menetét és változatosságot hoznak a játékba. Az a játékos nyer, aki elsőként szabadul meg az összes kártyalapjától.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük meg a kártyákat és minden játékosnak osszunk 7 lapot. A megmaradt kártyalapokat helyezzük képpel lefelé fordítva az asztal közepére. Ez lesz a húzópakli. A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást kivéve, ha egy kártya megváltoztatja a játék irányát.

Tipp: a kártyákat szimbólumok szerint érdemes rendezni a kezünkben, nem színenként.

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos letesz egy általa választott kártyalapot képpel felfelé fordítva az asztal közepére. A soron következő játékosnak a lerakott kártyánál erősebb kártyalapot kell rátennie. (lásd A KÁRTYÁK ÉRTÉKE/SORRENDJE). Abban az esetben, ha a soron lévő játékos nem tud erősebb lapot letenni, fel kell húznia egy lapot a húzó pakliból. Ha a felhúzott kártya kijátszható (tehát nagyobb értékű, mint az asztalon lévő legfelső kártyalap), a játékos azonnal kijátszhatja azt.

Egy játékosnak sem kötelező lapot kijátszania. Ha van a kezében kijátszható lap, dönthet úgy is, hogy nem rakja le a kártyát, de ebben az esetben kötelező húznia egy kártyalapot a húzópakliból.

Ha egy játékos hibásan játszik ki egy kártyát (olyan lapot játszik ki, amit nem lenne szabad), azonnal fel kell húznia 3 kártyát a húzópakliból, és kimarad ebből a körből (a hibásan kijátszott lapot pedig visszaveszi a kezébe).

KÁRTYÁK ÉRTÉKE /SORRENDJE

Egy kártya erősebb egy másiknál, ha:

- azonos szimbólum található rajta, mint az előtte lerakott kártyán, de erősebb a színe, és/vagy
- színétől függetlenül magasabb értékű szimbólum található a kártyán és/vagy
- ez egy bármilyen színű dzsókerkártya.

A színek értéke, sorrendje (lásd 2. ábra)

A színek erőssége jelekkel van feltüntetve a kártyalapok hátoldalán a sarkokban (1 pont a zöldön, 2 a sárgán, 3 a pirosan).

- A zöld szín gyengébb mind a sárgánál, mind a pirosnál.
- A sárga szín erősebb a zöldnél, de gyengébb a pirosnál.
- A piros szín erősebb a zöldnél és a sárgánál is.

Példa (lásd 4. ábra):

- A papír erősebb, mint a kő.
- A kő erősebb, mint az olló.
- Az olló erősebb, mint a papír.

Az utoljára kijátszott kártya zöld kő volt. A sorra kerülő játékos az alábbi kártyák kijátszása közül választhat:

- sárga vagy piros kő (ugyanaz a szimbólum, erősebb a szín)
- bármilyen színű papír (erősebb szimbólum)
- bármilyen dzsókerkártya.

Dzsókerkártyák:



A dzsókerkártya bármilyen kártyára letehető. Az a játékos, aki kijátszotta a dzsókerkártyát, meghatározza a szimbólumot, amellyel a játék folytatódni fog (a színt a dzsókerkártya színe adja meg).

Példa (lásd 5. ábra):

Az utoljára kijátszott kártya a zöld kő volt. Amélia letesz egy sárga dzsókerkártyát, és „Papír”-t mond, a soron következő játékosnak tehát egy, a sárga papírnál erősebb kártyát kell letennie (zöld olló például).

Akadályozó kártya



Ezt a kártyát soha nem tudjuk kijátszani! Csak bizonyos speciális kártyák segítségével tudunk megszabadulni tőle.

Speciális kártyák:

Bizonyos kártyákon különleges szimbólum található. Ezek a szimbólumok különféle eseményeket indítanak be, amikor a kártyákat kijátsszuk.



Újra jössz, vagy megfordul a játék

A játékos dönthet: ismét azonnal sorra kerül, vagy megváltoztatja a játék menetének irányát.

Ha úgy dönt, újra jön, viszont nincs több lap a kezében, akkor fel kell húznia egyet a húzópakliból.



Gyorsaság

Ennek a szimbólumnak a kijátszásakor a többi játékos megpróbálja egyszerre, a lehető leggyorsabban kijátszani erre a lapra egy, a szabályoknak megfelelő kártyáját. Akinek sikerül elsőként kijátszania a megfelelő lapot, annak a lapjával és attól a játékostól folytatódik tovább a játék. Ha nincs olyan játékos, aki ki tud játszani kártyát, a játék az eredeti menetben folytatódik tovább.

Figyelem! A gyorsaságkártyát kijátszó játékos nem vehet részt a versenyben.



„+3” kártyák

A következő játékosnak fel kell húznia 3 lapot a húzópakliból, és kimarad a körből, hacsak nem tud dzsókercártyát vagy egy azonos szimbólumú kártyát kijátszani.

- Ha dzsókercártyát játszik ki a játékos, a „+3” kártya érvényét veszti, és a játék a dzsókercártya szerint folytatódik tovább.
- Ha egy ugyanilyen „+3” kártyát játszik ki a játékos, akkor az utána következő játékosnak $3+3=6$ kártyalapot kell felhúznia a húzó pakliból. Kivéve, ha szintén ki tud játszani egy dzsókert vagy egy másik „+3” kártyalapot, mert ebben az esetben már a következő játékosnak $3+3+3=9$ kártyalapot kell felhúznia stb.



Adj át egy lapot

Az a játékos, aki ilyen szimbólumú kártyát játszik ki, választ a kezéből egy lapot, és egy általa választott játékosnak átadja azt. A kártyát megkapó játékosnak ilyenkor azt kell mondania, hogy „Köszönöm szépen”; ennek elmulasztása esetén 3 lapot fel kell húznia a húzópakliból.



Cseréljétek ki a lapjaitokat

Az a játékos, aki ilyen szimbólumú kártyát játszik ki, a kezében lévő lapokat kicseréli egy általa választott játékostársa lapjaival.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek elsőként sikerül megszabadulnia a kártyalapjaitól.

A játékot lehet játszani még több fordulós, pontszámolós variációval is.

Ilyenkor egy forduló nyertese a számolásnál 0 pontot kap, és a következő fordulóban ő lehet a kezdőjátékos.

A többi játékos az alábbiaknak megfelelően kell, hogy megsámolja a kezében maradt lapok értékét:

- minden zöld kártya 10 pont
- minden sárga kártya 20 pont
- minden piros kártya 30 pont
- minden dzsóker vagy akadálykártya 50 pont.

A játék végső nyertese az a játékos lesz, akinek (például) 5 forduló után a legkevesebb pontja gyűlt össze. Döntetlen esetén játszunk még egy fordulót.

JÁTÉKVARIÁCIÓK KISEBB GYERMEKEK RÉSZÉRE

1. Vegyük ki a kártyák közül a speciális és az akadálykártyákat (csak a sima és a dzsókerlapok maradjanak), és a színekkel se foglalkozzunk. A kártya erősségét csak a szimbóluma határozza meg, a többi feltételt ne vegyük figyelembe.
2. Ha már mindenki érti az 1. variációt, keverjük be a speciális kártyalapokat a pakliba.
3. A 2. variáció elsajátítása után már a színek erőssorrendjét is bevezethetjük a játékba.