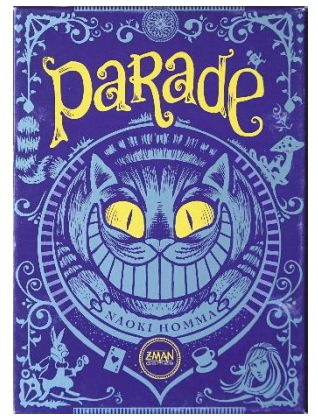


PARADE

gondolkodós kártyajáték 2-6 fő részére



JÁTÉKELEMEK

- 66 lap 6 színben 0-tól 10-ig számozva
- számolgotást segítő vonalzó 0-tól 12-ig számozva (opcionális)

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok tablójába került lapok negatív pontokat érnek. Az a cél, hogy minél kevesebb lap elvételével minél kevesebb negatív pontot szerezzünk.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a paklit, és osszatok mindenkinek 5-5 lapot, majd csapjatok fel 6-ot egymás mellé az asztal közepére. A megmaradt lapokból képezzetek egy húzópaklit, és tegyétek a kártyasor egyik végébe. **A pakli jelzi a felvonulás elejét.** Döntsétek el, ki a kezdje a játékot. (A vonalzó 1-es pozícióját a felvonulás végét jelző lap alá kell húzni. A felvonulók pedig a vonalzó 1-11 közötti helyeit foglalják majd el. A vonalzót a felvonulók számához igazítva kell jobbra-balra mozgatni.)

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járásának megfelelően **a játékosok 1-1 lapot fognak kijátszani a kezükből a felvonulás végére** (a vonalzó 0. pozíciójába).

- **Ha a kijátszott lap számértéke nagyobb vagy egyenlő, mint ahány darab lap van a felvonulásban, akkor nincs további tennivaló.** A játékos húz a pakliból egy lapot, és a következő játékos jön.
- **Ha a kijátszott lap számértéke kisebb, mint ahány darab lap van a felvonulásban, akkor ESEMÉNY van!** Ld. később. Végül ez esetben is húz a játékos egy lapot a pakliból, és a következő játékos jön.
- A játékos által kijátszott lap nem számít bele a felvonulásban résztvevő lapok darabszámába (a vonalzó 0-s helyére kerül).

ESEMÉNY

A kijátszott lap számértékénél nagyobb pozíciószámában levő összes lapra vonatkoztatva végre kell hajtani az alábbi két eseményt:

1. **A játékos felveszi a tablójába az összes olyan lapot a felvonulásból, ami ugyanolyan színű, mint az általa kijátszott lap.**
2. **A játékos felveszi a tablójába az összes olyan lapot a felvonulásból, amelyik kisebb vagy ugyanolyan számértékű, mint az általa kijátszott lap számértéke.**

A tablóba elvett lapokat képpel felfelé, színenként szétválogatva kell gyűjteni úgy, hogy a számértékük is jól látható legyen. A felvonulásban megmaradt lapokat az 1-es pozíció felé igazítva összetoljuk.

A JÁTÉKVÉGE

Az utolsó kör akkor kezdődik, amikor alábbi két feltétel közül az egyik megvalósul. Az utolsó körben a játékosok már nem húznak fel lapot a pakliból.

1. **Az egyik játékosnak mind a 6 színből kerül lap a tablójába. A játékos húz még egy lapot a húzópakliból, és ezután kezdődik mindenkinek az utolsó köre, amikor már senki sem fog több lapot húzni.** Ha az utolsó körben még több játékosnak kigyűlik a 6. színe, annak már nem lesz semmilyen következménye.
2. **Elfogy a húzópakli. Ezután kezdődik mindenkinek az utolsó köre, ami után végül mindenkinek csak 4 lap marad a kezében.**

Az utolsó kör végeztével mindegyik játékosnak 4 lap lesz a kezében. Ebből a négyből mindenki választ 2-t, amit eldob. Miután ezt mindenki megtette, a játékosok a maradék 2-t beleteszik a tablójukba.

PONTOZÁS

A pontozáshoz kizárólag a saját tablóban szereplő lapokat kell figyelembe venni. A negatív pontokat színenként elkülönítve osztjuk ki.

- Megnézitek, **kinek van a legtöbb lapja egy adott színből.** Többen is lehetnek ilyenek. Ő(k) **annyi negatív pontot kap(nak), ahány darab lapjuk lett az adott színből.**
- **A többiek annyi negatív pontot írnak, amennyi az adott színű lapjaik számértékének az összege.**

Akinek a legkevesebb negatív pontja lett a játék végén, megnyeri a játékot!

KÉTFŐS JÁTÉKVÁLTOZAT

Eltérés egyedül a pontozásban van. A színtöbbséghez legalább 2 lappal kell többet gyűjteni egy adott színből.