

Ha a játékos hibázott, kimarad ebből a körből, nem próbálkozhat újra ennek a feladványnak a megoldásával. A játékban maradó játékosok tovább folytatják a karikák rakosgatását, ugyanezzel a feladványkártyával. Minden kör végén a karikákat helyezük vissza a kiinduló pontjukra, és indulhat az újabb feladvány.



#### JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos 7 feladványkártyát összegyűjtött a játék véget ér, és ő nyeri meg a játékot.

#### JÁTÉKVARIÁCIÓK

##### „Klasszikus”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket egy kupacba kell maga elé tennie az asztalra. Ez lesz a karikák kiindulási helye a feladványok megkezdésekor. Az alapjáték szabályai vonatkoznak a „Klasszikus” játékvariációra.

##### „Ujjak”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket fel kell helyezni egy kezének minden ujjára, tetszőleges sorrendben, kivéve a hüvelyujját. Nem lehet 2 azonos színű karika egy ujjon. Az alapjáték szabályai vonatkoznak az „Ujjak” játékvariációra.

**Megjegyzés: ezt a játékvariációt akkor ajánljuk használni, mikor nincs a közelünkben asztal (autóban, vonaton, piknik alkalmával... stb.)**

##### „Karikák közepén”

Az összes karikát keverjük össze és az asztal közepére kupacban helyezük el, úgy hogy minden játékos könnyen elérje. A játék az alapjáték szabálya szerint játszódik, a játékosoknak ebben a variációban az asztal közepéről kell elvenniük a szükséges karikákat, egyiket a másik után.

##### További variációk

A játékosok dönthetnek úgy is a játék elején, hogy addig tart a játék, míg az 50 feladatlap el nem fogy. Ebben az esetben a játék végén a legtöbb kártyával rendelkező játékos lesz a nyertes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek előbb sikerült az adott számú kártyát összegyűjtenie.

Minden kör elején a feladatlapot felfordító játékosnak el kell számolnia háromig, addig egyik játékos sem kezdhet hozzá a feladat megoldásához, a karikáknak a kiindulási helyükön kell maradniuk.

Kisebb gyerekekkel való játék során figyelmen kívül hagyhatjuk a karikák sorrendjét, csak a színeket kell számításba venni.

Ha a játékos hibázott, kimarad ebből a körből, nem próbálkozhat újra ennek a feladványnak a megoldásával. A játékban maradó játékosok tovább folytatják a karikák rakosgatását, ugyanezzel a feladványkártyával. Minden kör végén a karikákat helyezük vissza a kiinduló pontjukra, és indulhat az újabb feladvány.



#### JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos 7 feladványkártyát összegyűjtött a játék véget ér, és ő nyeri meg a játékot.

#### JÁTÉKVARIÁCIÓK

##### „Klasszikus”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket egy kupacba kell maga elé tennie az asztalra. Ez lesz a karikák kiindulási helye a feladványok megkezdésekor. Az alapjáték szabályai vonatkoznak a „Klasszikus” játékvariációra.

##### „Ujjak”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket fel kell helyezni egy kezének minden ujjára, tetszőleges sorrendben, kivéve a hüvelyujját. Nem lehet 2 azonos színű karika egy ujjon. Az alapjáték szabályai vonatkoznak az „Ujjak” játékvariációra.

**Megjegyzés: ezt a játékvariációt akkor ajánljuk használni, mikor nincs a közelünkben asztal (autóban, vonaton, piknik alkalmával... stb.)**

##### „Karikák közepén”

Az összes karikát keverjük össze és az asztal közepére kupacban helyezük el, úgy hogy minden játékos könnyen elérje. A játék az alapjáték szabálya szerint játszódik, a játékosoknak ebben a variációban az asztal közepéről kell elvenniük a szükséges karikákat, egyiket a másik után.

##### További variációk

A játékosok dönthetnek úgy is a játék elején, hogy addig tart a játék, míg az 50 feladatlap el nem fogy. Ebben az esetben a játék végén a legtöbb kártyával rendelkező játékos lesz a nyertes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek előbb sikerült az adott számú kártyát összegyűjtenie.

Minden kör elején a feladatlapot felfordító játékosnak el kell számolnia háromig, addig egyik játékos sem kezdhet hozzá a feladat megoldásához, a karikáknak a kiindulási helyükön kell maradniuk.

Kisebb gyerekekkel való játék során figyelmen kívül hagyhatjuk a karikák sorrendjét, csak a színeket kell számításba venni.



Pörgős parti játék 50 feladvánnyal! Minden játékos felhelyez négy ujjára 2-2 karikát a négy színből, majd egyikük felcsapja a kihívás kártyák legfelső lapját. A kártyán szereplő ábrák színe és sorszámozás alapján a gyűrűket a megfelelő sorrendben kell felhúzni a hüvelykujjukra. Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatot, megkapja a kártyát - aki pedig először gyűjt össze hét lapot, megnyeri a játékot!

#### DOBOZ TARTALMA

- 50 feladványkártya
- 48 műanyag karika (12 piros, 12 zöld, 12 kék, 12 sárga)
- játékszabály

#### ELŐKÉSZÜLET

Keverjük össze a feladványkártyákat és képpel lefelé fordítva tegyük az asztal közepére. Válasszuk ki, melyik játékvariációval szeretnénk játszani. Abban az esetben, ha nem sikerül a játékosoknak megegyezniük, a legfiatalabb játékos választhat. Az első néhány játék alkalmával a Klasszikus variáció ajánlott. A játékot különböző körökben játszunk.

#### ALAPJÁTÉK MENETE

A játék kezdésekor, a legidősebb játékos a feladványkártya pakli legfelső lapját képpel felfelé fordítva az asztal közepére helyezi, úgy hogy minden játékos jól láthassa.

**Megjegyzés: a következő feladványkártyát már az előzőt megnyerő játékos fogja képpel felfelé az asztal közepére helyezni.**

Amint a feladványkártya az asztal közepére került, a játékosoknak egyszerre kell elkezdeniük a karikákat a hüvelykujjukra átpakolni, a feladatlapján látható sorrendben. Az a játékos, akinek elsőként sikerül megoldani a feladatot, felmutatja a hüvelykujját és kiált egy OK-t. Ekkor a többi játékosnak abba kell hagynia a karikák pakolgatását, és ellenőrizni kell az OK-t kiáltó játékos megoldását.

Abban az esetben, ha helyes sorrendbe pakolta fel a játékos a karikákat, megkapja a feladványkártyát, melyet képpel lefelé fordítva maga elé helyez. Szerzett egy pontot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Pörgős parti játék 50 feladvánnyal! Minden játékos felhelyez négy ujjára 2-2 karikát a négy színből, majd egyikük felcsapja a kihívás kártyák legfelső lapját. A kártyán szereplő ábrák színe és sorszámozás alapján a gyűrűket a megfelelő sorrendben kell felhúzni a hüvelykujjukra. Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatot, megkapja a kártyát - aki pedig először gyűjt össze hét lapot, megnyeri a játékot!

#### DOBOZ TARTALMA

- 50 feladványkártya
- 48 műanyag karika (12 piros, 12 zöld, 12 kék, 12 sárga)
- játékszabály

#### ELŐKÉSZÜLET

Keverjük össze a feladványkártyákat és képpel lefelé fordítva tegyük az asztal közepére. Válasszuk ki, melyik játékvariációval szeretnénk játszani. Abban az esetben, ha nem sikerül a játékosoknak megegyezniük, a legfiatalabb játékos választhat. Az első néhány játék alkalmával a Klasszikus variáció ajánlott. A játékot különböző körökben játszunk.

#### ALAPJÁTÉK MENETE

A játék kezdésekor, a legidősebb játékos a feladványkártya pakli legfelső lapját képpel felfelé fordítva az asztal közepére helyezi, úgy hogy minden játékos jól láthassa.

**Megjegyzés: a következő feladványkártyát már az előzőt megnyerő játékos fogja képpel felfelé az asztal közepére helyezni.**

Amint a feladványkártya az asztal közepére került, a játékosoknak egyszerre kell elkezdeniük a karikákat a hüvelykujjukra átpakolni, a feladatlapján látható sorrendben. Az a játékos, akinek elsőként sikerül megoldani a feladatot, felmutatja a hüvelykujját és kiált egy OK-t. Ekkor a többi játékosnak abba kell hagynia a karikák pakolgatását, és ellenőrizni kell az OK-t kiáltó játékos megoldását.

Abban az esetben, ha helyes sorrendbe pakolta fel a játékos a karikákat, megkapja a feladványkártyát, melyet képpel lefelé fordítva maga elé helyez. Szerzett egy pontot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ha a játékos hibázott, kimarad ebből a körből, nem próbálkozhat újra ennek a feladványnak a megoldásával. A játékban maradó játékosok tovább folytatják a karikák rakosgatását, ugyanezzel a feladványkártyával. Minden kör végén a karikákat helyezük vissza a kiinduló pontjukra, és indulhat az újabb feladvány.



#### JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos 7 feladványkártyát összegyűjtött a játék véget ér, és ő nyeri meg a játékot.

#### JÁTÉKVARIÁCIÓK

##### „Klasszikus”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket egy kupacba kell maga elé tennie az asztalra. Ez lesz a karikák kiindulási helye a feladványok megkezdésekor. Az alapjáték szabályai vonatkoznak a „Klasszikus” játékvariációra.

##### „Ujjak”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket fel kell helyezni egy kezének minden ujjára, tetszőleges sorrendben, kivéve a hüvelyujját. Nem lehet 2 azonos színű karika egy ujjon. Az alapjáték szabályai vonatkoznak az „Ujjak” játékvariációra.

**Megjegyzés: ezt a játékvariációt akkor ajánljuk használni, mikor nincs a közelünkben asztal (autóban, vonaton, piknik alkalmával... stb.)**

##### „Karikák közepén”

Az összes karikát keverjük össze és az asztal közepére kupacban helyezük el, úgy hogy minden játékos könnyen elérje. A játék az alapjáték szabálya szerint játszódik, a játékosoknak ebben a variációban az asztal közepéről kell elvenniük a szükséges karikákat, egyiket a másik után.

##### További variációk

A játékosok dönthetnek úgy is a játék elején, hogy addig tart a játék, míg az 50 feladatlap el nem fogy. Ebben az esetben a játék végén a legtöbb kártyával rendelkező játékos lesz a nyertes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek előbb sikerült az adott számú kártyát összegyűjtenie.

Minden kör elején a feladatlapot felfordító játékosnak el kell számolnia háromig, addig egyik játékos sem kezdhet hozzá a feladat megoldásához, a karikáknak a kiindulási helyükön kell maradniuk.

Kisebb gyerekekkel való játék során figyelmen kívül hagyhatjuk a karikák sorrendjét, csak a színeket kell számításba venni.

Ha a játékos hibázott, kimarad ebből a körből, nem próbálkozhat újra ennek a feladványnak a megoldásával. A játékban maradó játékosok tovább folytatják a karikák rakosgatását, ugyanezzel a feladványkártyával. Minden kör végén a karikákat helyezük vissza a kiinduló pontjukra, és indulhat az újabb feladvány.



#### JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos 7 feladványkártyát összegyűjtött a játék véget ér, és ő nyeri meg a játékot.

#### JÁTÉKVARIÁCIÓK

##### „Klasszikus”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket egy kupacba kell maga elé tennie az asztalra. Ez lesz a karikák kiindulási helye a feladványok megkezdésekor. Az alapjáték szabályai vonatkoznak a „Klasszikus” játékvariációra.

##### „Ujjak”

Minden játékos kap színenként 2 karikát (2 pirosat, 2 zöldet, 2 kéket és 2 sárgát), melyeket fel kell helyezni egy kezének minden ujjára, tetszőleges sorrendben, kivéve a hüvelyujját. Nem lehet 2 azonos színű karika egy ujjon. Az alapjáték szabályai vonatkoznak az „Ujjak” játékvariációra.

**Megjegyzés: ezt a játékvariációt akkor ajánljuk használni, mikor nincs a közelünkben asztal (autóban, vonaton, piknik alkalmával... stb.)**

##### „Karikák közepén”

Az összes karikát keverjük össze és az asztal közepére kupacban helyezük el, úgy hogy minden játékos könnyen elérje. A játék az alapjáték szabálya szerint játszódik, a játékosoknak ebben a variációban az asztal közepéről kell elvenniük a szükséges karikákat, egyiket a másik után.

##### További variációk

A játékosok dönthetnek úgy is a játék elején, hogy addig tart a játék, míg az 50 feladatlap el nem fogy. Ebben az esetben a játék végén a legtöbb kártyával rendelkező játékos lesz a nyertes. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek előbb sikerült az adott számú kártyát összegyűjtenie.

Minden kör elején a feladatlapot felfordító játékosnak el kell számolnia háromig, addig egyik játékos sem kezdhet hozzá a feladat megoldásához, a karikáknak a kiindulási helyükön kell maradniuk.

Kisebb gyerekekkel való játék során figyelmen kívül hagyhatjuk a karikák sorrendjét, csak a színeket kell számításba venni.



Pörgős parti játék 50 feladvánnyal! Minden játékos felhelyez négy ujjára 2-2 karikát a négy színből, majd egyikük felcsapja a kihívás kártyák legfelső lapját. A kártyán szereplő ábrák színe és sorszámozás alapján a gyűrűket a megfelelő sorrendben kell felhúzniuk a hüvelykujjukra. Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatot, megkapja a kártyát - aki pedig először gyűjt össze hét lapot, megnyeri a játékot!

#### DOBOZ TARTALMA

- 50 feladványkártya
- 48 műanyag karika (12 piros, 12 zöld, 12 kék, 12 sárga)
- játékszabály

#### ELŐKÉSZÜLET

Keverjük össze a feladványkártyákat és képpel lefelé fordítva tegyük az asztal közepére. Válasszuk ki, melyik játékvariációval szeretnénk játszani. Abban az esetben, ha nem sikerül a játékosoknak megegyezniük, a legfiatalabb játékos választhat. Az első néhány játék alkalmával a Klasszikus variáció ajánlott. A játékot különböző körökben játszunk.

#### ALAPJÁTÉK MENETE

A játék kezdésekor, a legidősebb játékos a feladványkártya pakli legfelső lapját képpel felfelé fordítva az asztal közepére helyezi, úgy hogy minden játékos jól láthassa.

**Megjegyzés: a következő feladványkártyát már az előzőt megnyerő játékos fogja képpel felfelé az asztal közepére helyezni.**

Amint a feladványkártya az asztal közepére került, a játékosoknak egyszerre kell elkezdeniük a karikákat a hüvelykujjukra átpakolni, a feladatlapján látható sorrendben. Az a játékos, akinek elsőként sikerül megoldani a feladatot, felmutatja a hüvelykujját és kiált egy OK-t. Ekkor a többi játékosnak abba kell hagynia a karikák pakolgatását, és ellenőrizni kell az OK-t kiáltó játékos megoldását.

Abban az esetben, ha helyes sorrendbe pakolta fel a játékos a karikákat, megkapja a feladványkártyát, melyet képpel lefelé fordítva maga elé helyez. Szerzett egy pontot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Pörgős parti játék 50 feladvánnyal! Minden játékos felhelyez négy ujjára 2-2 karikát a négy színből, majd egyikük felcsapja a kihívás kártyák legfelső lapját. A kártyán szereplő ábrák színe és sorszámozás alapján a gyűrűket a megfelelő sorrendben kell felhúzniuk a hüvelykujjukra. Aki a leggyorsabban teljesíti a feladatot, megkapja a kártyát - aki pedig először gyűjt össze hét lapot, megnyeri a játékot!

#### DOBOZ TARTALMA

- 50 feladványkártya
- 48 műanyag karika (12 piros, 12 zöld, 12 kék, 12 sárga)
- játékszabály

#### ELŐKÉSZÜLET

Keverjük össze a feladványkártyákat és képpel lefelé fordítva tegyük az asztal közepére. Válasszuk ki, melyik játékvariációval szeretnénk játszani. Abban az esetben, ha nem sikerül a játékosoknak megegyezniük, a legfiatalabb játékos választhat. Az első néhány játék alkalmával a Klasszikus variáció ajánlott. A játékot különböző körökben játszunk.

#### ALAPJÁTÉK MENETE

A játék kezdésekor, a legidősebb játékos a feladványkártya pakli legfelső lapját képpel felfelé fordítva az asztal közepére helyezi, úgy hogy minden játékos jól láthassa.

**Megjegyzés: a következő feladványkártyát már az előzőt megnyerő játékos fogja képpel felfelé az asztal közepére helyezni.**

Amint a feladványkártya az asztal közepére került, a játékosoknak egyszerre kell elkezdeniük a karikákat a hüvelykujjukra átpakolni, a feladatlapján látható sorrendben. Az a játékos, akinek elsőként sikerül megoldani a feladatot, felmutatja a hüvelykujját és kiált egy OK-t. Ekkor a többi játékosnak abba kell hagynia a karikák pakolgatását, és ellenőrizni kell az OK-t kiáltó játékos megoldását.

Abban az esetben, ha helyes sorrendbe pakolta fel a játékos a karikákat, megkapja a feladványkártyát, melyet képpel lefelé fordítva maga elé helyez. Szerzett egy pontot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!