

## @ ELŐKÉSZÜLETEK:

- A kártyákat alapos keverés után úgy kell szétosztani a játékosok között, hogy mindenki megközelítőleg ugyanannyit kapjon.
- A kapott kártyákat a játékosok egy saját pakliba rendezik, és maguk elé helyezik azt úgy, hogy mindenki számára jól látható legyen.
- A legszínesebb ruházatú játékos lesz a kezdőjátékos.

## @ JÁTÉKMENET:

A körsorrend az óramutató járásával megegyező irányban halad, és a soron következő játékos a paklija felső kártyáját felfordítja (nem a saját irányába, hanem a többi játékos irányába), és azt az asztal közepére helyezi (úgy, hogy ne takarjon más már ott lévő kártyát).

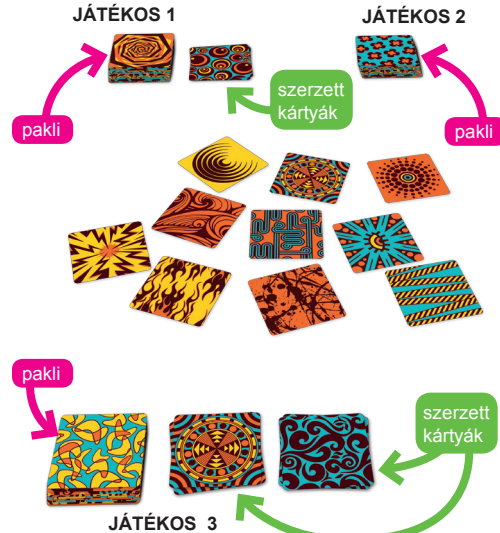
Bármikor, amikor egy játékos észrevesz 2 egyforma mintázatú kártyát, a lehető leggyorsabban rakja mind a két kezét (vagy egy-egy ujját) **mind a két kártyára** ahhoz, hogy elnyerhesse azokat!

Az elnyert szettet a játékos maga elé veszi, az elnyert szettek pedig egymás mellé kerülnek úgy, hogy mindenki számára láthatók és elérhetők legyenek.

A párkeresésnél **minden** látható mintázatot figyelembe kell venni. Ezek lehetnek:

- az asztal közepére rakott kártyák,
- egy játékos paklijának tetején látható kártya,
- a már elnyert párok kártyái.

Amikor valaki felismer egy szettet, az elvitele után a nyertes játékos újraindítja a játékot, azaz a paklijának felső kártyáját felfordítja, az asztal közepére helyezi, és a játék a megszokott módon folytatódik.



### 👉 RABLÁS:

Egyes mintázatok 3-szor is megtalálhatók a kártyák között. Amint egy harmadik, már korábban elnyert párral megegyező mintázatú kártya bukkan fel, mind a három kártyát elnyerheti az a játékos, aki az egyik kezét a már elnyert párra, másik kezét pedig a harmadik kártyára teszi. Rablás fényes nappal? Pontosan!

### 👉 LÁNCREAKCIÓ:

Amikor egy játékos olyan párt nyer el, amelyeknek az egyik fele egy játékos paklijának tetején van, az elvitele után előfordulhat, hogy az ezután láthatóvá vált felső kártya is párt alkot egy másik látható kártyával. Ez láncreakcióhoz vezethet. Ilyen esetben attól a játékostól folytatódik majd a játék, aki legutoljára nyer lapot, ő indítja újra a játékot.

### 👉 DÖNTETLEN ESETÉN:

- Ha 2 játékos egyszerre teszi rá a kezét a párt alkotó 2 kártya valamelyikére, el kell számolni 3-ig, és a párt alkotó 2 kártyát meg kell fordítani a másik oldalára.
  - Ha egy játékos paklijának tetején található az egyik kártya, azt az asztal közepére kell fordítani.
  - Ha az egyik kártya már korábban elvitt párhoz tartozna, azt nem kell megfordítani, csak az asztal közepén, vagy egy játékos előtti pakli tetején lévő kártyát kell megfordítani.
  - Igen, ez láncreakcióhoz vezethet!
- Ha 2 játékos keze ugyanazon a kártyán van, annak a játékosnak van joga elvinni a párt, akinek a keze alul van.

### 👉 TÉVESZTÉS:

Ha egy játékos úgy teszi a kezeit 2 kártyára, hogy azok nem alkotnak párt, elveszíti (amennyiben lehetséges) egy már elnyert kártyapárt. Az elveszített kártyákat a paklija aljára helyezi, majd újraindítja a játékot, azaz megfordít egy kártyát a paklija tetejéről, és az asztal közepére helyezi. A játék a megszokott módon folytatódik.

### 👉 TRIÓ FELBUKKANÁSA:

Abban a nagyon ritka esetben, amikor 3 egyforma mintázatú egyszerre bukkan fel, az a játékos, aki elsőként rakja a kezét ezek közül kettőre, megnyeri azt a párost, a harmadik kártyát pedig meg kell fordítani. Minden más esetben mind a 3 kártyát meg kell fordítani.

## @ A JÁTÉK VÉGE:

Amint egy játékos előtt 5 szett látható, megnyeri a játékot. Emlékeztetőül: a szett 2 vagy 3 egyforma mintázatú kártyából állhat.

## @ TILTOTT MINTÁZAT JÁTÉKVARIÁNS:

Amikor egymás után több játszma is sor kerül, az a játékos, aki legutóbb nyert, elvesz 3 különböző mintázatú kártyát, és azokat a paklija mellé helyezi. **Ez a játékos ezeket a kártyákat nem használhatja páalkotáshoz.** Ha mégis megteszi, tévesztésnek számít. A többi játékos azonban használhatja ezt a 3 kártyát páalkotáshoz, elvételükkor pedig az előző játszma nyertese tulajdonképpen felszabadul egy-egy ilyen korlátozás alól.

2

## CSAPATJÁTÉK MÓD: 2 CSAPAT KÜZD EGYMÁS ELLEN 4-6 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

2 csapatot kell alkotni, a 2 csapat egymás ellen fog küzdeni. A korábban ismertett szabályok ebben a játékmódban is ugyanúgy érvényesek, kivéve, hogy most amikor egy játékos ráteszi a kezét egy kártyára, a csapatába tartozó játékosok egyikének a pár másik kártyájára kell helyeznie a kezét. Amennyiben egy játékos mind a két kártyára rátenné a kezét, tévesztésnek számít.

Egy pár elvitele után bárki újraindíthatja a játékot.

Ha a két csapat nem egyenlő létszámú, a több játékost tartalmazó csapatnál alkalmazható a „tiltott mintázat” játékváriáns (ennek leírása az első játékmód végén található).

A játéknak akkor van vége, amikor egy csapat 5 szettel rendelkezik.

3

## KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD: KÜZDELEM A KÖZÖS SIKERÉRT 1-6 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Figyelem, ezúttal az idő a legfőbb ellenfél! 1 perc áll a játékosok rendelkezésére, szükség lesz valamilyen időmérő eszközre, pl. egy stopperre, órára vagy mobilra. A kártyák **alapos és többszöri** megkeverése után egy pakliit kell az asztal közepén képezni.

Vigyázz, kész, rajt! Induljon az 1 perc! A játékosok terítsék szét a kártyákat az asztalon, és mindannyian egyszerre keressenek minél több párt, triót a rendelkezésre álló idő alatt. A játékosok beszélgethetnek, kevergethetik a kártyákat, és meg is fordíthatják azokat annyiszor, amennyiszer csak szeretnék.

Amikor az idő letelik, meg kell számolni a begyűjtött érvényes párokat, triókat: **1 pont** jár minden **párért**, és **2 pont** jár minden **trióért**. A 8. oldalon található táblázatban olvasható, hogy mennyire volt sikeres a csapat.

## @ VERSENGŐ JÁTÉKVARIÁNS:

Ezt a változatot ugyanúgy kell játszani, mint a kooperatív játékmódot azzal a különbséggel, hogy az 1 perc letelte után mindenki a saját maga által gyűjtött páraiért, trióiért kap pontot. A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes. Ebben a változatban nincs rablás.



## A KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD PONTÓZÁSA

| JÁTÉKOSOK<br>SZÁMA | 1            | 2            | 3            | 4            | 5            | 6                                                            |
|--------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------------------------------------------------------|
| 0 - 4              | 0 - 9        | 0 - 14       | 0 - 19       | 0 - 24       | 0 - 29       |                                                              |
| 5 - 6              | 10 - 12      | 15 - 18      | 20 - 24      | 25 - 30      | 30 - 36      |                                                              |
| 7 - 9              | 13 - 17      | 19 - 26      | 25 - 35      | 31 - 44      | 37 - 53      |                                                              |
| 10 vagy több       | 18 vagy több | 27 vagy több | 36 vagy több | 45 vagy több | 54 vagy több |                                                              |
|                    |              |              |              |              |              | <b>KEZDŐ:</b><br>Legyen több szerencsések legközelebb!       |
|                    |              |              |              |              |              | <b>IGÉRTÉTES:</b><br>Jó úton haladtok!                       |
|                    |              |              |              |              |              | <b>HALADÓ:</b><br>Szép munka, szemetek mint a sasé!          |
|                    |              |              |              |              |              | <b>ZSENIÁLIS:</b><br>Fantasztikus teljesítmény, gratulálunk! |



Megfigyelésen alapuló káprázatos társasjáték  
Nathalie Saunier, Rémi Saunier és Tom Vuarchex játéka,  
Tom Vuarchex illusztrációival.  
2-6 játékos számára, 6 éves kortól

## @ JÁTÉKELEMEK:

- 135 kétoldalas kártya (bizonyos mintázatok egyediek, míg másokból kettő vagy három példány is van)
- 1 játékszabály



1

## VERSENGŐ JÁTÉKMÓD: MINDEKI MINDEKI ELLEN, CSAK EGY NYERHET 2-6 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

## @ A JÁTÉK CÉLJA:

5 szett begyűjtése (a szett 2 vagy 3 egyforma mintázatú kártyából állhat).