

@ **ALKUVALMISTELUT**

- Kortit sekoitetaan hyvin ja jaetaan mahdollisimman tasaisesti pelaajien kesken.
- Pelaajat asettavat korttipinonsa eteensä kaikkien näkyville.
- Pelaaja, jolla on värikkäimmät vaatteet, aloittaa.



@ **PELIN KULKU**

Peliä pelataan myötöpäivään edeten. Kukin pelaaja kääntää vuorollaan pinonsa päällimmäisen kortin ja asettaa sen pöydälle tyhjään kohtaan. Kortti nostetaan niin, että se aukeaa muiden pelaajien suuntaan.

Jos pelaaja huomaa pöydällä kaksi samanlaista kuviota, hän painaa nopeasti käden (tai sormen) kummankin kortin päälle saadakseen korttisarjan itselleen.

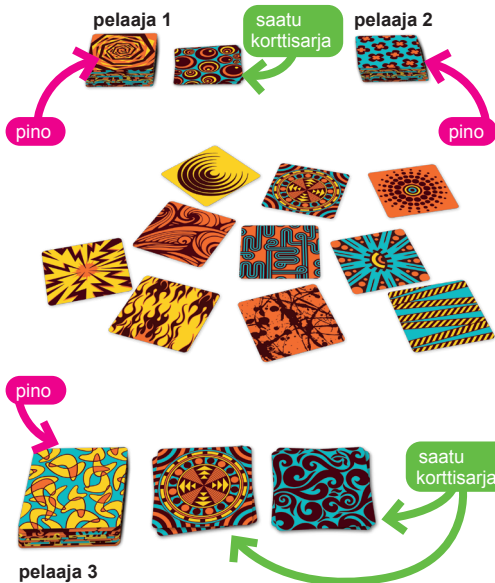
Pelaaja asettaa saamansa korttisarjat vierekkäin eteensä niin, että kaikki näkevät ne.



Pelissä otetaan huomioon kaikki näkyvillä olevat kuviot:

- pöydälle asetetut kortit
- pelaajien pinon päällimmäisenä näkyvät kortit
- pelaajien jo saamien korttisarjojen kortit

Kun pelaaja on ottanut itselleen korttisarjan, hän käynnistää pelin uudelleen kääntämällä seuraavan kortin.



VARASTAMINEN

Joitain kuvioita on olemassa kolme samanlaista. Kun kuvio tulee näkyviin kolmannen kerran, kuka tahansa pelaajista voi painaa käden toisen pelaajan jo saaman korttisarjan päälle ja tämän kolmannen kortin päälle ja saada näin itselleen kaikki kolme korttia. Ole itse

nopein, jos haluat välttyä varkaudelta!

KETJUREAKTIO

Jos pelaaja saa itselleen korttisarjan, jonka toinen kortti otetaan jonkun pelaajan pinon päältä, pinon päällimmäiseksi jää uusi kortti ja näkyviin voi tulla uusi korttisarja. Näin syntyy ketjureaktio. Tällaisessa tilanteessa viimeisenä korttisarjan itselleen saanut pelaaja käynnistää pelin uudelleen kääntämällä kortin.

TASAPELIN SATTUESSA

- Jos kaksi pelaajaa painaa yhtä aikaa käden näkyviin tulleen korttisarjan eri korttien päälle, he laskevat kolmeen ja kääntävät kortit ympäri.
- Jos toinen korteista on pelaajan pinossa, se käännetään ympäri pöydälle.
- Jos toinen korteista on pelaajan aiemmin saamassa korttisarjassa, sitä ei käännetä (vain pöydällä tai pinossa oleva kortti käännetään).
- Kyllä, tästä voi syntyä ketjureaktio!
- Jos kaksi pelaajaa painaa yhtä aikaa käden saman kortin päälle, etusijalla on pelaaja, jonka käsi on alimmaisena.

VIRHEET

Jos pelaaja tekee virheen painamalla kätensä kahden erilaisen kortin päälle, hän menettää yhden jo saamansa korttisarjan (jos hän on jo saanut korttisarjan), asettaa sen pinonsa pohjalle

ja käynnistää pelin uudelleen kääntämällä kortin.

KOLMEN SARJA NÄKYVILLÄ

Jos näkyviin tulee joskus yhtä aikaa kolme samanlaista korttia, pelaaja, joka painaa kätensä kahden kortin päälle, saa nämä kaksi korttia itselleen. Kolmas kortti käännetään. Muuten kaikki kolme korttia käännetään.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä kerättyä viisi korttisarjaa!

Muistutus: korttisarja koostuu kahdesta tai kolmesta samanlaisesta kortista.

KIELLETYT KUVIOT -MUUNNELMA

Kun kierroksia pelataan useita peräkkäin, korttisarjan juuri saanut pelaaja ottaa kolme erilaista korttia ja asettaa ne pinonsa viereen. Hän ei saa ottaa korttisarjaa näistä kuvioista. Jos hän ottaa, se lasketaan virheeksi. Muut pelaajat saavat kuitenkin muodostaa korttisarjoja näillä korteilla ja vapauttaa näin pelaajan kielletyistä kuvioista.



2

JOUKKUEPELI : **JOUKKUEET VASTAKKAIN** 4-6 PELAAJAA

Pelaajat muodostavat kaksi joukkuetta, joka pelaavat vastakkain. Pelissä pätevät muuten samat säännöt kuin yksilöpelissä, mutta pelaajan painettua kätensä yhden kortin päälle hänen joukkueoverinsa on painettava kätensä toisen kortin päälle. Jos yksi pelaaja painaa kätensä molempien korttien päälle, se katsotaan virheeksi.

Kuka tahansa saa käynnistää pelin uudelleen nostamalla kortin.

Jos joukkueissa on eri määrä pelaajia, isompi joukkue voi noudattaa kiellettyjen kuvioiden sääntöä (ks. yksilöpelin loppu).

Peli päättyy, kun toinen joukkueista on saanut viisi korttisarjaa.

3

YHTEISTYÖPELI :

KAIKKI YHDESSÄ 1-6 PELAAJAA

Huomatkaa, että tässä ratkaisee aika! Asettakaa kelloon aikaa yksi minuutti. Sekoittakaa kortit *hyvin ja useita kertoja* ja kootkaa ne pinoksi pöydälle.

Paikoillanne, valmiit, kello käy! Levittäkää kortit pöydälle ja yrittäkää kaikki yhtä aikaa löytää mahdollisimman monta kahden tai kolmen kortin sarjaa. Saatte puhua toisillenne, sekoittaa kortteja ja käännellä niitä niin paljon kuin haluatte.

Kun aika loppuu, laskekaa löytämänne kahden ja kolmen kortin sarjat. Kustakin kahden kortin sarjasta saa **1 pisteen** ja kustakin kolmen kortin sarjasta **2 pistettä**. Katsokaa sivulta 8, miten hyvin onnistuitte!

@ KILPAILUMUUNNELMA :



Tätä muunnelmaa pelataan samaan tapaan, mutta jokainen pelaaja laskee minuutin kuluttua omat pisteensä. Pelaaja, jolla on eniten pisteitä, voittaa. Tässä versiossa ei voi kuitenkaan varastaa vastustajan korttisarjoja.





YHTEISTYÖPELIN PISTEET

PELAAJIA

	4 tai alle	5 tai 6	7 - 9	10 tai yli
1				
2	9 tai alle	10 - 12	13 - 17	18 tai yli
3	14 tai alle	15 - 18	19 - 26	27 tai yli
4	19 tai alle	20 - 24	25 - 35	36 tai yli
5	24 tai alle	25 - 30	31 - 44	45 tai yli
6	29 tai alle	30 - 36	37 - 53	54 tai yli
	ALOITTELIJAT: paremmiin ensi kerralla!	TAITAJAT: olette oikeilla jäljillä!	MESTARIT: hyvä, teillä on tarkat silmät!	NEROT: onnittelut uskomattomasta suoritukses!ai



Suunnittelijat: Nathalie Saunier, Rémi Saunier ja Tom Vuarchex
Graafinen suunnittelija: Tom Vuarchex
2-6 pelaajaa, 6-vuotiaasta alkaen

@ **SISÄLTÖ :**

- 135 korttia, joiden kumpikin puoli on kuvioitu (osa kuvioista esiintyy vain kerran, osa kaksi tai kolme kertaa).
- 1 sääntökirjanen



1

YKSILÖPELI :

JOKAINEN YKSINÄÄN 2-6 PELAAJAA

@ **PELIN TAVOITE :**

Kerätä viisi korttisarjaa (sarja koostuu kahdesta tai kolmesta samanlaisesta kortista).