

Ajánlott életkor:	7-12 éveseknek
Játékosok száma:	4 vagy 6 fő (két-két fős csoportokban) CSOPORTJÁTÉK – kizárólag csapatokat alkotva játszható!
A doboz tartalma:	36 kártyalap (18 pár)
A játék célja:	a ti csapatotok legyen az, aki a legtöbb kártyapárt összerakja

A játék előkészülete: a 36 lapból álló paklit jól keverjétek össze, és osszátok szét egyenlően a játékosok között.

Minden csapat a játékot megelőzően találja ki a saját titkos kódját, jelzését: ez lehet pl. fejkavarás, hajtekergetés, vagy a beszélgetésbe beépített titkos szó... Az egy csapathoz tartozó játékosok tagjai egymással szemközt foglaljanak helyet.

A játék menete: a játék az óramutató járásának megfelelően halad. A legfiatalabb játékos húzzon egy lapot az előtte lévő játékostól, aztán ő ajánlja fel a pakliját a következő játékosnak húzásra... a játék aztán ezen rend szerint folytatódik.

A játék során annak a játékosnak, aki a húzást követően párra talál a saját paklijában, a titkos kóddal üzennie kell játékostársának, hogy párjuk van. Ha a csapat másik játékosa „veszi az adást”, azonnal kiáltania kell, hogy „PÁR”!

A bekiabálás után természetesen a játékostársnak fel kell fednie a párt; ha az valóban megvan, akkor a csapat megtarthatja azt. Ha a játékostárs félreértelmezte a titkos jelzést, és a társa kezében nincs pár, akkor elveszítenek egy, már megnyert kártyapárt. Ez a kártyapár kikerül a játékból.

A játék során bármikor az ellenfél játékosai „ELLENPÁR” –t kiálthatnak, ha úgy gondolják, hogy megfejtették a másik csapat titkos kódját. Ebben az esetben az „Ellenpár”-t kiáltó csapatnak be kell mutatnia azt a titkos kódot, melyet – szerintük- a másik csapat használ.

- ha a megfejtett kód helyes, a kódot használó csapatnak az aktuális kártyapárt oda kell adnia a kódot megfejtő csapatnak. A megfejtett kód helyett a leleplezett csapatnak új kódot kell kitalálnia; ha ez megvan, folytatódhat a játék.
- ha a megfejtett kód mégsem jó, akkor az „ELLENPÁR”-t kiáltó csapatnak kell egy, már megnyert kártyapárt adnia az ellenfél csapatának.

Figyelem! Minden csapat csak **egy titkos kódot használhat** mindaddig, amíg az le nem lepleződik!

Ha egy játékosnak elfogytak a lapjai, akkor is játékban marad, hogy játékostársának segíthessen „PÁR”-t vagy „ELLENPÁRT”-t észrevenni.

A játék vége: ha egy csapat mindkét tagja kezéből elfogyott a lap, a játék véget ér. A partit az a csapat nyeri, akinek több párt sikerült gyűjtenie.

Ajánlott életkor:	7-12 éveseknek
Játékosok száma:	4 vagy 6 fő (két-két fős csoportokban) CSOPORTJÁTÉK – kizárólag csapatokat alkotva játszható!
A doboz tartalma:	36 kártyalap (18 pár)
A játék célja:	a ti csapatotok legyen az, aki a legtöbb kártyapárt összerakja

A játék előkészülete: a 36 lapból álló paklit jól keverjétek össze, és osszátok szét egyenlően a játékosok között.

Minden csapat a játékot megelőzően találja ki a saját titkos kódját, jelzését: ez lehet pl. fejkavarás, hajtekergetés, vagy a beszélgetésbe beépített titkos szó... Az egy csapathoz tartozó játékosok tagjai egymással szemközt foglaljanak helyet.

A játék menete: a játék az óramutató járásának megfelelően halad. A legfiatalabb játékos húzzon egy lapot az előtte lévő játékostól, aztán ő ajánlja fel a pakliját a következő játékosnak húzásra... a játék aztán ezen rend szerint folytatódik.

A játék során annak a játékosnak, aki a húzást követően párra talál a saját paklijában, a titkos kóddal üzennie kell játékostársának, hogy párjuk van. Ha a csapat másik játékosa „veszi az adást”, azonnal kiáltania kell, hogy „PÁR”!

A bekiabálás után természetesen a játékostársnak fel kell fednie a párt; ha az valóban megvan, akkor a csapat megtarthatja azt. Ha a játékostárs félreértelmezte a titkos jelzést, és a társa kezében nincs pár, akkor elveszítenek egy, már megnyert kártyapárt. Ez a kártyapár kikerül a játékból.

A játék során bármikor az ellenfél játékosai „ELLENPÁR” –t kiálthatnak, ha úgy gondolják, hogy megfejtették a másik csapat titkos kódját. Ebben az esetben az „Ellenpár”-t kiáltó csapatnak be kell mutatnia azt a titkos kódot, melyet – szerintük- a másik csapat használ.

- ha a megfejtett kód helyes, a kódot használó csapatnak az aktuális kártyapárt oda kell adnia a kódot megfejtő csapatnak. A megfejtett kód helyett a leleplezett csapatnak új kódot kell kitalálnia; ha ez megvan, folytatódhat a játék.
- ha a megfejtett kód mégsem jó, akkor az „ELLENPÁR”-t kiáltó csapatnak kell egy, már megnyert kártyapárt adnia az ellenfél csapatának.

Figyelem! Minden csapat csak **egy titkos kódot használhat** mindaddig, amíg az le nem lepleződik!

Ha egy játékosnak elfogytak a lapjai, akkor is játékban marad, hogy játékostársának segíthessen „PÁR”-t vagy „ELLENPÁRT”-t észrevenni.

A játék vége: ha egy csapat mindkét tagja kezéből elfogyott a lap, a játék véget ér. A partit az a csapat nyeri, akinek több párt sikerült gyűjtenie.