

Ajánlott életkor: 5 éves kortól bármедdig
Játékosok száma: 2-4 fő
A doboz tartalma: 72 kártyalap
A játék célja: légy Te az első, aki a lapjaitól (a szabályoknak megfelelően) megszabadul

Játékszabály: az osztó ossza ki egyenlő arányban a játékosoknak az összes lapot. A játékosok a kártyáikat fejjel lefelé kell, hogy maguknál tartsák. Az osztó emeljen egy lapot és képes oldalával felfelé tegye az asztal közepére. Ez lesz a kezdőlap.

Minden játékos célja, hogy az alapkártyával egyező tulajdonságú kártyalapot tegyen minél gyorsabban középre.

A lapok a következő tulajdonságokban egyezhetnek: - azonos minta
- azonos bolygószín
- azonos szörnyecske

A játékosoknál a saját paklijukból mindig 3 lap lehet felfordítva. Minden alkalommal, amikor a játéktér közepén lévő lapra valamilyen tulajdonságban egyező lapot tesznek, a saját paklijukból háromra kell pótolni a náluk lévő felfordított lapok számát. Minden alkalommal, amikor egy játékos lapot rak középre, hangosan ki kell mondania, miben egyezik a lerakott lap az előzővel!

A kártyán látható példák: 1. minta azonosság; 2. bolygó azonosság; 3. szörnyecske azonosság

Ha egyetlen játékos sem tud kártyát rakni, akkor mindenki felfordíthat a saját paklijából egy újabb lapot mindaddig, amíg nem tudtok lapot rakni az asztal közepén lévő lapra. Az a játékos nyer, aki az összes lapjától elsőként megszabadul.

Játékvariációk: játszhatjátok a játékot sorrendben; azaz mindig megvárjátok a soron következő játékost, hogy lapot tegyen. Ha nem tud tenni, akkor kimarad egy körből és a következő játékosé a lehetőség. Vagy...

Játszhatjátok a játékot úgy, hogy nem vártok egymásra, hanem folyamatosan pakoljátok a lapokat az azonosságnak megfelelően. (FigyeljeteK arra, hogy a megegyező tulajdonságokat minden esetben hangosan mondjátok!)

Ajánlott életkor: 5 éves kortól bármедdig
Játékosok száma: 2-4 fő
A doboz tartalma: 72 kártyalap
A játék célja: légy Te az első, aki a lapjaitól (a szabályoknak megfelelően) megszabadul

Játékszabály: az osztó ossza ki egyenlő arányban a játékosoknak az összes lapot. A játékosok a kártyáikat fejjel lefelé kell, hogy maguknál tartsák. Az osztó emeljen egy lapot és képes oldalával felfelé tegye az asztal közepére. Ez lesz a kezdőlap.

Minden játékos célja, hogy az alapkártyával egyező tulajdonságú kártyalapot tegyen minél gyorsabban középre.

A lapok a következő tulajdonságokban egyezhetnek: - azonos minta
- azonos bolygószín
- azonos szörnyecske

A játékosoknál a saját paklijukból mindig 3 lap lehet felfordítva. Minden alkalommal, amikor a játéktér közepén lévő lapra valamilyen tulajdonságban egyező lapot tesznek, a saját paklijukból háromra kell pótolni a náluk lévő felfordított lapok számát. Minden alkalommal, amikor egy játékos lapot rak középre, hangosan ki kell mondania, miben egyezik a lerakott lap az előzővel!

A kártyán látható példák: 1. minta azonosság; 2. bolygó azonosság; 3. szörnyecske azonosság

Ha egyetlen játékos sem tud kártyát rakni, akkor mindenki felfordíthat a saját paklijából egy újabb lapot mindaddig, amíg nem tudtok lapot rakni az asztal közepén lévő lapra. Az a játékos nyer, aki az összes lapjától elsőként megszabadul.

Játékvariációk: játszhatjátok a játékot sorrendben; azaz mindig megvárjátok a soron következő játékost, hogy lapot tegyen. Ha nem tud tenni, akkor kimarad egy körből és a következő játékosé a lehetőség. Vagy...

Játszhatjátok a játékot úgy, hogy nem vártok egymásra, hanem folyamatosan pakoljátok a lapokat az azonosságnak megfelelően. (FigyeljeteK arra, hogy a megegyező tulajdonságokat minden esetben hangosan mondjátok!)