

GB

Ciao!

2–6 játékos részére, 7 éves kortól. Átlagos játékidő: 20 perc.

### A DOBOZ TARTALMA

108 kártya és a játékszabály

A kártyák összetétele:

- 9 dzsókerkártya (3 különböző színben 3-3 db) (lásd 1a. ábra)
- 3 akadályozó kártya (lásd 1b. ábra)
- 36 zöld színű kártya (3 különböző szimbólumból 12-12 db) (lásd 1c. ábra)
- 30 sárga színű kártya (3 különböző szimbólumból 10-10 db) (lásd 1d. ábra)
- 30 piros színű kártya (3 különböző szimbólumból 10-10 db) (lásd 1e. ábra)

### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymás után kártyákat játszanak ki a kezükből a szimbólumok és színek sorrendjének erősségének megfelelően. A játékosnak minden esetben az utoljára lerakottnál erősebb kártyát kell kijátszania. Amennyiben erre nincs lehetősége, a játékosnak húznia kell egy másik lapot. Bizonyos kártyák megváltoztatják a játék menetét és változatosságot hoznak a játékba. Az a játékos nyer, aki elsőként szabadul meg az összes kártyalapjától.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük meg a kártyákat és minden játékosnak osszunk 7 lapot. A megmaradt kártyalapokat helyezzük képpel lefelé fordítva az asztal közepére. Ez lesz a húzópakli. A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást kivéve, ha egy kártya megváltoztatja a játék irányát.

Tipp: a kártyákat szimbólumok szerint érdemes rendezni a kezünkben, nem színenként.

### A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékos letesz egy általa választott kártyalapot képpel felfelé fordítva az asztal közepére. A soron következő játékosnak a lerakott kártyánál erősebb kártyalapot kell rátennie. (lásd A KÁRTYÁK ÉRTÉKE/SORRENDJE). Abban az esetben, ha a soron lévő játékos nem tud erősebb lapot letenni, fel kell húznia egy lapot a húzó pakliból. Ha a felhúzott kártya kijátszható (tehát nagyobb értékű, mint az asztalon lévő legfelső kártyalap), a játékos azonnal kijátszhatja azt.

Egy játékosnak sem kötelező lapot kijátszania. Ha van a kezében kijátszható lap, dönthet úgy is, hogy nem rakja le a kártyát, de ebben az esetben kötelező húznia egy kártyalapot a húzópakliból.

Ha egy játékos hibásan játszik ki egy kártyát (olyan lapot játszik ki, amit nem lenne szabad), azonnal fel kell húznia 3 kártyát a húzópakliból, és kimarad ebből a körből (a hibásan kijátszott lapot pedig visszaveszi a kezébe).

## KÁRTYÁK ÉRTÉKE /SORRENDJE

Egy kártya erősebb egy másiknál, ha:

- azonos szimbólum található rajta, mint az előtte lerakott kártyán, de erősebb a színe, és/vagy
- színétől függetlenül magasabb értékű szimbólum található a kártyán és/vagy
- ez egy bármilyen színű dzsókerkártya.

### A színek értéke, sorrendje (lásd 2. ábra) Szimbólumok sorrendje (lásd 3. ábra)

A színek erőssége jelekkel van feltüntetve a kártyalapok hátoldalán a sarkokban (1 pont a zöldön, 2 a sárgán, 3 a pirosan).

- A zöld szín gyengébb mind a sárgánál, mind a pirosnál.
- A sárga szín erősebb a zöldnél, de gyengébb a pirosnál.
- A piros szín erősebb a zöldnél és a sárgánál is.

- A papír erősebb, mint a kő.
- A kő erősebb, mint az olló.
- Az olló erősebb, mint a papír.

*Példa (lásd 4. ábra):*

- A papír erősebb, mint a kő.
- A kő erősebb, mint az olló.
- Az olló erősebb, mint a papír.

*Az utoljára kijátszott kártya zöld kő volt. A sorra kerülő játékos az alábbi kártyák kijátszása közül választhat:*

- sárga vagy piros kő (ugyanaz a szimbólum, erősebb a szín)
- bármilyen színű papír (erősebb szimbólum)
- bármilyen dzsókerkártya.

### Dzsókerkártyák:



A dzsókerkártya bármilyen kártyára letehető. Az a játékos, aki kijátszotta a dzsókerkártyát, meghatározza a szimbólumot, amellyel a játék folytatódni fog (a színt a dzsókerkártya színe adja meg).

*Példa (lásd 5. ábra):*

*Az utoljára kijátszott kártya a zöld kő volt. Amélia letesz egy sárga dzsókerkártyát, és „Papír”-t mond, a soron következő játékosnak tehát egy, a sárga papírnál erősebb kártyát kell letennie (zöld olló példaul).*

### Akadályozó kártya



Ezt a kártyát soha nem tudjuk kijátszani! Csak bizonyos speciális kártyák segítségével tudunk megszabadulni tőle.

## Speciális kártyák:

Bizonyos kártyákon különleges szimbólum található. Ezek a szimbólumok különféle eseményeket indítanak be, amikor a kártyákat kijátsszuk.



### Újra jössz, vagy megfordul a játék

A játékos dönthet: ismét azonnal sorra kerül, vagy megváltoztatja a játék menetének irányát.

Ha úgy dönt, újra jön, viszont nincs több lap a kezében, akkor fel kell húznia egyet a húzópakliból.



### Gyorsaság

Ennek a szimbólumnak a kijátszásakor a többi játékos megpróbálja egyszerre, a lehető leggyorsabban kijátszani erre a lapra egy, a szabályoknak megfelelő kártyáját. Akinek sikerül elsőként kijátszania a megfelelő lapot, annak a lapjával és attól a játéktostól folytatódik tovább a játék. Ha nincs olyan játékos, aki ki tud játszani kártyát, a játék az eredeti menetben folytatódik tovább.

Figyelem! A gyorsaságkártyát kijátszó játékos nem vehet részt a versenyben.



### „+3” kártyák

A következő játékosnak fel kell húznia 3 lapot a húzópakliból, és kimarad a körből, hacsak nem tud dzsókerkártyát vagy egy azonos szimbólumú kártyát kijátszani.

- Ha dzsókerkártyát játszik ki a játékos, a „+3” kártya érvényét veszti, és a játék a dzsókerkártya szerint folytatódik tovább.
- Ha egy ugyanilyen „+3” kártyát játszik ki a játékos, akkor az utána következő játékosnak  $3+3=6$  kártyalapot kell felhúznia a húzó pakliból. Kivéve, ha szintén ki tud játszani egy dzsókert vagy egy másik „+3” kártyalapot, mert ebben az esetben már a következő játékosnak  $3+3+3=9$  kártyalapot kell felhúznia stb.



### Adj át egy lapot

Az a játékos, aki ilyen szimbólumú kártyát játszik ki, választ a kezéből egy lapot, és egy általa választott játékosnak átadja azt. A kártyát megkapó játékosnak ilyenkor azt kell mondania, hogy „Köszönöm szépen”; ennek elmulasztása esetén 3 lapot fel kell húznia a húzópakliból.



### Cseréljétek ki a lapjaitokat

Az a játékos, aki ilyen szimbólumú kártyát játszik ki, a kezében lévő lapokat kicseréli egy általa választott játéktostársa lapjaival.

## A JÁTÉK VÉGE

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek elsőként sikerül megszabadulnia a kártyalapjaitól.

A játékot lehet játszani még több forduló, pontszámolás variációval is.

Ilyenkor egy forduló nyertese a számolásnál 0 pontot kap, és a következő fordulóban ő lehet a kezdőjátékos.

A többi játékos az alábbiaknak megfelelően kell, hogy megszámlolja a kezében maradt lapok értékét:

- minden zöld kártya 10 pont
- minden sárga kártya 20 pont
- minden piros kártya 30 pont
- minden dzsóker vagy akadálykártya 50 pont.

A játék végső nyertese az a játékos lesz, akinek (például) 5 forduló után a legkevesebb pontja gyűlt össze. Döntetlen esetén játsszunk még egy fordulót.

## JÁTÉKVARIÁCIÓK KISEBB GYERMEKEK RÉSZÉRE

1. Vegyük ki a kártyák közül a speciális és az akadálykártyákat (csak a sima és a dzsókerlapok maradjanak), és a színekkel se foglalkozzunk. A kártya erősségét csak a szimbóluma határozza meg, a többi feltételt ne vegyük figyelembe.
2. Ha már mindenki érti az 1. variációt, keverjük be a speciális kártyalapokat a pakliba.
3. A 2. variáció elsajátítása után már a színek erőssorrendjét is bevezethetjük a játékba.



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNING !

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ACHTUNG !

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WAARSCHUWING !

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ATTENZIONE !

Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ADVERTENCIA !

No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ATENÇÃO!

Não é adequado para crianças menores de 3 anos, pois as peças pequenas podem ser engolidas. Manter esta informação e endereço para referência futura.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ADVARSEL!

Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små bolde, der kan sluges. Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ADVARSEL!

Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvælningssfare. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

VARNING!

Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas. Kvävningssrisk! Spara denna information för framtida referens.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Ακτάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτής τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

FIGYELEM!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermeknek részére. Fulladásveszély!  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ATENȚIE!

Nu se recomandă copiilor sub 3 ani, deoarece conține piese mici, ce pot fi înghițite.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

UWAGA!

Nie odpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy które mogą zostać połknięte.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

UPOZORNENIE !

Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehltnutia. Uchovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

OPOZORILO !

Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let, ker lahko pogoltnete manjše elemente. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

HOIATUS!

Не подходит для детей до 3 лет, так как мелкие детали могут быть проглочены. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

UZMANĪBU!

Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzzīņai.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

DĒMĒSIO!

Netinka vaikams iki 3 metų, gali prarūti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

UPOZORENJE !

Nije preporučljivo za decu mlađu od 3 godina, igra ima sitne delove koje deca mogu progutati. Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

UYARI !

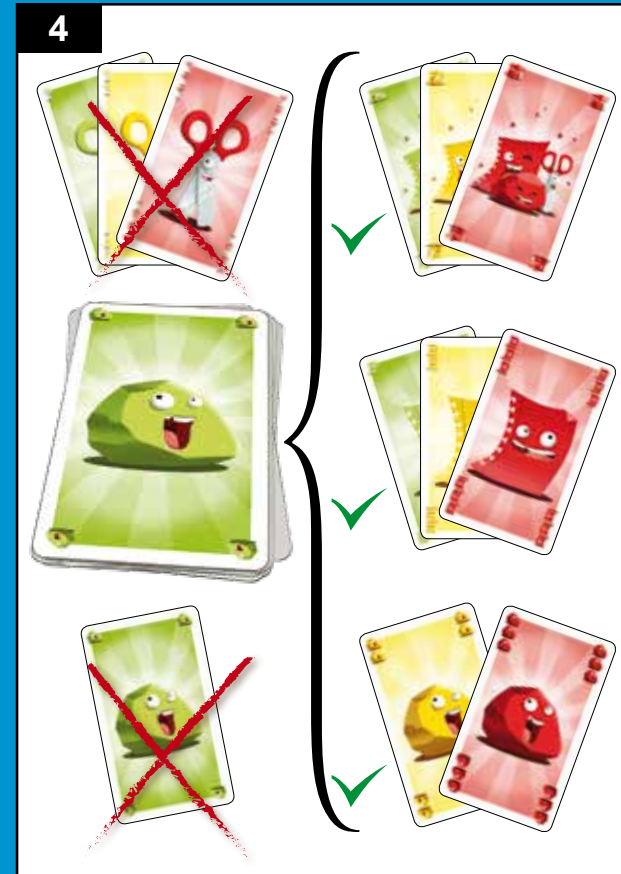
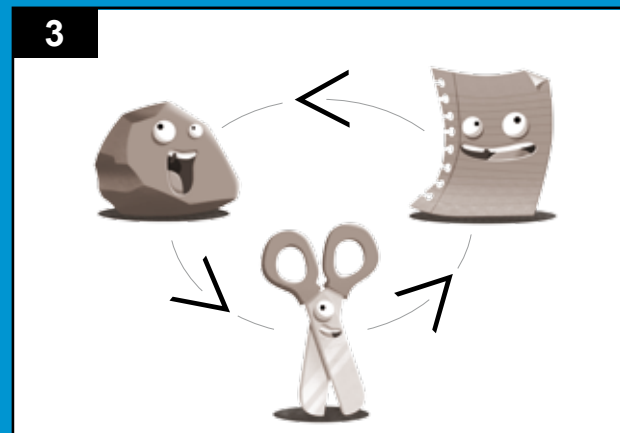
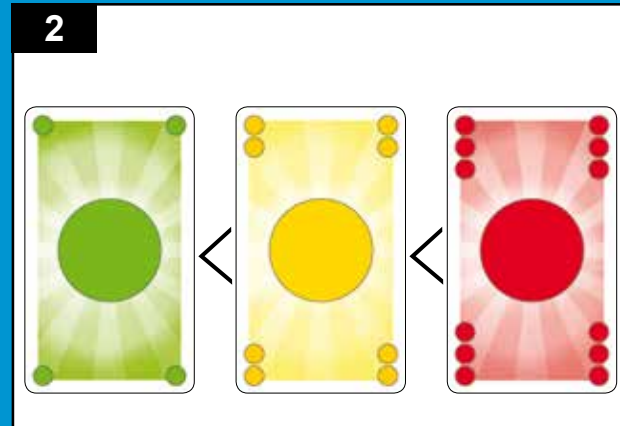
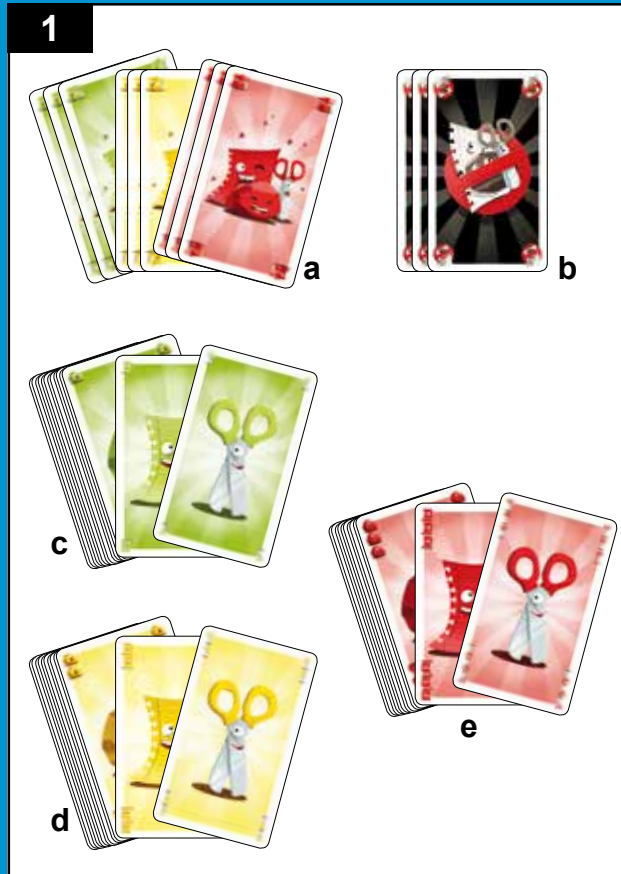
Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ВНИМАНИЕ!

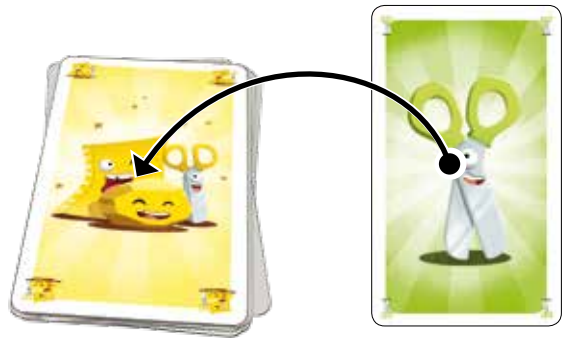
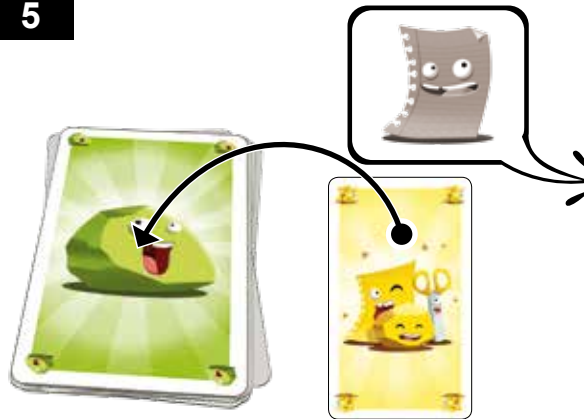
Не предназначено для детей в возрасте до 3 лет - содержит мелкие детали. Риск проглатывания. Храните эту информацию и адрес для дальнейшего использования.  
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

주의!

3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.



5



GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

De spelontwerper ontvangt royalties voor elk verkocht spel. Heeft u zelf een spelidee? Aarzel niet en stuur het op naar Gigamic

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30  
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
www.gigamic.com

Informations à conserver.  
informazioni da conservare  
Please keep for future reference  
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf  
Informaciones a conservar  
Informatie te bewaren  
Informação a conservar

www.gigamic.com

