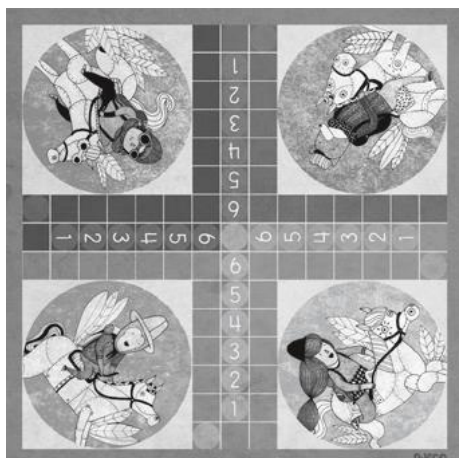


## TÁBLAJÁTÉKOK



### KI NEVET A VÉGÉN?

ooo

6 éves kortól | 2-4 játékos | 10-20 perc

**Tartozékok:** a Ki nevet a végén? tábla, 4-4 figura színenként, 1 kocka.

**A játék célja:** mind a négy figurával elsőként beérni a tábla közepére.

**A játék menete:** A játékosok minden saját színű figurát az ugyanolyan színű kezdőmezőre tesznek. A legfiatalabb játékos kezd, és dob a kockával. A játékosok órajárás irányában követik egymást, és a táblán a figurák is ebbe az irányba haladnak.

**A figurák mozgatása:** Hogy kiléphess egy figurával a kezdőmezőről, hatost kell dobnod. Ha sikerül újra dobhatsz, és annyi mezőt léphetsz előre, amennyit a kocka mutat. Ha több figurád van a pályán, eldöntheted, melyikkel szeretnél lépni.

Ha hatost dobsz, megint te következelsz. Léphetsz hatot, vagy behozhatsz egy újabb figurát a kezdőmezőről, majd utána ismét dobhatsz.

Amikor több játékos figurái is játékban vannak már, ezek a figurák egymást kergetik a táblán. Megelőzni nem tudják egymást, ha egy figura elárlja az utat, a mozgó figurának meg kell állnia a mögötte lévő mezőn.

Kivétel, ha pontosan annyit dobsz, amennyivel a másik figura által elfoglalt mezőre érkeznél. Ekkor "kiütheted" azt a figurát: visszakerül a kezdőmezőre és elfoglalható a mezőt, ahol állt.

**Fel a mennybe:** Miután egy figura körbe ért a táblán, megáll az utolsó mezőn – a mennybe vezető lépcső lábánál.

**Fontos:** Pontosan erre a mezőre kell érkezned. Ha nagyobbat dobsz, mint amivel erre a mezőre érnél, nem léphetsz a figurával.

A mezők meg vannak számozva egytől hatig. Hogy az egyes mezőre léphess, egyet kell dobnod, majd onnan a kettesre akkor léphetsz, ha kettest dobsz, és így tovább a hatosig. Végül a hatos mezőn állva még egyszer hatost kell dobnod, hogy a figura kiléphessen a tábláról (feljusson a mennybe).

**Győzelem:** Az a játékos győz, akinek elsőként jut mind a négy figurája a mennybe.



### LIBASOR

ooo

6 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

**Tartozékok:** a Libasor tábla, 1-1 figura színenként, 2 kocka.

**A játék célja:** elsőként eljutni a 63-as mezőre.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd, a többiek pedig órajárás szerint követik. Amikor sorra kerül, a játékos dob a két kockával és annyit lép előre a figurával, mint a két kocka összege. Ha egy olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy figura, azt a figurát küldje arra a mezőre, ahonnan ő elindult az imént.

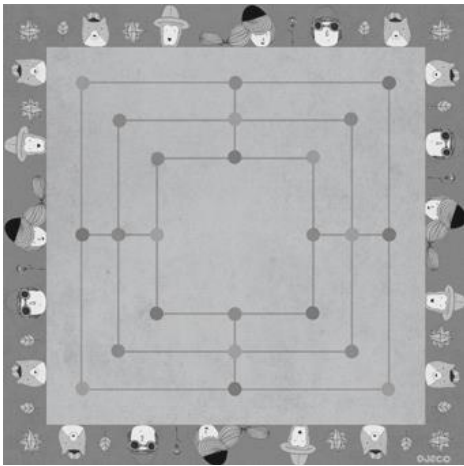
A játék legelején, ha hatost és hármast dob, a játékos rögtön a 26-os mezőre léphet. Ha négyest és ötöst, akkor rögtön az 53-asra.

#### Különleges mezők

- A "liba" mezők: a 9, 18, 27, 36, 45 és 54-es számú mezőkre érkezve még egyszer annyit léphetsz, amennyit a kockákkal dobtál.
- A Híd (6-os mező) közvetlenül a második hídra vezet el (12-es mező).
- Ha a hotel mezőre érkezel (19-es mező), kimaradsz egy körből.
- Ha a kút (31-es), vagy a börtön (52-es) mezőre érkezel, addig ott kell maradnod, amíg egy másik játékos nem érkezik ugyanarra a mezőre. Ekkor kiszabadulhatsz, és visszamehetsz arra a mezőre, ahonnan a másik játékos indult az imént. Alternatív szabály: kimaradsz két körből.
- Ha a labirintus (42-es) mezőre érkezel, vissza kell menned a 30-as mezőre.
- Ha a koponya és keresztcsontok (58-as) mezejére érkezel, vissza kell menned az 1-es mezőre.

**Győzelem:** Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként ér a 63-as mezőre.

**Fontos:** pontosan kell érkezned a 63-as mezőre. Ha többet dobtál, mint a hátralevő mezők száma, a többletet visszafelé kell lelépned.



## MALOM

ooo

6 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

**Tartozékok:** a Malom tábla, 9-9 figura színenként.

**A játék célja:** az ellenfél figurái közül minél többet elfogni.

### Első szakasz: a figurák elhelyezése

Kezdeként a játékosok a táblán látható rácsmezőre teszik fel a figuráikat, egyet-egyét felváltva. Ha sikerül egy hármas sort kialakítanod (átlósan, hosszában, vagy szélén), leveheted az ellenfél egyik figuráját, ami nem része egy hármas sornak. Az így levett figurák kikerülnek a játékból.

**Fontos:** ebben a szakaszban a játékosok nem mozgathatják a táblára tett figurákat.

### Második szakasz: a figurák mozgatása

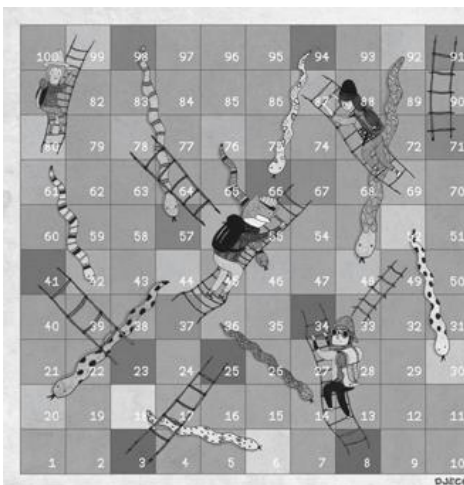
Amikor mindkét játékos feltette a táblára minden figuráját, a játék azok mozgatásával folytatódik. A játékosok felváltva mozgatják a saját figuráikat. A figurák csak egyenes

vonalon, rácstól rácsig mozgathatók, és nem ugorhatnak át másik figurát.

Ha sikerül hármas sort kialakítanod, leveheted az ellenfél egyik figuráját, ahogy korábban.

Amikor egy játékosnak már csak három figurája maradt, a tábla bármelyik üres rácsmezőjére léphet.

**Győzelem:** Ha az ellenfelednek már csak két figurája maradt, a játék véget ér és te vagy a győztes.



## KÍGYÓK ÉS LÉTRÁK

ooo

6 éves kortól | 2-4 játékos | 10-15 perc

**Tartozékok:** a Kígyók és létrák tábla, 1-1 figura színenként, 1 kocka.

**A játék célja:** elsőként eljutni a 100-as mezőre.

**A játék menete:** A játékosok az 1-es mező mellé teszik a figuráikat, majd felváltva dobznak a kockával, és annyi mezőt lépnek előre, amennyit a kocka mutat.

**Létra mezők:** ha egy olyan mezőre érkezel, amiről egy létra indul, a figurádat tedd arra a mezőre, ahol a létra vége van.

**Kígyó mezők:** ha egy olyan mezőre érkezel, ahol egy kígyó farkát látod, a figurádat arra a mezőre tedd, ahol a kígyó feje van.

**Győzelem:** Az a játékos győz, aki elsőként a 100-as mezőre ér.

**Fontos:** pontosan kell érkezned a 100-as mezőre. Ha többet dobtál, mint a hátralevő mezők száma, a többletet visszafelé kell lelépned.

## DÁMA

ooo

6 éves kortól | 2 játékos | 10-20 perc

**Tartozékok:** a Dáma tábla, 20-20 figura színenként.

**A játék célja:** az ellenfél összes figuráját elfogni.

**A játék menete:** Véletlenszerűen döntsük el, melyik játékos játszik a fehér színnel. A játékosok a hozzájuk legközelebb eső négy sor fekete mezőire teszik fel a figuráikat. A fehér kezd. A két játékos felváltva követi egymást.

### A figurák mozgatása

1. Mindig előreléphetünk csak, átlóban. Amikor egy figura eléri az átellenes szélső sort, királlyá változik. Ezt úgy jelöljük, hogy "megkoronázzuk" egy másik figurával, ami nincs játékban.
2. A királyok is átlóban lépnek, de egy vagy több mezőt is akár.

**Elfogás:** Ha lehetőséged van rá, hogy elfogd az ellenfél egy figuráját, ezt meg is kell tenned. Ellenkező esetben ő fogja elfogni a tiédet, és még jól ki is röhög! Az elfogott figurák kikerülnek a játékból.

**A gyalogok:** A korona nélküli figurák, a gyalogok, átlóban előre vagy hátra lépve foghatják el az ellenfél figuráit. Ehhez át kell ugraniuk azt, de ez csak akkor lehetséges, ha az átugrandó figura mögötti mező üres.

Ha az elfogás után hasonló felállás alakul ki, a játékos folytathatja az

ellenfél figuráinak elfogását a fent leírt módon. Utána az ellenfél következik.

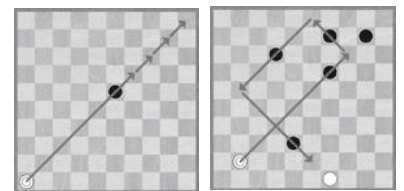
**A királyok:** A királyok átlóban előre, vagy hátra lépve foghatják el figurákat. Ehhez át kell őket ugraniuk (akár egy, akár több mező távolságból), ha legalább egy mező az átugrandó figura mögött üres.

Elfogás után a király irányt változtatva folytathatja az elfogást, ha a felállás ezt lehetővé teszi. Utána az ellenfél következik.

**Vigyázat:** azt a lépést kell megtenned, amivel a legnagyobb számú figurát tudod elfogni. (A király egy figurának számít).

**Győzelem:** Egy játékos akkor győz, ha az ellenfél összes figuráját elfogja, vagy ha az ellenfél nem tud lépni, amikor sorra kerül.

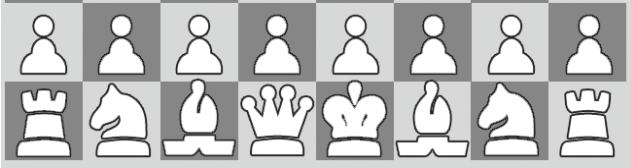
A játék döntetlennel zárul, ha egy játékos ugyanazt a lépést hajtja végre háromszor egymás után, vagy ha egyik játékos sem fog el egy figurát sem 20 lépés alatt.



**Tartozékok:** a Sakkasztó, 16-16 figura színenként.

**A játék célja:** leütni az ellenfél királyát, vagyis mattot adni.

**A játék menete:** Véletlenszerűen döntsük el, melyik játékos játszik a fehér színrel. A táblát úgy helyezzük el, hogy a játékosok előtt a jobb sarokba világos mezők kerüljenek. Majd mindkét játékos felállítja a figuráit.

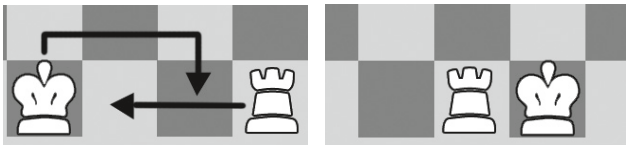


A királynők mindig a saját színű mezőkre kerülnek és egymással szemközt állnak. A fehér kezd. A játékosnak mindig lépnie kell, amikor sorra kerül, nincs "passz". A játékosok felváltva lépnek, mindig egy figurával.

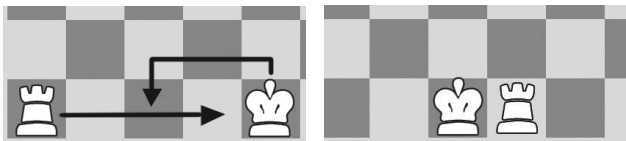
**A figurák mozgatása:** A figurák soha nem léphetik át egymást (kivétel a huszár).

**A király** a legfontosabb figura a játékban. A király egy mezőt léphet bármely irányba, és végrehajthatnak egy különleges lépést, a **bástyázást**. Ez a király és a bástya egyidejű mozgatását jelenti, ha:

**Rövid sáncolás:**



**Hosszú sáncolás:**



- se a bástya, se a király nem lépett eddig a játék során
- nem áll közöttük másik figura
- a király nincs sakkban

**A királynő** a legerősebb figura mind közül. Bármely irányba léphet bármely mezőt.

**A bástya** bárhány mezőt léphet hosszában vagy szélében.

**A futó** bárhány mezőt léphet átlós irányban.

**A huszár** három mezőt léphet. Egyet, vagy kettőt hosszában (vagy szélében), a többit erre merőlegesen. Tekinthetjük úgy, mint egy L-alakú lépést. A huszár az egyetlen figura, amely átugorhat másik figurákat.

**A gyalog** mindig csak előre léphet, egy mezőt, hátrafelé sohasem. A legelső lépésénél minden gyalog két mezőt léphet előre. Ha egy gyalog eléri az átellenes legelső sort, lecserélhető egy azonos színű, a játékos által választott másik figurára (király kivételével).

**Leütés:** Egy figura kikerül a játékból, ha az ellenfél egy figurája arra a mezőre lép, amit elfoglalt. Ezt hívjuk leütésnek. Az ütő figura ugyanúgy lép, mint bármely más esetben, a gyalog kivételével, aki csak átlósan előre tud ütés végrehajtani.

**A király sakkba kerül**, ha olyan felállítás jön létre, ahol a következő lépésben az ellenfél egy figurája le tudja ütni. Ekkor az ellenfél bemondja, "sakk". (A királyt tilos sakkban hagyni.)

**A király mattot kap (sakk matt):**

- ha nem tud úgy kilépni egy sakkból, hogy megint sakkba ne kerülne
- ha a játékos nem tud a király és az ellenfél sakkadó figurája közé egy másik figurát léptetni
- ha a játékos nem tudja a sakkadó figurát leütni

**Győzelem:** Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként ad mattot az ellenfél királyának.

**A sakk döntetlennel végződik, ha:**

- "patthelyzet" alakul ki, vagyis az egyik játékos nincs sakkban, de bármely lépés végrehajtásával sakkot kap
- örökös sakk alakul ki (a védekező fél bármit lép, arra folyamatosan és védhetetlenül sakkot kap)
- ugyanaz a felállítás alakul ki a táblán háromszor
- a játékosoknak nincs elég táblán maradt figurája matt adásához
- 50 lépés történt meg leütés vagy gyalog mozgatása nélkül

# KOCKAJÁTÉKOK

10 000 KOCKA

ooo

8 éves kortól | 2-4 játékos | 10-20 perc

**Tartozékok:** 5 kocka.

**A játék célja:** elsőként összegyűjteni 10 000 pontot.

**A játék menete:** Ez egy "kockáztatsz, vagy kiszállsz" típusú játék. Amíg pontokat nyersz, van lehetőség újra dobni. Hogy elkezdhesz pontokat gyűjteni, egy körben legalább 750 pontot kell dobnod, ezután nincs már körönkénti minimális pontszám. Ha úgy döntesz, kiszállsz, felírod a pontjaidat és jöhet a következő játékos. Ellenben, ha úgy döntesz, folytatod, kockáztatod, hogy kidobsz egy rossz kombinációt és elveszítesz mindent.

## Győztes kockák

- Egy egyes 100 pontot ér.
- Egy ötös 50 pontot ér.

## Győztes kombinációk

- Három egyforma a kidobott szám 100-szorosát éri (pl. három kettő 100x2, azaz 200 pontot).
- Három egyes 1000 pontot ér.
- Négy egyforma az ugyanolyan három egyforma dupláját éri (pl. négy négyes 100x4=400 pontnak a kétszerese, azaz 400x2=800 pont)
- Öt egyforma az ugyanolyan négy egyforma dupláját éri (pl. öt négyes 800x2=1600 pont)
- A sor (1, 2, 3, 4, 5, 6) pedig 1500 pontot ér.

**Fontos:** a három egyforma és a sor kombinációk csak akkor számítanak, ha egy kockadobással sikerül kidobni őket.

**Fontos 2:** a négy, vagy öt egyforma csak akkor számít, ha egy kockadobással sikerül kidobni őket, vagy egy három egyformához adunk hozzá kockát.

Amikor sorra kerül, a játékos öt kockával dob. Számoljuk ki, mennyit ér a dobás. Utána a játékos döntsön, hogy megelégszik azzal a pontszámmal, vagy inkább folytatja a játékot. Ha folytatja, félreteszi azokat a kockákat, amik már érnek pontot, a többit újradozja.

Ha minden kocka pontot ér, az összeset újradozhatja. De vigyázat, ha az új dobás nem hoz semennyi pontot, elveszti az összes pontot az előző dobásból is!

Utána jöhet a következő játékos, hogy megpróbáljon egy szép pontszámot kikockázni.

## Példa:

**Első dobás:** a játékosnak sikerül egy 6, 6, 4, és 3-ast dobni. Itt a három hatos ér 600 pontot.

**Második dobás:** felveszi a négyest és a hármast, majd dob velük egy 6, és 1-est.. Az új pontszám  $600 \times 2 = 1200$  a négy hatosért, illetve 100 pont az egyesért, ami az előző dobás pontszámával együtt 1700 pont.

**Harmadik dobás:** ebben a dobásban 3, 3, 4, 2, és 6 jön ki. Ez a dobás egyáltalán nem ér pontot, így minden pont elveszett.

**Győzelem:** Az nyeri a játékot, aki elsőként gyűjt 10 000 pontot.

## A HAJÓ, A KAPITÁNY ÉS A LEGÉNYSÉG

ooo

7 éves kortól | 2-4 játékos | 10-20 perc

**Tartozékok:** 5 kocka

**A játék célja:** 10 kör alatt a legmesszebb elhajózni

**A játék menete:** Amikor sorra kerül, a játékos dob a kockákkal. Kell dobnia egy hatost, ez lesz a hajó, majd egy ötöst, ez lesz a kapitány, végül egy négyest, ez lesz a legénység.

Ha nem sikerült kidobni a hajót, a játékosnak újra kell dobnia. Hajó nélkül nem tarthatja meg a kapitányt, vagy a legénységet kapitány nélkül. Ezt a három számot vagy egy dobásban, vagy a megfelelő sorrendben kell kidobni.

Egy körben legfeljebb háromszor lehet az öt kockával dobni. Amint sikerül kidobni a hatost, ötöst és négyest, kezdődhet a hajóút. A maradék két kocka mutatja, hány tengeri mérföldet tesz meg a hajó.

**Példa:** Ha dobsz egy 6, 5, 4, 3, és 2-est, azzal  $3+2=5$  mérföld távolságra jutsz. Írd le ezt a távot, majd jöhet a következő játékos. Ha nem sikerül hatost, ötöst és négyest dobnod ebben a körben, nem tehetsz meg távolságot.

**Győzelem:** 10 kör után minden játékos adja össze, hány mérföldet tett meg összesen. Aki legmesszebbre jutott, megnyeri a játékot.

## SE KETTES, SE ÖTÖS

ooo

6 éves kortól | 2-4 játékos | 10-20 perc

**Tartozékok:** 4 kocka.

**A játék célja:** 10 kör alatt a legtöbb pontot szerezni.

**A játék menete:** Amikor sorra kerül, a játékos dob a kockákkal, összeadja a pontjait, kivéve az ötösöket és ketteseket, amiket félre is tesz. Majd a maradék kockákkal dob újra, felírja azok

után is a pontokat, és ezt ismétli addig, amíg az összes kockát félre kell tennie.

Ezután összeadja a pontjait és jöhet a következő játékos.

**Győzelem:** 10 kör után minden játékos összeadja a pontjait. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

**KOCKAPÓKER**

ooo

8 éves kortól | 2-4 játékos | 10-20 perc

**Tartozékok:** 5 kocka és 10 korong játékosonként.**A játék célja:** megnyerni a legtöbb korongot.**A játék menete:** A kezdő játékos tesz nyitótétet (egy vagy két korong), ezután a kockákkal háromszor dobhat, hogy jó kombinációt érjen el.

A következő játékosok nem dobhatnak többször a kockával, mint az első játékos. Az első dobás után, a játékos dobhat újra csak egy, több vagy az összes kockával.

Aki a legerősebb dobás elnyeri a tétet, és a következő körben a nyertes teszi nyitótétet és dob először a kockákkal.

**Győzelem:** Amint egy játékosnak elfogynak a korongjai a játék véget ér. A győztes az a játékos, akinek a legtöbb a korongja.**LEHETSÉGES KOMBINÁCIÓK**  
növekvő sorrendben

**PÁR** .....2 azonos szám  
**KÉT PÁR**....2 + 2 azonos, a két pár különböző  
**HÁROM EGYFORMA**.....3 azonos szám  
**SOR** ..... 5 szám sorozata  
**FULL HOUSE**.....3 egyforma és egy pár  
**4 EGYFORMA**.....4 azonos szám  
**POKER**.....5 azonos szám

**YAHTZEE**

ooo

8 éves kortól | 2-4 játékos | 15-25 perc

**Tartozékok:** 5 kocka, felíró füzet.**A játék célja:** Szerezd meg a legtöbb pontot az összes kombináció kidobásával.

KOMBINÁCIÓK	PONT
1	1 × legalább egy egyes
2	2 × legalább egy kettes
3	3 × legalább egy hármas
4	4 × legalább egy négyes
5	5 × legalább egy ötös
6	6 × legalább egy hatos
<b>ÖSSZESEN 1</b>	<b>HA A FENTI PONTOK ÖSSZEGE</b>
Bonus Total 1 (összesen ≥ 63 = 35)	+35 pont, ha az összesen 1 ≥ 63 pont
Minimum	ha az érték összesen < 20
Maximum	ha az érték összesen > 20
<b>ÖSSZESEN 2</b>	<b>A FENTI PONTOK ÖSSZEGE</b>
Terc = Legalább három egyforma	25 pont
Full House = 3 egyforma + 2 egyforma	30 pont
Kis sor = 1-2-3-4 vagy 2-3-4-5 vagy 3-4-5-6	25 pont
4 egyforma = 4 azonos szám	35 pont
Nagy sor = 1-2-3-4-5 vagy 2-3-4-5-6	40 pont
Yahtzee: 5 egyforma szám	50 pont
<b>ÖSSZESEN 3</b>	<b>A FENTI PONTOK ÖSSZEGE</b>
TELJES ÉRTÉK	ÖSSZESEN 1 + 2 + 3

# KÁRTYAJÁTÉKOK

## MOCSÁR

ooo

8 éves kortól | 4 játékos | 25 perc

**Kellékek:** 54 lapos kártyapakli, joker kártyákkal

**A játék célja:** A játékosok célja, hogy ők legyenek az elnök.

**A játék menete:** A kártyákat, beleértve a jokereket is, osszuk szét a játékosok között.

A kártyák értéke a legnagyobbtól a legkisebb értékűig:

JOKER (legmagasabb), 2, ÁSZ, KIRÁLY, DÁMA, JUMBÓ, 21, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (legalacsonyabb)

Az első játékos letesz egy, vagy több azonos értékű lapot. A következő játékosnak ugyanennyi lapot, de nagyobb értékűeket kell letennie, és így tovább.

Például az első játékos letesz két 5-ös lapot, a következő játékosnak pedig ennél nagyobb kártyapárt kell rátennie.

Ha valaki nem tud, vagy nem akar rakni, passzolhat. Az utolsó játékosnak olyan lapot kell tennie (vagy olyan lapokat), amelyet a többiek nem tudtak vagy nem akartak kijátszani, összegyűjti a lerakott paklit és a következő kört ő kezdi újra, az előzőeknek megfelelően.

Az lesz az elnök, aki elsőként tudja letenni az összes lapját. Aki másodszorra fog ki a lapokból, alelnök lesz, a harmadik pedig tanácsos. Mocsár az lesz, aki legutoljára marad játékban, tehát a legkésőbb tudja letenni a lapjait.

A következő körben a 'mocsár' oszt, majd a két legjobb lapját át kell adnia az elnöknek, aki cserébe a két legrosszabb lapját adja neki.

Ez után az alelnök a legjobb lapját szintén az elnöknek adja, aki cserébe a legrosszabb kártyáját adja neki.

**Megjegyzés:** Minden kört az aktuális elnök kezd.

**Megjegyzés:** Minden kör végén újraosztódnak a szerepek, annak megfelelően, hogy kinek mikor fogytak el a lapjai, a fent leírtak alapján.

## EGYIPTOMI PATKÁNYCSAVAR (EGYPTIAN RATSCREW)

ooo

8 éves kortól | 4 játékos | 25 perc

**Kellékek:** 54 lapos kártyapakli, joker kártyák nélkül

**A játék célja:** Begyűjteni az összes kártyát.

**A játék menete:** Minden lapot osszuk szét a játékosok között. A játékosok, egy kupacban, képpel lefelé leteszik maguk elé a lapjaikat. A soron lévő játékos felfordítja a legfelső lapot saját paklijáról és az asztal közepére teszi, az előző játékos lapjára. Ha az előtte lévő játékos figurás lapot fordított fel, neki a lerakott figurás laptól függően több lapot kell felfordítania saját paklijáról: egyet, ha a lap jumbó, kettőt, ha dáma és hármát, ha király. Ha egy figurás lapot sem sikerül felfordítania, az előző játékos, aki letette az adott figurás lapot, begyűjti a középső pakli lapjait.

Ha sikerült figurás lapot felfordítani az előző játékos figurás lapjára, a következő játékos jön, és neki is ugyan így fel kell fordítania a lent lévő új figurás lapnak megfelelő számú kártyát, és így tovább, amíg valaki már nem tud figurás lapot tenni. Ebben az esetben az viszi a középső paklit, aki az utolsó figurás lapot letette. Amikor egy játékos, vagy két játékos egymás után azonos két azonos értékű lapot fordít fel, minden játékosnak rá kell csapnia a középső paklira, amilyen gyorsan csak tud. A leggyorsabb gyűjtheti be a paklit.

**A játék győztese:** Az nyer, akinek az összes lapot sikerül begyűjtenie.

## BOLOND NYOLCAS (CRAZY EIGHTS)

ooo

7 éves kortól | 2-5 játékos | 10 perc

**Kellékek:** 54 lapos kártyapakli, joker kártyák nélkül

**A játék menete:** Az osztó minden játékosnak 8 lapot oszt. A maradék kártyákat az asztal közepére helyezi, lefelé fordítva.

A pakli legfelső lapját felfordítja és mellé helyezi. A soron lévő játékosnak erre a lapra tesz, az alábbiak szerint:

- egy vagy több azonos értékű lapot
- egy azonos színű lapot
- egy bármilyen színű nyolcast

Az alábbi lapoknak különleges szerepük van:

- **nyolcasra** bármilyen szint lehet tenni, amit az a játékos határoz meg a következő játékos számára, aki letette a nyolcast
- **jokernél** és kettesnél a következőnek húznia kell két lapot
- **ásznál** megfordul a kör
- **jumbónál** a következő kimarad egy körből
- **hetesnél** még egyszer jöhet, aki lerakta

Ha valaki nem tud rakni, húz a pakliból, és ha így sem tud rakni, a következő játékos jön. Amelyik játékosnak csak egy lapja marad, be kell kiabálnia, hogy 'kártya'. Ha elfelejti és ezt egy másik játékos észreveszi, minden játékos ad neki egy lapot és a játék folytatódik. Ha a húzópakliból elfogytak a kártyák, az utolsó lerakott lap marad középen, a többit pedig újra kell keverni húzópaklinak. A játék akkor ér véget, ha egy játékosnak elfogynak a lapjai. Ekkor a többi játékos összeszámolja, hogy hány pontot érnek a kezében lévő lapjai.

**Pontozás:** Aki először tudta letenni az összes lapját, -10 pontot kap. A többiek megszámlálják, hány pontot érnek összesen a kezükben maradt lapok:

ÁSZ = 40 pont, JUMBÓ, DÁMA, KIRÁLY: 10 pont, a számkártyák pedig annyit érnek, ahányas számot mutatnak.

**A játék győztese:** Az nyer, akinek öt kör után a legkevesebb pontja van.

## RI-KI-KI

ooo

8 éves kortól | 3-6 játékos | 15 perc

**Kellékek:** 54 lapos kártyapakli, joker kártyák nélkül, papír, toll

**A játék célja:** Annyi ütést nyerni, ahányat a játék elején a játékos megtippelt (licitált) és kezével mutatott.

**A játék menete:** Három játékosnál vegyünk ki egy kettest, öt játékosnál két kettest, hat játékosnál négy kettest lapot. Készítsünk egy táblázatot, amiben az oszlopok tetejére írjuk a játékosok neveit, és az első oszlopba a lejátszandó körök sorszámát. A cellákba a játékosok előre megtett tippjeit (licitjeit) és megszerzett pontszámait írjuk.

A kártyák sorrendje a legnagyobbtól a legkisebbig: ÁSZ, K, D, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Az első körben az osztó mindenkinek egy lapot oszt. A maradék kártyák alkotják a húzópaklit. Ez után az osztó felfordítja a pakli legfelső kártyáját, ez lesz az aduszín. A játékosok minden körben eggyel több lapot kapnak.

Az után a kör után, amelyikben az osztó minden lapot szétszított, az osztott lapok száma körönként eggyel csökkenni kezd. A játékosok megfigyelik a lapjaikat. A soron lévő játékos, attól függően, hogy melyik szín az adu, megtippeli, hogy hány ütést fog vinni.

**Megjegyzés:** Az utolsóként licitáló játékos nem tippelhet akkorát, ahány lapot az adott körben a játékosok kaptak.

Az első játékos kijátszik egy lapot, a többieknek pedig folytatniuk kell a sort. Ha nem tudják folytatni, adut kell tenniük. Ha ilyen lapjuk sincs, akkor eldobnak egy választott lapot. A kört az nyeri (azé az ütés), aki a legnagyobb értékű adu kártyát tudta letenni. Ha senki nem tudott adut rakni, akkor az nyer, aki bármilyen színből a legnagyobb értékű lapot rakta. A következő kört az kezdi, aki megnyerte az ütést. Az egyes körök addig tartanak, amíg minden lap elfogy a játékosok kezéből. Ekkor új osztás jön.

**Pontozás:** Akik annyi ütés visznek, ahányat a játék elején megtippeltek, 5 pontot kapnak. Aki többet vagy kevesebbet vitt, -5 pontot kapnak.

**A játék győztese:** Az a játékos nyer, akinek az utolsó kör végén a legtöbb pontja van.

## WHISTITI

ooo

7 éves kortól | 4 játékos | 15 perc

**Kellékek:** 54 lapos kártyapakli, joker kártyák nélkül

**A játék célja:** A lehető legtöbb ütést megnyerni.

**A játék menete:** Az osztó mindenkinek 13 lapot oszt. Saját lapjai közül az utolsót felfordítja és megmutatja a többi játékosnak, aztán visszaveszi a kezébe. Ez a kártya határozza meg az aduszínt.

A kártyák sorrendje a legnagyobbtól a legkisebbig: ÁSZ, K, D, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2

A kör az osztótól balra folytatódik. A soron lévő játékos, kijátszik egy lapot, lehetőleg adut. Ha minden játékos folytatni tudja ezt a sort, a kört az nyeri, aki a legnagyobb értékű lapot tette. Ha egy játékos nem tudja folytatni a sort, akkor az viszi a kört, aki a legnagyobb adu lapot tette le. Ha valaki nem tudja folytatni a sort, és aduja sincs, akkor eldob egy tetszőleges lapot.

**Pontozás:** Minden ütés egy pontot ér.

**A játék győztese:** Az nyer, aki elsőként éri el a 20 pontot.