

TÁRSASJÁTÉKOK

Ember, ne haragudj!

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



ANYAGOK: „Ember, ne haragudj” játéktábla, 4 darab játékosonként (a játékosok szint választanak), 1 dobókocka.

CÉL: Légy az első, aki a négy bábujaival eléri a tábla közepén lévő csillagot.



HOGYAN KELL JÁTSZANI

Minden játékos a négy bábuját a színének megfelelő istállóba helyezi. A játék az óramutató járásával megegyezően halad a táblán.

A legfiatalabb játékos dob a kockával.

A figurák mozgása

Ahhoz, hogy egy bábut az istállóból a sávod első mezőjére mozgass, hatost kell dobnod. Ezután újra dobssz, és a kocka által meghatározott számú mezőt mozgatsz. Ha egyénnél több bábud van játékban, akkor kiválaszthatod, melyiket szeretnéd mozgatni.

Minden alkalommal, amikor hatost dobssz, dobssz és játszol újra.

Amikor több bábu van játékban, azok elkezdik kergetni egymást a táblán. A bábuk nem előzhetik meg egymást.

egymást, tehát ha az egyik elállja a másik útját, a másik bábunak az előző mezőn kell megállnia.

Ha azonban pontos számot dobssz, és egy olyan mezőre lépsz, amelyet már elfoglalt egy másik bábu, akkor "eldobhatod" azt: átvetheted a helyét, és visszaküldheted az istállójába.

Bejárat a mennyországba

Miután végimentél a játéktáblán, minden bábu megáll az útjának utolsó mezőjén – a mennybe vezető lépcső alján.

Megjegyzés: Pontosan erre a mezőre kell érkezned. Ha a dobásod nagyobb, mint a lépcső aljától a mezők száma, akkor nem mozgathatsz.

A mezők egytől hatig vannak számozva. Az egyes mezőre lépéshez egyest kell dobnod, a kettes mezőre lépéshez pedig kettest, és így tovább, amíg...

nem fogsz eljutni a hatos mezőig. Végül, miután elérted a hatos mezőt, újabb hatost kell dobnod, hogy a bábud lekerülhessen a tábláról.

GYŐZELEM

Akkor nyersz, ha te vagy az első játékos, aki mind a négy bábuját leveszi a játéktábláról.



Libajáték

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



ANYAG: Liba játéktábla, játékosonként 1 darab (a játékosok maguk választhatnak színt), 2 kocka.

CÉL: Érd el elsőként a 63-as úrállomást.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyezően folytatódik a játék. Amikor rád kerül a sor, dobj két kockával, és lépj előre a bábudon annyi mezőt, amennyi a két kocka dobott pontjainak összege. Ha egy olyan mezőre érsz, ahol már van egy másik bábu, akkor tedd vissza a bábud oda, ahol most hagyta.

A játék elején, ha együtt dobssz egy hatost és egy hármast, akkor közvetlenül a 26-os mezőre kell lépned. Ha együtt dobssz egy négyest és egy ötöst, akkor közvetlenül az 53-as mezőre.

KÜLÖNLEGES HELYEK

• A „libák” mezők, 9, 18, 27, 36, 45 és 54, lehetővé teszik, hogy másodszor is a kockán látható számú mezőt lépj előre.

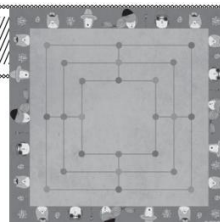
• A hid (6-os terület) közvetlenül a második hídhöz (a terület 12).

- Ha a szállodánál (19. helyszín) landol, le kell hagynia fordulat.
- Ha kútba (31-es mező) vagy börtönbe (52-es mező) érkezel, akkor Várj ott, amíg egy másik játékos erre a mezőre nem érkezik.
- a játékos visszatér arra a mezőre, amelyet éppen elhagyott. Szabály: két kör kihagyása.
- Ha a labirintusba (42. mező) érsz, menj vissza az űrbe 30.
- Ha halálfejre és keresztbe tett csontokra érkezel (58. mező), térj vissza az 1. mezőre.

GYŐZELEM:

Az a játékos nyer, aki először éri el a 63-as pozíciót.

Megjegyzés: Pontosan a 63-as mezőre kell érkezned. Ha a teljes szám a kockadobások száma meghaladja a fennmaradó mezők számát, akkor hátrálni a felesleges számú mezőt.



Kilenc férfi Morris

6 éves kortól | 2 játékos | 10 – 15 perc



ANYAG: Kilenc férfi Morrisszal játéktábla, 9 darab játékosonként

(a játékosok szint választanak).

CÉL: Az ellenfél minél több bábujának elfoglalása.

1. FÁZIS: A FIGURÁK ELHELYEZÉSE

Kezdeként a játékosok kilenc bábuikat a játéktábla metszéspontjaiba helyezik.

Ha sikerül három darabot egymás mellé helyezni (átlósan, vízszintesen vagy függőlegesen), eltávolíthatod az ellenfél bármelyik bábuja, amely nem szerepel egy háromból álló sorban. Az így megszerzett darabokat egy időre eltávolítjuk a játékból.

a játék időtartama.

Megjegyzés: A játék első fázisában a játékosok nem mozgathatják a bábuikat.

2. FÁZIS: VÁLTOZÓ ÖSSZEGEK

Miután mindkét játékos letette az összes bábuját,

A játék a figurák mozgásával folytatódik.

A játékosok felváltva mozgatják az egyik bábuikat. A bábuk csak egyenes vonalban mozgathatnak, és nem ugorhatnak át egymáson.

Ha sikerül egy három bábuból álló sort létrehoznod, akkor leveszel egyet az ellenfeled bábuik közül, akárcsak azelőtt.

Amikor már csak három darabod maradt a játéktáblán, azokat áthelyezheted a játéktábla bármelyik szabad mezőjére.

GYŐZELEM

Akkor nyersz, ha az ellenfelednek már csak két bábuja van játékban, amivel véget ér a játék.

HU

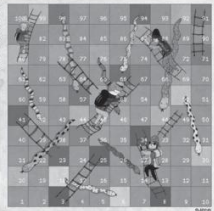
Kígyók és létrák

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



ANYAGOK: 1 játéktábla, 1 játékosbábu, 1 dobókocka.

CÉL: Légy az első, aki eléri a 100-as Univerzumot



HOGYAN KELL JÁTSZANI

A játékosok a bábuikat a játéktábla mellé, az 1-es mező elé helyezik. Egyenként dobnak a kockákkal, és a bábujukat a jelzett számú mezővel előre mozgatják.

Létramezők: Ha egy létra aljánál lévő mezőre érsz, mássz fel a létra tetejére, és helyezd a bábud a mezőre.
ahol a létra véget ér.

Kígyós mezőket: Ha egy kígyófarkú mezőre lépsz, csúsz le a kígyó testén, és helyezd a bábudat arra a mezőre, ahol a feje van.

GYŐZELEM

Az a játékos nyer, aki először éri el a 100-as mezőt.

Megjegyzés: Pontosan a 100-as mezőre kell érkezned. Ha a dobásod nagyobb, mint a fennmaradó mezők száma, akkor a plusz mezővel egyenértékűen kell visszalépned.

HU

Javaslatok

6 éves kortól | 2 játékos | 10 - 20 perc



SZÜKSÉGES HOZZÁVALÓK: Dáma, 20 bábu játékosonként (minden játékosnak egy színe van).

CÉL: Te legyél az első játékos, aki elfoglalja az ellenfél összes bábuját.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Sorsolással eldöntitek, hogy ki fog játszani a fehér bábuikkal. Mindkét játékos a hozzájuk legközelebbi négy sor feketé mezőjére helyezi a bábuikat a táblán. Fehér kezd.

A játékosok felváltva játszanak a játékban.

Mozgó alkatrészek

1. A figurák mindig átlósan előre mozognak, egy mezőt azonnal. Amikor egy bábu eléri az utolsó sort, királlyá válik.

Ez abban nyilvánul meg, hogy egy fel nem használt darabban "koronázzák meg".

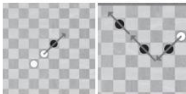
2. A királyok átlósan mozoghatnak egy vagy több mezőt, tetszőleges sorrendben. irány.

Elfog

Ha addódik a lehetőség, el kell vened az ellenfeled bábuját, különben az ellenfeled elveheti a te bábud, és felkiált: „Ha elszundikálász, veszítesz.” te!” Amikor egy darabot elfognak, az kikerül a játékból.

Férfiak

A koronázatlan bábuk, férfiak, előre vagy hátra ugorva ugorhatnak az ellenfél bábuja, így biztosítva a pályát.



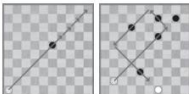
darabonként ingyenes.

Ha a bábuk leütése után ismét ugyanaz a helyzet áll elő, a játékos folytathatja az ellenfél bábuinak leütését ugyanígy.

Ezután a játék az ellenfélhez kerül.

Királyok

A király előre vagy hátra léphet egy bábut úgy, hogy átugorja az ellenfél bábuját (akár egy szomszédos mezőn, akár távolabban), feltéve, hogy legalább a bábu mögötti mező szabad.



Egy ütés után a király folytathatja a lépést egy új átlóra való irányváltással, ha lehetséges egy újabb ütés. Ezután a játék az ellenfélhez kerül.

Figyelem: Olyan lépést kell tenned, amivel a lehető legtöbb ellenfeled bábuját leütöd. (A király egy bábunak számít.)

GYŐZELEM

Akkor nyersz, ha elfoglald az ellenfeled összes bábuját, vagy ha az ellenfeled nem tud kijátszani a körén.

A játék döntetlennek minősül, ha egy játékos harmadszorra is megteszi ugyanazt a lépést, vagy ha egyik játékos sem lépett el bábut 20 lépésen belül.

Sakk

HU

6 éves kortól | 2 játékos | 15 - 30 perc



SZÜKSÉGES HOZZÁVALÓK: Sakktábla, 16 bábu játékosonként (mindegyik játékosnak egy színe van).

CÉL: Az ellenfél királyának megütése, amit sakk-mattnak nevezünk.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Sorsolással eldöntitek, hogy ki fog játszani a fehér bábuikkal.

Helyezzétek a táblát úgy, hogy a világos négyzet mindkét játékos jobb sarkához közel legyen. Mindkét játékos elrendezi a bábuikat a táblán.



A királynőket mindig a saját színükre helyezzük, tehát egymással szemben helyezkednek el a sakktáblán.

Fehér játszik először. A körödben kell játszani, nem passzolhatsz.

A játékosok felváltva mozgatják az egyik bábujukat.

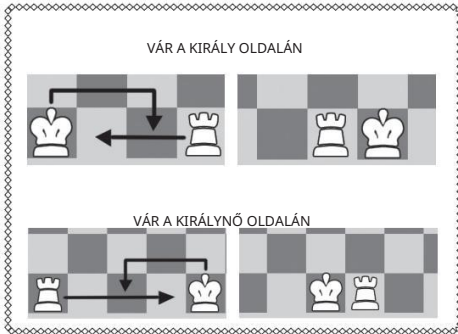
MOZGÓ DARABOK

Egy bábu soha nem léphet át egy másik bábun (kivéve a huszárt).

A királyok a játék legfontosabb figurái. A királyok egy mezőt léphetnek bármelyik irányba, és végrehajthatnak

egy különleges mozdulat, amit sáncolásnak neveznek.

A sáncolás a király és a bástya egyidejű mozgását jelenti, ha:



• sem a király, sem a bástya nem mozdult olyan messzire a játék során;

• nincs közöttük más bábu; • a király nincs sakkban van.

A királynők tetszőleges számú mezőt léphetnek tetszőleges irányba. Ők a legerősebbek az összes rész közül.

A bástyák korlátlan számú négyzetet mozoghatnak függőlegesen vagy vízszintesen.

A futók átlósan korlátlan számú mezőt mozoghatnak.

A lovasok három mezőt mozognak: egyet vagy kettőt vízszintesen (vagy függőlegesen), a többi pedig a másik, merőleges irányban. Ez egy „L” alakú mozgásnak tekinthető. A huszárok az egyetlenek, amelyek átugorhatnak más darabokat.

A gyalogok mindig egy mezőt előre lépnek egyenes vonalban, és soha nem léphetnek hátra. Minden gyalog két mezőt előre léphet az első lépésével. Ha egy gyalog eléri a tábla utolsó sorát, átalakulhat

egy másik, a játékos által választott színű bábu (a király kivételével).

ELFOG

Egy bábu kikerül a játékból, amikor az ellenfél bábuja egy olyan mezőre lép, amelyet korábban elfoglalt. A bábu a szokásos módon lépve üti meg az ellenfél bábuját, kivéve a gyalogokat, amelyek átlósan előre mozogva ütik meg a bábut.

A király sakkban van, ha olyan helyre kerül, ahol az ellenfél egyik bábuja leütheti. Az ellenfél sakkot jelent. (Tilos a királyt sakkban hagyni).

A királyt sakk-mattnak nyilvánították:

• ha nem tud mozdulni anélkül, hogy újra féken tartaná;

• ha egy játékos nem tudja blokkolni a sakkot egy bábu elhelyezésével a király és a király között és az ellenfél fenyegető bábuja;

• ha egy játékos nem tud lefogni egy fenyegető darabot.

GYŐZELEM

A játékot az a játékos nyeri, aki sakkozik az ellenfél királyával.

Egy sakkjátszma döntetlennel is végződhet, ha:

- „patthelyzet” alakul ki, ami azt jelenti, hogy az egyik játékos nincs a pályán sakk, de nem tehet olyan lépést, amivel ne kapná meg a király sakkban;
- állandó kontroll jön létre;

- ugyanaz az igazgatótanácsi pozíció háromszor megismétlődik;
- a játékosoknak nincs elég bábujuk ahhoz, hogy
szükség:
 - 50 lépést tettek meg gyalog útése vagy mozgatása nélkül.



KOCKABÁS JÁTÉKOK

HU

Kockák 10 000

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



ANYAG: 5 kocka.

CÉL: Légy az első, aki eléri a 10 000 pontot.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Ez egy „állj meg vagy gurulj tovább” játék: amíg pontokat szerzel, addig folytathatod a dobást. A pontozás megkezdéséhez egy körben el kell érned a legalább 750 pontot; ezután nincs minimális pontszám követelmény. Ha úgy döntesz, hogy abbahagyod, felírod a szerzett pontokat, és a következő játékosra kerül a sor. Másrészt, ha úgy döntesz, hogy folytatod a játékot, fennáll a veszélye annak, hogy egy szerencsétlen kombinációt dobsz, és mindent elveszítesz.

NYERTES KOCKÁK

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

Nyerő kombinációk

- Három egyforma dobókocka 100-szorosát ér, mint a dobókockáé.
(Példa: Három kettes dobás értéke: $100 \times 2 = 200$ pont).
- Három egység 1000 pontot ér.
- Négyes (négy egyforma) megduplázza a három pontot ugyanazon kockával. (Pl.: négy négyes értéke: $100 \times 4 = 400 \times 2 = 800$ pont).
- Ötös (öt egyforma) megduplázza az eredményt négyes. (Példa: öt négyes értéke: $800 \times 2 = 1600$ pont).
- Egy sor (1, 2, 3, 4, 5 vagy 2, 3, 4, 5, 6) 1500 pontot ér.

1. megjegyzés: A számoláshoz a hármásoknak és a pontoknak egyetlen dobás során kell esniük a kocka segítségével.

2. megjegyzés: Ahhoz, hogy négy vagy öt azonos számból álló kombinációk számsítanak, egyetlen kockadobással kell dobni őket, vagy három azonos számot kell összeadni.

Amikor rád kerül a sor, dobj öt kockával. Számold meg a kapott pontokat. Ezután dönts el, hogy leírod-e ezt az eredményt, vagy...
Próbáld ki a szerencsédet és szerezz több pontot. Ha úgy döntesz, hogy folytatod a játékot, Tedd el azokat a kockákat, amelyek már pontot értek, majd dobj újra a többivel.

Ha az összes kockát feldobtad, újra dobhatsz velük. De légy óvatos; ha az új dobás nem hoz pontot, akkor elveszíted az adott kör összes pontját!

Ezután a következő játékoson a sor, hogy megpróbáljon szerejni egy lapot – némi pontot.

Példa:

1. dobás: 6, 6, 6, 4, 3-at dobss: három hatossal 600 pontot szerezhetsz

2. dobás: felveszel egy négyest és egy hármat, és újra dobss két kockával: 6,
1: az új pontszámod $600 \times 2 = 1200$ pont négy hatosért plusz 100 pont egységenként, ami 1700 pontot jelent.
3. dobás: újra dobss az összes kockával, és ezúttal a következő eredményeket kapod: 3, 3, 4, 2, 6.
Ez a dobás nem ér pontot, így minden pont elveszik.

GYŐZELEM

Az a játékos nyeri a játékot, aki először ér el 10 000 pontot.

A hajó, a kapitány és legénysége

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



ANYAG: 5 kocka.

CÉL: 10 kör után a legmesszebbre úszni.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Dobj a kockákkal egyesével. Dobj egy hatost, ami a hajót jelképezi, majd egy ötöst, ami a kapitányt jelképezi, és végül egy négyest.

, amely a legénységet fogja képviselni.

Ha még nem dobta a csónakot, akkor újra kell dobnod az összes kockával.

Nem tarthatsz meg kapitányt hajó nélkül, vagy legénységet kapitány nélkül.

Ha van hajód, de nincs kapitányod, nem tudsz legénységet tartani.

Ezt a három számot vagy egy dobással, vagy egymást követő dobásokkal kell dobnod.

Körönként háromszor dobhatsz a kockával.

Amint dobss egy hatost, egy ötöst és egy négyest,

vitorlát bonthatsz: a másik két dobókockával számolhatod a tengerészeked

a megtett kilométerek.

PÉLDA Ha

Ha 6-ot, 5-öt, 4-et, 3-at és 2-t dobss, akkor $3 + 2 = 5$ mérföldet gyalogolsz.

Leírod a megtett mérföldek számát, és a lépés átkerül a következőre.

Ha a körödben nem dobss hatost, ötöst és négyest, nem kapsz pontot.

GYŐZELEM

10 kör után megszámlolják az egyes játékosok által megtett mérföldeket.

Az a játékos nyer, aki a legmesszebbre úszik.

HU

Nincs öt, nincs kettő

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



ANYAG: 4 kocka.

CÉL: A legtöbb pontot szerezni tíz játékkör alatt.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Amikor rád kerül a sor, dobj a kockával, és számold meg a pontjaidat, kivéve az

ötösöket és ketteseket, amelyeket félretesz. Ezután dobj újra a maradék kockákkal,

és folytasd a számolást, amíg az összes kockát el nem tedd.

Írd le az összesített pontszámodat, majd a következő játékos következik.

GYŐZELEM

10 kör után a játékosok által szerzett pontokat összeadják. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

HU

Póker kockákkal

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



SZÜKSÉGES: 5 dobókocka és 10 zseton játékosonként.

CÉL: A legtöbb ellentámadás megnyerése.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Az első játékos eldönti, hogy hány zsetont helyez el

ciát nyitó tétként (egy vagy kettő), majd akár háromszor is dobhatsz a kockával, hogy erős kezét hozza létre.

A további játékosok nem dobhatnak többször a kockákkal, mint az első játékos. Az első dobás után a játékosok újra dobhatnak csak egy, néhány, vagy az összes kockával.

Akinek a legerősebb a keze, az viszi a cicát, és ő dob először a következő körben.

GYŐZELEM

Amint az egyik játékosnak elfogynak a zsetonjai, az a játékos nyer, akinek a legtöbb zsetonja van.

LEHETŐSÉGES KOMBINÁCIÓK növekvő sorrendben

rendelés

PAROSÍT 2 azonos kocka

KÉT PÁR 2 pár; 2 azonos dobókocka

HÁRMAS AZONOS..... 3 egyforma dobókocka

EGYENES ... 5 egymást követő dobókockából álló sorozat

TELIHÁZHármas egyforma és egy pár

NÉGYES..... 4 egyforma dobókocka

PÓKER 5 egyforma kocka



Gödrök

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



SZÜKSÉGES HOZZÁVALÓK: 5 dobókocka, pontozólap.

CÉL: A megadott kombinációk eldobásával a lehető legtöbb pontot szerezni.

KOMBINÁCIÓK...	PONTOK
1	1 × dobott egységek száma
2	2 × dobott kettesek száma
3	3 × dobott hármasok száma
4	4 × dobott négyesek száma
5	5 × dobott ötösök száma
6	6 × dobott hatosok száma
ÖSSZESEN 1	A FENTIEKBŐL ELÉRT PONTOK ÖSSZES SZÁMA
Bónusz Összesen 1 (Összesen 63 = 35)	35 pont, ha az Összesen 1 63 pont
Minimális	kockadobások összege, ha < 20
Maximális	kockadobások összege, ha > 20
ÖSSZESEN 2	A FENTI ELÉRT PONTOK SZÁMA ÖSSZESEN
Három egyforma = 3 egyforma kocka	25 pont
Teli ház = 3 egyforma kocka + 2 egyforma kocka	30 pont
Kis sor: 1-2-3-4 vagy 2-3-4-5 vagy 3-4-5-6	25 pont
Négyes: Négyes	35 pont
Nagy Sor: 1-2-3-4-5 vagy 2-3-4-5-6	40 pont
Kockák: 5 egyforma kocka	50 pont
ÖSSZESEN 3	A FENTI ELÉRT PONTOK SZÁMA ÖSSZESEN
VÉGSO PONTSZÁMOK	ÖSSZESEN 1 + 2 + 3

HOGYAN KELL JÁTSZANI

A játékosok felváltva dobnak a kockával háromszor, hogy egy kombinációt hozzanak létre. Minden dobáskor újradohatnak az összes kockát, vagy

spórolj valamennyit.

Ha a harmadik dobás után az eredménytáblázatban felsorolt kombinációk egyike megegyezik, írd a megfelelő pontszámot a jobb oldali mezőbe. Ellenkező esetben nullát kell írnod az egyik mezőbe.

Az oszlopot 1-től csökkenő sorrendben kell játszani.
Jamgyökr



Az oszlopot Yams-tól 1-ig növekvő sorrendben kell játszani.
Az oszlop tetszőleges sorrendben játszható.

Megjegyzés: A játék lerövidítése érdekében választhatod, hogy nem játszod ki az összes oszlopot.

GYŐZELEM

A játék akkor ér véget, amikor az összes négyzet megtelt.

A győztes az a játékos, aki a legmagasabb végső pontszámot éri el.

Fekete Jack



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



SZÜKSÉGES: 3 dobókocka és 5 zseton játékosonként.

CÉL: Minden ellentámadás megnyerése.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Amikor rád kerül a sor, dobj három kockával, és add össze a pontokat.

Dönthetsz úgy, hogy megállsz, ebben az esetben leírod az eredményedet, és a következő játékos következik. Vagy dönthetsz úgy, hogy folytatod, és újra dobasz egy, kettő vagy három kockával. Ezután hozzáadod az új pontszámot az előző eredményhez, és így tovább, amíg úgy nem döntesz, hogy megállsz.

Ha a kockadobás eredménye meghaladja a 21-et, akkor egy zsetont kell elhelyezned a cicába.

Aki 21-es vagy ahhoz a számhoz legközelebbi pontszámmal nyeri a kört, az nyeri a cicát, és minden más játékos is ad a győztesnek egy zsetont.

Még ha zsetont is fizetnél a cicának, amiért átlépted a 21-et, akkor is fizetned kell egy másik zsetont a győztesnek, így kettőt vesztesz abban a körben.

GYŐZELEM

Az összes zseton összeggyűjtésével nyersz.

A cél a 21-es pontszám elérése, vagy ahhoz a lehető legközelebb kerülni, de nem túllépni a 21-et.

421



8 éves kortól | 2-4 játékos | 15-20 perc



SZÜKSÉGES: 3 dobókocka, 21 zseton.

CÉL: Bábuk nélkül befejezni a játékot.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

A játék két fázisban zajlik, melyeket „töltésnek” és „kisütésnek” neveznek. Az első fázisban a vesztes játékosokat az asztal közepén lévő cicából származó zsetonokkal „töltik fel”. A játék ezen első fázisában a játékosok csak egyszer dobhatnak a kockával.

A második fázisban a játékosok „elrendezik” a számlálót.

Amikor rád kerül a sor, dobj három kockával. Ha elégedett vagy a kombinációddal, elégedett vagy, add tovább a kockát a következő játékosnak. Ha

Nem, dobhatsz három, kettő vagy egy kockával (és megtarthatod a többit). A kockákkal legfeljebb háromszor dobhatsz, mielőtt passzolnád őket.

a szomszédnak.

A további játékosoknak ugyanannyiszor kell dobniuk a kockával, mint az első játékosnak, még akkor is, ha az első dobásukra jó lapkombinációt kaptak.

Amikor mindenki játszott, az a játékos nyer, aki a legjobb lapot dobta.

A „feltöltés” során a legalacsonyabb értékű királyt dobó játékos a megadott számú zsetont gyűjti össze.

az alábbi listát a kite-ből. A "betöltés" akkor ér véget, amint elfognak a tokenek a kite-ben.

Az „elrendezés” során a legjobb kezét dobó játékos megszabadul egy meghatározott számú zsetontól.

A „kirakodás” akkor ér véget, amikor a játékos elfogy a zsetonjaiból.

NYERTES KEZEK

- Ha az egyik játékos 421 >-ot dob, akkor az a játékos, akinek a legrosszabb keze van. 10 zsetont kap.
- Ha az egyik játékos 111-et dob >, akkor az a játékos, akinek a legrosszabb keze van. 7 zsetont kap.
- Ha az egyik játékos 116-ot vagy 666-ot dob, akkor az a játékos, aki a legrosszabb eredményt produkálta. a kombinációval 6 zsetont kap.
- Ha az egyik játékos 115-öt vagy 555-öt dob, akkor az a játékos, akinek a legrosszabb kombináció 5 zsetont kap.
- Ha az egyik játékos 114-et vagy 444-et dob, akkor az a játékos, akinek a legrosszabb a dobása. a kombinációval 4 zsetont kap.

- Ha az egyik játékos 113-at vagy 333-at dob, akkor az a játékos, akinek a száma A legrosszabb kombináció 3 zsetont kap.
- Ha az egyik játékos 112-t vagy 222-t dob >, akkor az a játékos, akinek A legrosszabb kombináció 2 zsetont kap.
- Ha az egyik játékos egyenesen 123-at vagy 234-et dob stb. >, akkor az a játékos, akinek a száma A legrosszabb kombináció 1 zsetont kap.
- A legjobb kéztől függetlenül, bármely játékos, aki 221-et dob, ami A legalacsonyabb értékű kéz 2 zsetont kap.
- Az „értelmezés” során ugyanazt a skálát használják, de bárki 421-et dob, "kitesz" 10 zsetont úgy, hogy odaadja azokat a legrosszabb dobást produkáló játékosnak.
- kombináció stb.
- GYŐZELEM
- Ha az egyik játékos úgy találja, hogy az összes zsetonja nála van, a játék véget ér. Ő nyer. Az a játékos, akinek előbb fogynak el a zsetonjai.

az asztal és a csere újraindulhat stb...

Amikor négy egyforma lapot gyűjtesz össze, adj titkos jelet a partnerednek anélkül, hogy felhívnád magadra az ellenfeleid figyelmét.

A partnernek amint meglátja a jelet, azonnal azt kell kiáltania, hogy „Kemps!”.

Ha te és a partnered egyszerre négy egyforma kártyát gyűjtötök össze, és titkos jelet adtok egymásnak, akkor mindkettőt az kiáltjátok: "Dupla Kemps!".

Ha az ellenfeled úgy gondolja, hogy kitalálta a jelzsedet, akkor felkiálthat: „Kontra Kemps!”. Ezután le kell írnia a jelet. Ha helyesen írja le a jelet, a játék szünetel, amíg te és a partnered új jelet választotok.

Ha az ellenfél téved, a játék folytatódik.

GYŐZELEM

A játék kezdete előtt a játékosok megegyeznek abban, hogy hány pontot kell szerezniük. Az a csapat nyer, amelyik először éri el ezt a pontszámot.

CSAPAT KÓDOLÁS		
1 KEMPS		1 pont
1 DUPLA KEMPS	4 pont	
1 KEMPS ELŐRE.....	4 pont	
1 HIBÁS JELZŐLÁMPA		- 2 pont
(ha az ellenfél kitalálja a jelzsedet.)		

Barba



7 éves kortól | 4 játékos | 30 perc



ANYAG: egy 52 lapos pakli joker nélkül.

CÉL: A játékot a lehető legkevesebb ponttal befejezni.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Minden játék négy fordulóból áll. Minden fordulóban hat szerződést kell lejátszani.

SZERZŐDÉSEK LÉÍRÁSA

1. Nincsenek trükkök: a lehető legkevesebb trükköt kell megnyerni.
2. Nincsenek királynők: kerül a királynők megnyerését a lépéseid során.
3. Kör nélkül: kerül el, hogy szíveket kapj az útéseidben.
4. Nincs Király (Barbu): kerül el a Kör Király megnyerését a lépéseiddel.

5. Nincs utolsó lépés: kerül el a nyerést az utolsó lépésben.

6. Saláta: halmazd össze az összes többi szerződést: kerül a nyerést-

ning útések, dámák, szívek, szívek királya és az utolsó útés.

Készíts egy eredménytáblát úgy, hogy a játékosok nevét oszlopfelekként írod az oldal tetejére, a szerződések nevét pedig egy listába írod az oldal bal oldalára.

A legfiatalabb játékos kezd, és oszt kártyákat az első körben. Ő kezdi a játékot, és ő dönti el a hat szerződés kijátszásának sorrendjét is.

Az első kör végén a következő játékos következik, aki kártyát oszt, és így tovább.

Amikor rád kerül a sor, oszd ki az összes lapot a játékosok között. A kezedből kiolasott lapok alapján válaszld ki, melyik szerződést szeretnéd kijátszani, mondd el a többi játékosnak, és tedd le az első lapot. A másik három játékos felváltva folytatja a játékot, az óramutató járásával megegyező irányban.

KÁRTYAJÁTÉKOK

A játék az óramutató járásával megegyezően halad az asztal körül.

Kártyaosztáskor mindig a bal oldaladon ülő játéks kezd.

Az első játékos mindig az, aki az osztótól balra ül.

Oszd ki a kártyákat a játékosoknak egyenként.



Táborok

7 éves kortól | 4 játékos | 15 perc



ANYAG: egy 52 lapos pakli joker nélkül.

CÉL: A csapatodnak a legtöbb pontot szereznie.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

A játékosok két kétfős csapatot alkotnak. Minden csapat egy pillanatra elszigeteli magát a többiektől, hogy válasszon egy titkos jelet (példáut: kacsintás, arcuk vakarása...). Az osztó négy lapot oszt minden játékosnak.

A megmaradt kártyák egy paklit alkotnak. Minden játékos megnézi a kártyáit anélkül, hogy megmutatná azokat a többieknek. Ezután az osztó négy lapot hűz a pakliból, amelyeket felfelé fordítva, egy sorban az asztal közepére helyez.

A cél négy összegyűjtése

azonos értékű kártyákat a lehető leggyorsabban.

Minden játékos egyszerre játszik, és egy lapot húzhat az asztal közepéről, cserébe egy lapot a kezéből.

Miután a játékosok kiosztották a lapjaikat, az osztó ellenőrzi, hogy van-e még négy lap az asztal közepén. Ha egyik játékosnak sincs szüksége rájuk, az osztó elveszi őket.

és képpel lefelé oldalra helyezi őket. Ezután négy új lapot osztanak az asztal közepére.

HU

Elnök

8 éves kortól | 4 játékos | 25 perc



ANYAG: 54 kártyalap jokerekkel.

CÉL: Elnökké válni.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Osztó ki az összes lapot (beleértve a joker kártyákat is) a játékosok között.

Kártya rendelés:

JOKER (MAGAS), 2, ÁSZ, KIRÁLY, DÁMÁNY, BUB, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (ALACSONY).

Az első játékos egy vagy több azonos értékű lapot tesz le. A következő játékosnak ugyanannyi, de nagyobb értékű lapot kell letennie, és így tovább.

Például: az első játékos egy ötös párt mutat fel, a következő játékosnak egy magasabb párt kell felfednie.

Ha nem tudsz vagy nem akarsz játszani, elveszítheted a körödet.

Az a játékos, aki utoljára dob el egy (vagy több) lapot, amit a többi játékos nem tud vagy nem akar feljavítani, összegyűjti a saját pakliját, és a játékot az előzőek szerint kezdi újra.

Az a játékos nyeri a címet, akinek először elfogynak a kártyái.

„Elnök”, második „Alelnök”, harmadik „Alelnök Seggfej” és utolsó „Seggfej”

lyuk”.

A következő körben seggfej kártyákat oszt.

Ezután Seggfejnek át kell adnia a két legjobb lapját az Elnöknek, aki viszont odaadja neki a két legrosszabb lapját.

Az alelnöknek a legjobb lapot kell adnia az alelnöknek, aki viszont a legrosszabb lapot adja neki.

Megjegyzés1: A seggfej mindig az első, aki lefekszik a következő körben.

2. megjegyzés: Minden kör végén a feladatokat a játékosok befizetési sorrendje alapján újraosztják.

Őrült nyolcasok

HU

7 éves kortól | 2 – 5 játékos | 10 perc



ANYAG: 54 kártyalap jokerekkel.

CÉL: Szabadulj meg az összes kártyádtól a lehető leggyorsabban.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Az osztó nyolc lapot oszt minden játékosnak. A maradék kártyákat képpel lefelé az asztal közepére helyezik, egy kártyakupacot alkotva. A kupac legfelső lapját képpel felfelé fordítják, és mellé helyezik.

Amikor rád kerül a sor, a felfelé fordított kártya szerint kell játszani.

Játszatsz:

- egy vagy több azonos értékű kártya,
- vagy egy azonos színű kártya,
- vagy egy tetszőleges színű nyolcas.

A következő kártyák különleges szerepet játszanak:

- A nyolcasok lehetővé teszik a szín bármikori megváltoztatását. Értéstitést kapsz. a többi játékosnak a választott színt.
- A joker és a kettes kártya miatt a következő játékosnak két lapot kell húznia kártyák.

• Az ászok megváltoztatják a játék irányát.

- A jacks arra kényszeríti a következő játékosot, hogy kihagyjon egy kör.
- Hetes dobás után újra kell játszani.

Ha nem tudsz lapot kijátszani, akkor el kell húznod egyet a készletből. Ha továbbra sem tudsz lapot kijátszani, akkor a te köröd következik.

a következő játékoshoz kerül. Ha csak egy kártya van a kezedben, azonnal „Kártya”-t kell kiáltanod. Ha elfelejtetted, és egy másik játékos észreveszi, a többi játékos is ad neked egy lapot, és a játék folytatódik.

Amikor elfogy a készlet, a dobókupac legfelső lapját el kell dobni, a megmaradt kártyákat pedig össze kell keverni, hogy új készletet alkossanak.

A játék véget ér, amint az egyik játékosnak elfogynak a kártyái. A többi játékos ezután megszámlálja a kezében lévő pontokat.

KÓDOLÁS

Az a játékos, aki letette az összes lapját, -10 pontot kap. A többi játékos megszámlálja a nála lévő lapok értékét: Ász = 40 pont; J, Q, K = 10 pont, és a mezőn lévő összes lapot névértékük szerint számlálják.

GYŐZELEM

Öt kör után az a játékos nyer, akinek a legkevesebb pontja van.

HU

Egyiptomi racsnis csavar

8 éves kortól | 4 játékos | 25 perc



ANYAG: egy 52 lapos pakli joker nélkül.

CÉL: Gyűjtsd össze az összes kártyát.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Az osztó kiosztja az összes lapot a játékosoknak. A játékosok képpel lefelé helyezik maguk alá a lapjaikat. A játékosok felfordítják a paklijuk legfelső lapját, és az asztal közepére helyezik, az előző játékos lapjára.

Ha az előtett ülő játékos felfordít egy lapot a pakliból, a szerződést úgy kell aláírnod, hogy egy vagy több lapot felfordítasz a pakliból, attól függően, hogy melyik kártya van: egy kártya bubi, kettő dáma és három kártya király esetén. Ha a szerződés teljesítésekor nem fordítasz fel lapot a pakliból, az a játékos kapja vissza a paklit, ami letette a lapot a pakliból.

Ha felfordítasz egy bíróság kártyát, a szerződésed megszűnik, és a következő játékosnak új szerződést kell aláírnia attól függően, hogy melyik bíróság kártyát dobta el, és így tovább, amíg egy játékos alá nem ír egy szerződést anélkül, hogy bíróság kártyát felfordítana. Ebben az esetben a paklit az a játékos veszi át, aki az utolsó bíróság kártyát dobta el.

Amikor két azonos értékű lapot fordítanak fel egymás után, akár ugyanaz a játékos, akár különböző játékosok, minden játékosnak meg kell próbálnia a lehető leggyorsabban egy pakli lapot az asztal közepére dobni.

A leggyorsabb játékos gyűjti össze az összes kártyát.

GYŐZELEM

Az a játékos nyeri a játékot, aki összegyűjti az összes kártyát.

Ó, a fenébe

HU

8 éves kortól | 3-6 játékos | 15 perc



ANYAG: egy 52 lapos pakli joker nélkül.

CÉL: Pontosan annyi ütést megnyerni, amennyit a játék elején meghatároztak.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Három játékos esetén vedd ki a kettőt; öt játékos esetén vedd ki két kettes, hat játékos esetén pedig négy kettes eltávolítása.

Készíts egy táblázatot, amelynek tetején a játékosok nevei szerepelnek oszlopfejként, a bal oldalán pedig a meccsszámok a lícitálás és az eredmények rögzítéséhez.

A lapok természetes sorrendjét tiszteltetben tartják, az ász a legmagasabb lap: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Az első játékban minden játékos kap egy lapot az osztótól.

A megmaradt kártyák egy pakli lapot alkotnak. Az osztó ezután felfordítja a pakli legfelső lapját, amely meghatározza az adu színét. A játékosok kapnak egyet minden további kézzért még egy lapot.

Egy olyan játék után, amelyben az összes lapot kiosztották, a kézben lévő lapok száma ismét csökkenteni kezd, és minden további játékban a játékosok eggyel kevesebb lapot kapnak.

A játékosok megnézik a lapjukat/lapjaikat. Az aduként bementott szintől függően a játékosok egyenként bementják, hogy szerintük hány ütést fognak nyerni.

Megjegyzés: Az utolsó játékosnak annyi ütést kell licitálnia, hogy a többi licitútéssel együtt kisebb vagy nagyobb (de nem egyenlő) legyen, mint az egyes játékosoknak kiosztott lapok száma.

Az első játékos letesz egy lapot. A többi játékosnak követnie kell a példáját. Ha nem tudják, akkor kijátszanak egy adut. Ha ez nem lehetséges, akkor eldobnak egy általuk választott lapot.

Aki a legmagasabb adut tette le, az nyeri az ütést. Ha nem lenne senki sem játszott adut, bárki is tette le

A szín legmagasabb lapja nyeri az ütést. Aki megnyeri az ütést, az továbblép a következő ütésre.

KÓDOLÁS

Azok a játékosok, akik egy meghatározott számú ütést nyernek, ütésenként öt pontot kapnak, plusz öt bónuszpontot. Azok a játékosok, akik nem nyernek meg egy meghatározott számú ütést, öt pontot veszítenek minden olyan ütésért, amelyhez kevesebb vagy több ütést adnak.

GYŐZELEM

Amikor az összes leosztást lejátszották, a legmagasabb számmal rendelkező játékos nyer pontok.

HU

Whistite

7 éves kortól | 4 játékos | 15 perc



ANYAG: egy 52 lapos pakli joker nélkül.

CÉL: A lehető legtöbb trükk megszerzése.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

Az osztó 13 lapot oszt minden játékosnak. Felfordítja az utolsó lapját, megmutatja a többi játékosnak, majd visszaveszi a kezébe. Ez a kártya határozza meg, hogy melyik szín az adu.

A lapok természetes sorrendjét tiszteletben tartják, az ász a legmagasabb lap: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Az osztótól balra ülő játékos kezd, a játékosok pedig egy lapot helyeznek képpel felfelé az osztó elé, az asztal közepe.

egy ütést, ha lehetséges, szín szerint. Ha minden játékos követi a színt, az nyeri az ütést, aki a legmagasabb lapot tette le. Ha nem tudod követni a példát, leteszed az adut: a trükköt megütötték. Aki a legmagasabb adut játssza ki, az nyeri az ütést. Ha sem követni nem tudod a példát, sem adut nem nyerhetsz, elvesz minden egy kártya, amire nincs szükséged.

KÓDOLÁS

Minden trükk egy pontot ér.

GYŐZELEM

Az a játékos nyer, aki először ér el 20 pontot.

