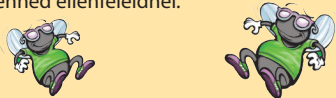




# FLIEGEN KLÄTSCHEN

Mire észreveszed őket, már el is tűntek! Nem számít, hogy satnya legyecské vagy elhízott dongólégy jelenik meg – amint a légycsapó felbukkan, a legfontosabb, hogy villámgyorsan odacsapj! Ebben a pörgős akció-kártya-játékban gyorsabbnak, figyelmesebbnek kell lenned ellenfeleidnél.



**Importálja:** Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## A DOBOZ TARTALMA

112 kártyalap:

	2minden 1-esből	4 minden 2-esből	4 minden 3-asból	4 minden 4-esből	2 minden 5-ösből
16 kék légykártya					
16 sárga légykártya					
16 zöld légykártya					
16 lila légykártya					
16 narancs légykártya					
16 piros légykártya					
16 légycsapó kártya					

## A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok egymás után fedik fel a kártyalapokat. Amint egy légycsapó feltűnik, a játékosok egyszerre próbálják meg elkapni a legtestesebb dongólegyet. A játék végén a legértékesebb legyekkel rendelkező játékos nyer.



## ELŐKÉSZÜLETEK

Alaposan keverjük meg a kártyalapokat képpel lefelé fordítva, és terítsük szét őket véletlenszerűen az asztalon.

## A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást. A legfiatalabb játékos kezd.

A játékos, amikor sorra kerül, egy általa választott kártyát megfordít az asztalon lévőek közül. A megfordított kártya lehet a hatféle színű légykártya valamelyike vagy légycsapó kártya. Hogy a kártyát felfordító játékos ne legyen előnyben, a kártyalapot nem maga felé kezd felfordítani, hanem a többi játékos felé.



## Mikor foghatnak legyet a játékosok?

Ha valamelyik játékos **légycsapó kártyát** fed fel, vagy ha **5 különböző színű** légykártya hever már az asztalon, a játékosoknak lehetőségük nyílik a légyvadászatra.



## Milyen legyeket kaphatnak el?

A játékosok csak olyan legyeket próbálhatnak meg elkapni, amilyen színű kártyából az adott pillanatban a legtöbb látható a felfordított lapok között. Ha egyenlőség van a többségben lévő színek között, a játékosok ezek közül bármelyik színből kaphatnak el legyet.

**Fontos:** minden légykártya 1-től 5-ig van számozva. Ha lehetőség van, érdemes minél nagyobb számú kártyalapot begyűjteni, többet fog számítani a játék végén.

**Figyelem:** néhány légy a rejtőszínének köszönhetően a többinél jobban álcázza magát a színes hátlapú kártyalapokon – erre figyelj oda nagyon!

-1-

-2-

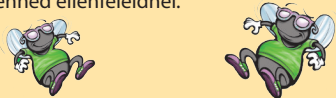
-3-

-4-



# FLIEGEN KLÄTSCHEN

Mire észreveszed őket, már el is tűntek! Nem számít, hogy satnya legyecské vagy elhízott dongólégy jelenik meg – amint a légycsapó felbukkan, a legfontosabb, hogy villámgyorsan odacsapj! Ebben a pörgős akció-kártya-játékban gyorsabbnak, figyelmesebbnek kell lenned ellenfeleidnél.



**Importálja:** Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## A DOBOZ TARTALMA

112 kártyalap:

	2minden 1-esből	4 minden 2-esből	4 minden 3-asból	4 minden 4-esből	2 minden 5-ösből
16 kék légykártya					
16 sárga légykártya					
16 zöld légykártya					
16 lila légykártya					
16 narancs légykártya					
16 piros légykártya					
16 légycsapó kártya					

## A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok egymás után fedik fel a kártyalapokat. Amint egy légycsapó feltűnik, a játékosok egyszerre próbálják meg elkapni a legtestesebb dongólegyet. A játék végén a legértékesebb legyekkel rendelkező játékos nyer.



## ELŐKÉSZÜLETEK

Alaposan keverjük meg a kártyalapokat képpel lefelé fordítva, és terítsük szét őket véletlenszerűen az asztalon.

## A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást. A legfiatalabb játékos kezd.

A játékos, amikor sorra kerül, egy általa választott kártyát megfordít az asztalon lévőek közül. A megfordított kártya lehet a hatféle színű légykártya valamelyike vagy légycsapó kártya. Hogy a kártyát felfordító játékos ne legyen előnyben, a kártyalapot nem maga felé kezd felfordítani, hanem a többi játékos felé.



## Mikor foghatnak legyet a játékosok?

Ha valamelyik játékos **légycsapó kártyát** fed fel, vagy ha **5 különböző színű** légykártya hever már az asztalon, a játékosoknak lehetőségük nyílik a légyvadászatra.



## Milyen legyeket kaphatnak el?

A játékosok csak olyan legyeket próbálhatnak meg elkapni, amilyen színű kártyából az adott pillanatban a legtöbb látható a felfordított lapok között. Ha egyenlőség van a többségben lévő színek között, a játékosok ezek közül bármelyik színből kaphatnak el legyet.

**Fontos:** minden légykártya 1-től 5-ig van számozva. Ha lehetőség van, érdemes minél nagyobb számú kártyalapot begyűjteni, többet fog számítani a játék végén.

**Figyelem:** néhány légy a rejtőszínének köszönhetően a többinél jobban álcázza magát a színes hátlapú kártyalapokon – erre figyelj oda nagyon!

-1-


-2-


-3-

-4-

### Hogyan kaphatják el a legyeket?

Minden játékos egyszerre, rácsapással próbálhatja meg elkapni valamelyik legyet.

 5–8 játékos esetén a játékosok csak 1 kezükkel csaphatnak le, és 1 legyet gyűjthetnek be.

 2–4 játékos esetén a játékosok 2 kezükkel csaphatnak le, és 2 legyet gyűjthetnek be.

Miután már minden lehetséges légykártyára lecsaptak, vagy már minden játékos lecsapott egy kártyára, a játékosok először a kezüket rajta hagyják a lecsapott kártyalapokon. Csak ezt követően ellenőrzik, hogy a legyet, amelyre rácsaptak, rátehetik-e a saját győzelmi paklijukba.

Ha egy játékos a megfelelő színű légykártyára csapott, azt képpel felfelé fordítva a győzelmi paklijába teszi. Ha több játékos is lecsapott egyazon kártyára, a legalul lévő kéz tulajdonosa szerezheti meg a kártyát.

Ha egy játékos nem a megfelelő színű légykártyára csapott, a kártya egyszerűen a helyén marad. Am a játékosnak büntetésből a győzelmi paklija legfelső lapját el kell dobnia a közös dobópakliba. Ha nincs a győzelmi

paklijában kártyalap, szerencséje van: nem kell semmit eldobnia. A dobópaklit különítsük el a játéktértől, az ebben lévő kártyalapok kikerültek a játékból.

Ha légycsapó kártya váltotta ki a légyfogást, ezt most dobjuk el a dobópaklira.

A légyvadászát ezennel befejeződött. A következő játékoson a sor, hogy felfordítson megint egy kártyalapot, majd az utána jövő játékoson és így tovább, amíg nem adódik újabb lehetőség a légyvadászatra.



*1. példa: 5 piros, 2 sárga és 1 lila légykártya fekszik már felfordítva az asztalon. Az aktív játékos felfordít egy légycsapó kártyát. Ebben a pillanatban lehetőségük nyílik a játékosoknak arra, hogy piros színű légykártyákat szerezzenek, mivel pillanatnyilag ez a szín van többségben a felfordított lapok között.*



*2. példa: 3 piros, 3 zöld, 1 kék és 1 lila légykártya fekszik már felfordítva az asztalon. Az aktív játékos felfordít egy sárga legyet- ez lett az ötödik szín. Ebben a pillanatban lehetőségük nyílik a játékosoknak arra, hogy piros vagy zöld légykártyákat szerezzenek, mivel ez a két szín egyenlő számban fordul elő többségben a felfordított lapok között.*

### A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, miután valaki az utolsó kártyát is felfordította (és ha ennek következtében még nyílt lehetőség egy légyvadászatra, azt is lejátszották a játékosok). Ezt követően jön a pontozás.

### PONTOZÁS

Minden játékos összeadja a megszerzett légykártyáin található értékeket. A legnagyobb összesített pontszámot elérő játékos nyer. Egyenlőség esetén minden játékos azonnal játszik még egy fordulót.

### JÁTÉKVÁLTOZAT


A játék megkezdése előtt – főként 2 vagy 3 játékos esetén – a játékosok megállapodhatnak abban, véletlenszerűen kiválasztva visszatesznek néhány lapot a játék dobozába, hogy lerövidítsék a játékidőt.


Tervező: Christian Heuser

Grafika: Georg von Westphalen és Fiore GmbH

### Hogyan kaphatják el a legyeket?

Minden játékos egyszerre, rácsapással próbálhatja meg elkapni valamelyik legyet.

 5–8 játékos esetén a játékosok csak 1 kezükkel csaphatnak le, és 1 legyet gyűjthetnek be.

 2–4 játékos esetén a játékosok 2 kezükkel csaphatnak le, és 2 legyet gyűjthetnek be.

Miután már minden lehetséges légykártyára lecsaptak, vagy már minden játékos lecsapott egy kártyára, a játékosok először a kezüket rajta hagyják a lecsapott kártyalapokon. Csak ezt követően ellenőrzik, hogy a legyet, amelyre rácsaptak, rátehetik-e a saját győzelmi paklijukba.

Ha egy játékos a megfelelő színű légykártyára csapott, azt képpel felfelé fordítva a győzelmi paklijába teszi. Ha több játékos is lecsapott egyazon kártyára, a legalul lévő kéz tulajdonosa szerezheti meg a kártyát.

Ha egy játékos nem a megfelelő színű légykártyára csapott, a kártya egyszerűen a helyén marad. Am a játékosnak büntetésből a győzelmi paklija legfelső lapját el kell dobnia a közös dobópakliba. Ha nincs a győzelmi

paklijában kártyalap, szerencséje van: nem kell semmit eldobnia. A dobópaklit különítsük el a játéktértől, az ebben lévő kártyalapok kikerültek a játékból.

Ha légycsapó kártya váltotta ki a légyfogást, ezt most dobjuk el a dobópaklira.

A légyvadászát ezennel befejeződött. A következő játékoson a sor, hogy felfordítson megint egy kártyalapot, majd az utána jövő játékoson és így tovább, amíg nem adódik újabb lehetőség a légyvadászatra.



*1. példa: 5 piros, 2 sárga és 1 lila légykártya fekszik már felfordítva az asztalon. Az aktív játékos felfordít egy légycsapó kártyát. Ebben a pillanatban lehetőségük nyílik a játékosoknak arra, hogy piros színű légykártyákat szerezzenek, mivel pillanatnyilag ez a szín van többségben a felfordított lapok között.*



*2. példa: 3 piros, 3 zöld, 1 kék és 1 lila légykártya fekszik már felfordítva az asztalon. Az aktív játékos felfordít egy sárga legyet- ez lett az ötödik szín. Ebben a pillanatban lehetőségük nyílik a játékosoknak arra, hogy piros vagy zöld légykártyákat szerezzenek, mivel ez a két szín egyenlő számban fordul elő többségben a felfordított lapok között.*

### A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, miután valaki az utolsó kártyát is felfordította (és ha ennek következtében még nyílt lehetőség egy légyvadászatra, azt is lejátszották a játékosok). Ezt követően jön a pontozás.

### PONTOZÁS

Minden játékos összeadja a megszerzett légykártyáin található értékeket. A legnagyobb összesített pontszámot elérő játékos nyer. Egyenlőség esetén minden játékos azonnal játszik még egy fordulót.

### JÁTÉKVÁLTOZAT

A játék megkezdése előtt – főként 2 vagy 3 játékos esetén – a játékosok megállapodhatnak abban, véletlenszerűen kiválasztva visszatesznek néhány lapot a játék dobozába, hogy lerövidítsék a játékidőt.

Tervező: Christian Heuser

Grafika: Georg von Westphalen és Fiore GmbH