

kaphatja meg a dobó paklit. Tehát akinek a keze alul van, az a játékos volt gyorsabb a paklira csapásban, tehát ő nyerte meg a dobó paklit.

Megjegyzés: ajánlott gyorsabbnak lenni a paklira csapással, mint a hangutánzással, mert előfordulhat, hogy a gyorsabban csapó játékos nem a megfelelő hangot utánozza, és a gyors hangutánzással segítünk ellenfelünknek.

EGY KÖR VÉGE

Egy kör akkor ér véget, amint valamelyik játékos megszerzi a dobó paklit. A következő kört ő kezdheti.

HIBÁZÁS

Annak a játékosnak, aki hibázik akár tévesen csap a dobó paklira, akár téves állathangot utánoz, úgy kell viselkednie, mint egy majom. Azt a kezét használva, amellyel a dobó paklira csapott, vakargatnia kell a fejét, ahogy a majmok szokták és közben a majom hangját kell utánoznia. Ezután a játék a korábban leírtak alapján folytatódik.

Variáció: másként is lehet büntetni a hibázó játékost, a számoló paklijából a dobó pakli alá kell tennie egy kártyalapját. Amennyiben még nincs számoló paklija, marad a majom eljátszása.

ELFOGYOTT KÁRTYA

Az a játékos, aki a saját paklijából az utolsó lapot fordította fel egy körben, még a kör végéig játékban maradhat, és küzdhet a dobó pakli megszerzéséért.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy vagy több játékosnak a kör végére elfogynak a felfordítható kártyái, a játék véget ér.

A játéknak akkor is vége, amennyiben elfogynak a játékosok lapjai, és senki nem csap a dobó paklira.

ÉRTÉKELÉS, SZÁMOLÁS

A játék végén a játékosok a számoló paklijukat egymás mellé helyezik, és a legmagasabb toronnyal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Amennyiben ilyen módon nem eldönthető, hogy melyik játékos lett a győztes, abban az esetben meg kell számolni a játék során megszerzett kártyalapokat.

RÖF-RÖF!

Állati reakciójáték 2-6 állatszerető játékosnak 6 éves kortól

Ebben az állati gyors reakciójátékban a leggyorsabb és legfigyelmesebb játékos szerezheti meg az eldobott lapokat. Figyelni kell az egyező állatokra, vagy a kártyán lévő számokra, csapni és utánozni is jókor és helyesen kell.

A DOBOZ TARTALMA:

90 állatos kártya

6 féle különböző állatkártya (kutya, macska, tehén, szamár, bárány, kacsa) 1-6 ig számozva, 14 kártyalap állatonként



6 db malac kártya (7-es számmal ellátva)



JÁTÉKÖTLET, JÁTÉK MENET

A Rőf-Rőf! játékban villámgyorsan kell kártyákat felforgatnunk. Amint a felfordítások során két egymást követő lapon egyforma állat kártyája kerül egymásra, az a játékos, aki ezt elsőként veszi észre, rácsap a dobó paklira, és a kártyán lévő állatnak megfelelő hangot utánozza, megkapja az összes felfordított kártyalapot. De csak figyelmesen: időről-időre a malac bizony megtréfálhatja a játékosokat!

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30/b www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

ELŐKÉSZÜLETEK:

Keverjük meg az összes kártyát és egyenlő arányban osszuk szét a játékosok között. A játékosok nem nézhetik meg a lapjaikat, pakliba rendezve, képpel lefelé fordítva kell azt maguk elé letenni. Kényelmesebben tudjuk a paklinkból felfordítani a kártyalapokat, ha egy kicsit nagyobb helyet hagyunk a játékosok paklija és a dobó pakli között.

4 játékos esetén nem tudjuk a paklit maradék nélkül elosztani. A megmaradt kártyalapokat tegyük félre, nem vesznek részt a játékban.

Kezek

A játék megkezdése előtt a játékosoknak el kell dönteniük, hogy melyik kezüket használva fogják a játék teljes ideje alatt a kártyákat forgatni. A dobó paklira csak az ellentétes kezével csaphat adott esetben a játékos. Ezt a kezét csak akkor teheti a dobó pakli közelébe, ha rá szeretne csapni a paklira, ellenkező esetben távol kell tartania a játéktértől.

Megjegyzés: természetesen a játékosok a kezek használatát illetően más szabályokban is megállapodhatnak. A fent leírt szabály betartásával viszont garantáltan nagyobb mókában lehet részük.

A JÁTÉK MENETE

A játék több körből áll és a játékosok egymást az óramutató járásával megegyező irányban követik. A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos. Kártyák forgatása

A soron lévő játékos felfordítja a saját paklijának a legfelső lapját.

Olyan módon, hogy a felforduló kártyán lévő képet ne ő lássa elsőként, tehát a fordítást a többi játékos felé kell kezdeni. Majd amilyen gyorsan csak tudja, képpel felfelé lerakja a dobó paklira, a játéktér közepére. Amennyiben már a dobó paklin van kártya, minden játékosnak úgy kell a sajátját rátennie, hogy az maximálisan lefedje az alatta lévő kártyát. Ügyelni kell arra is, hogy ne adjon előnyt a többi játékosnak lassú kártyaforgatással. Tehát ha megfogta a kártyalapot, amilyen gyorsan csak tudja, fordítsa meg, ellenkező esetben a többi játékos előbb láthat részletet a felforgatott kártyából, mint ő maga.



Miután a dobó paklira helyezte a soron lévő játékos a kártyáját, az óramutató járását megegyező irány szerinti játékos kerül sorra. A kártyák felforgatása egészen addig megy így, míg valamelyik játékos le nem csap a dobó paklira.

Paklira csapás szabályai

2 egyforma állatkártya kerül egymásra

Amint az egyik játékos észreveszi, hogy a dobó paklira felfordított kártyán és a közvetlen alatta lévő kártyán ugyanaz az állat képe van, amilyen gyorsan csak tud, rá kell csapnia a dobó paklira. Rácsapás után utánoznia is kell a kártyán szereplő állat hangját. Két egyforma állatkártya esetében a kártyákon lévő számok nem számítanak.

Állathangok:



A számok összege 7

Amint az egyik játékos észreveszi, hogy a dobó paklira felfordított kártya és a közvetlen alatta lévő kártyán szereplő számok összege pontosan 7, amilyen gyorsan csak tud, rá kell csapnia a dobó paklira. Ebben az esetben viszont nem a kártyákon szereplő állatok hangját kell utánoznia, hanem azt kell kiáltania, hogy Rőf-Rőf!

Abban az esetben, viszont ha a két kártyán lévő szám összege pontosan 7, viszont a kártyákon szereplő állatok is megegyeznek, a játékosnak a kártyán szereplő állathangot kell utánoznia!

Malac

Amikor malac kártya kerül felfordításra, az ezt észrevevő játékos amilyen gyorsan csak tud, rácsaphat a paklira, és Rőf-Rőf!-t kell mondani. Ebben az esetben a malackártya alatti kártya semmilyen esetben nem számít.

Dobó pakli megszerzése

Az a játékos, aki elsőként csap a paklira, és a megfelelő állathangot adja ki magából, jutalmul megkapja a dobó pakliban szereplő összes kártyalapot. A megszerzett lapokat a saját paklija mellé helyezi, képpel felfelé fordítva, ez lesz a számoló paklija. Abban az esetben, ha két játékos is egyszerre a megfelelő állat hangját utánozta, a felismerés dönti el, hogy melyik játékos

ELŐKÉSZÜLETEK:

Keverjük meg az összes kártyát és egyenlő arányban osszuk szét a játékosok között. A játékosok nem nézhetik meg a lapjaikat, pakliba rendezve, képpel lefelé fordítva kell azt maguk elé letenni. Kényelmesebben tudjuk a paklinkból felfordítani a kártyalapokat, ha egy kicsit nagyobb helyet hagyunk a játékosok paklija és a dobó pakli között. 4 játékos esetén nem tudjuk a paklit maradék nélkül elosztani. A megmaradt kártyalapokat tegyük félre, nem vesznek részt a játékban.



Kezek

A játék megkezdése előtt a játékosoknak el kell dönteniük, hogy melyik kezüket használva fogják a játék teljes ideje alatt a kártyákat forgatni. A dobó paklira csak az ellentétes kezével csaphat adott esetben a játékos. Ezt a kezét csak akkor teheti a dobó pakli közelébe, ha rá szeretne csapni a paklira, ellenkező esetben távol kell tartania a játéktértől.

Megjegyzés: természetesen a játékosok a kezek használatát illetően más szabályokban is megállapodhatnak. A fent leírt szabály betartásával viszont garantáltan nagyobb mókában lehet részük.

A JÁTÉK MENETE

A játék több körből áll és a játékosok egymást az óramutató járásával megegyező irányban követik. A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos. Kártyák forgatása

A soron lévő játékos felfordítja a saját paklijának a legfelső lapját.

Olyan módon, hogy a felforduló kártyán lévő képet ne ő lássa elsőként, tehát a fordítást a többi játékos felé kell kezdeni. Majd amilyen gyorsan csak tudja, képpel felfelé lerakja a dobó paklira, a játéktér közepére. Amennyiben már a dobó paklin van kártya, minden játékosnak úgy kell a sajátját rátennie, hogy az maximálisan lefedje az alatta lévő kártyát. Ügyelni kell arra is, hogy ne adjon előnyt a többi játékosnak lassú kártyaforgatással. Tehát ha megfogta a kártyalapot, amilyen gyorsan csak tudja, fordítsa meg, ellenkező esetben a többi játékos előbb láthat részletet a felforgatott kártyából, mint ő maga.



Miután a dobó paklira helyezte a soron lévő játékos a kártyáját, az óramutató járását megegyező irány szerinti játékos kerül sorra. A kártyák felforgatása egészen addig megy így, míg valamelyik játékos le nem csap a dobó paklira.

Paklira csapás szabályai

2 egyforma állatkártya kerül egymásra

Amint az egyik játékos észreveszi, hogy a dobó paklira felfordított kártyán és a közvetlen alatta lévő kártyán ugyanaz az állat képe van, amilyen gyorsan csak tud, rá kell csapnia a dobó paklira. Rácsapás után utánoznia is kell a kártyán szereplő állat hangját. Két egyforma állatkártya esetében a kártyákon lévő számok nem számítanak.

Állathangok:



A számok összege 7

Amint az egyik játékos észreveszi, hogy a dobó paklira felfordított kártya és a közvetlen alatta lévő kártyán szereplő számok összege pontosan 7, amilyen gyorsan csak tud, rá kell csapnia a dobó paklira. Ebben az esetben viszont nem a kártyákon szereplő állatok hangját kell utánoznia, hanem azt kell kiáltania, hogy Rőf-Rőf!

Abban az esetben, viszont ha a két kártyán lévő szám összege pontosan 7, viszont a kártyákon szereplő állatok is megegyeznek, a játékosnak a kártyán szereplő állathangot kell utánoznia!

Malac

Amikor malac kártya kerül felfordításra, az ezt észreévő játékos amilyen gyorsan csak tud, rácsaphat a paklira, és Rőf-Rőf!-t kell mondani. Ebben az esetben a malackártya alatti kártya semmilyen esetben nem számít.

Dobó pakli megszerzése

Az a játékos, aki elsőként csap a paklira, és a megfelelő állathangot adja ki magából, jutalmul megkapja a dobó pakliban szereplő összes kártyalapot. A megszerzett lapokat a saját paklija mellé helyezi, képpel felfelé fordítva, ez lesz a számoló paklija. Abban az esetben, ha két játékos is egyszerre a megfelelő állat hangját utánozta, a felismerés dönti el, hogy melyik játékos

kaphatja meg a dobó paklit. Tehát akinek a keze alul van, az a játékos volt gyorsabb a paklira csapásban, tehát ő nyerte meg a dobó paklit.

Megjegyzés: ajánlott gyorsabbnak lenni a paklira csapással, mint a hangutánzással, mert előfordulhat, hogy a gyorsabban csapó játékos nem a megfelelő hangot utánozza, és a gyors hangutánzással segítünk ellenfelünknek.

EGY KÖR VÉGE

Egy kör akkor ér véget, amint valamelyik játékos megszerzi a dobó paklit. A következő kört ő kezdheti.

HIBÁZÁS

Annak a játékosnak, aki hibázik akár tévesen csap a dobó paklira, akár téves állathangot utánoz, úgy kell viselkednie, mint egy majom. Azt a kezét használva, amellyel a dobó paklira csapott, vakargatnia kell a fejét, ahogy a majmok szokták és közben a majom hangját kell utánoznia. Ezután a játék a korábban leírtak alapján folytatódik.

Variáció: másként is lehet büntetni a hibázó játékost, a számoló paklijából a dobó pakli aljára kell tennie egy kártyalapját. Amennyiben még nincs számoló paklija, marad a majom eljátszása.

ELFOGYOTT KÁRTYA

Az a játékos, aki a saját paklijából az utolsó lapot fordította fel egy körben, még a kör végéig játékban maradhat, és küzdhet a dobó pakli megszerzéséért.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy vagy több játékosnak a kör végére elfogynak a felfordítható kártyái, a játék véget ér.

A játéknak akkor is vége, amennyiben elfogynak a játékosok lapjai, és senki nem csap a dobó paklira.

ÉRTÉKELÉS, SZÁMOLÁS

A játék végén a játékosok a számoló paklijukat egymás mellé helyezik, és a legmagasabb toronnyal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Amennyiben ilyen módon nem eldönthető, hogy melyik játékos lett a győztes, abban az esetben meg kell számolni a játék során megszerzett kártyalapokat.

RÖF-RÖF!

Állati reakciójáték 2-6 állatszerető játékosnak 6 éves kortól

Ebben az állati gyors reakciójátékban a leggyorsabb és legfigyelmesebb játékos szeresheti meg az eldobott lapokat. Figyelni kell az egyező állatokra, vagy a kártyán lévő számokra, csapni és utánozni is jókor és helyesen kell.

A DOBOZ TARTALMA:

90 állatos kártya

6 féle különböző állatkártya (kutya, macska, tehén, szamár, bárány, kacsa)

1-6 ig számozva, 14 kártyalap állatonként



6 db malac kártya (7-es számmal ellátva)



JÁTÉKÖTLET, JÁTÉKMENET

A Rőf-Rőf! játékban villámgyorsan kell kártyákat felforgatnunk. Amint a felfordítások során két egymást követő lapon egyforma állat kártyája kerül egymásra, az a játékos, aki ezt elsőként veszi észre, rácsap a dobó paklira, és a kártyán lévő állatnak megfelelő hangot utánozza, megkapja az összes felfordított kártyalapot. De csak figyelmesen: időről-időre a malac bizony megtréfálhatja a játékosokat!