



## STOP-KÁRTYAJÁTÉK

6 éves kortól  
2-10 játékos részére  
Játékidő: 30-40 perc

Színre színt, számra számot! Gyors móka, az utolsó két lapnál ne felejsd el kiabálni! Legyél Te az első, akinek sikerül az összes lapjától megszabadulnia!

Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

### STOP-KÁRTYAJÁTÉK

6 éves kortól  
2-10 játékos részére  
Játékidő: 30-40 perc

#### A játék célja:

Az első játékosnak lenni, akinek sikerül az összes lapjától megszabadulni.

#### A doboz tartalma:

1 játékszabály  
112 kártyalap- 26 kártya 4 különböző színben (minden lapból 2 db) - 8 „szabad választás” kártya fekete háttérrel



#### Előkészületek:

Az első játék alkalmával, az a játékos, aki olvassa a szabályt, lesz az osztó.  
Az összes kártya megkeverése után minden játékosnak kioszt 7 lapot képpel lefelé fordítva. Majd az osztó pakli legfelső lapját kirakja középre, ez lesz a kezdőlap.  
A megmaradt lapokat képpel lefelé fordítva leteszi a kezdőlap mellé. Ez lesz a húzó pakli

#### A játék menete:

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban haladnak. Az osztó kezdi a kört. Amikor egy játékos sorra kerül, a kezében lévő lapok közül kijátszhat egy lapot. Ennek a lapnak akár színében, akár a kártyán látható számban, vagy szimbólumban meg kell egyeznie az előző játékos által letett lappal. Ha kijátszotta a játékos a megfelelő lapot, az ő köre véget ér, és a következő játékosra kerül a sor.  
Példa: A kék 4-es lapra lehet tenni bármilyen számú kék kártyát, vagy bármilyen színű 4-es számú lapot. Abban az esetben, ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar lapot kijátszani, húznia kell 1 kártyalapot a húzó pakli tetejéről. Ezután a köre véget ér és a sorban következő játékosra kerül a sor.  
Fontos: ha a húzó pakli elfogyott mielőtt a játék véget ért volna, a korábban eldobott lapokat -a legutoljára lerakott lap kivételével- jól keverjük meg, és képpel lefelé fordítva ezt használjuk húzó pakliként.

#### Soron kívül kijátszható lap

Ha valamelyik játékos kezében van az utoljára lerakott lappal színben és számban megegyező kártya, azt azonnal kijátszhatja, abban az esetben is, ha nem éppen ő került volna sorra. Ezt a soronkívüliséget csak számozott lappal lehet érvényesíteni, szimbólumlapokkal nem. A játékot ezután a lapot kijátszó játékos bal oldali szomszédja folytathatja. A többi játékos,

ebben az esetben kimarad az adott körből.  
A számozott és szimbólumkártyák részletes leírása a játékszabály végén található.  
Példa: kék színű, 4-es számú kártyára valamelyik játékos rátesz egy kék színű, 4-es számú kártyát akkor, amikor a játék menete szerint nem ő lenne soron.

#### Figyelem!

Annak a játékosnak, aki az utolsó előtti lapját fogja letenni, hangosan a „Figyelem!” szót kell kiáltania, még mielőtt leteszi a kártyáját. Azonban ha ezt elfelejti megtenni, és kijátszsa az utolsó előtti lapját, büntetésből a húzó pakliból 2 lapot fel kell vennie.

#### Stop! – egy kör vége

Annak a játékosnak, aki az utolsó lapját fogja kijátszani, hangos „Stop” kiáltással kell ezt a lap lerakása előtt jeleznie játékosársainak. A kör azonnal véget ér, amint a kártyát leteszi a játékos. Ha elfelejti a „Stop” szót mondani, még mielőtt megszabadulna a kártyájától, büntetesként a húzó pakliból 2 lapot. Ezután a játék folytatódik tovább.

#### Számolás

Egy kör végén, azoknak a játékosoknak, akiknek a kezükben maradtak lapok, a lapokon található számokat össze kell adni, és mínusz értékkel felírni egy lapra.

Majd ezután kezdődhet a következő kör.

#### A játék vége

A játék véget ér, amint az egyik játékos elért 500 mínusz pontot. Természetesen a legkisebb mínusz összeggel rendelkező játékos lesz a nyertes.

#### Számos és szimbólum kártyák leírása

Az 1,3,4,5,7, és 8-as számú kártyáknak nincs speciális funkciójuk. A 0,2,6 és 9-es kártyák speciális funkciójuk a következők

#### 0=Stop

A 0-as kártyát fel lehet használni, mint számkártya. Azonban saját védelmünk érdekében is használható, abban az esetben, ha az előttünk lévő játékos „kimarad” „kártyacsere” „+2” vagy „+X”-es lapot játszik ki. Ha ezekre a lapokra Stop kártyát helyezünk, nem kell végrehajtani a kártyán található utasítást. Csak egyező szín esetén használható fel a 0-s kártya, mint Stop-kártya.



#### +2= Húzz két kártyát

A soron következő játékosnak a húzó pakliból kell két kártyát felvennie, és abból a körből kimarad, nem dobat el kártyát. A játékosnak két lehetősége van 1, kijátszik egy Stop kártyát, majd a játék a megadott menete szerint megy tovább



2, kijátszik a kártyái közül szintén egy +2-es kártyát (szín- és számegyezőségre való tekintet nélkül), ezáltal a tőle balra ülő játékosnak kell 4 kártyalapot felvennie a húzó pakliból. És így tovább...

#### 6 / 9 = hat a kilencen és kilenc a haton

A 6-os és 9-es kártyákat éppen szükség szerint fordíthatjuk. Csak a szín egyezőséget kell figyelembe vennünk. Mivel ezekből a kártyákból színenként 4 darab van, jól felhasználhatóak, mint soron kívül kijátszható lapok.



#### Szimbólumkártyák

A szimbólumkártyákat nem lehet felhasználni, mint soron kívül kijátszható lap.

#### Homokóra szimbólum = kimaradsz

A soron következő játékos kimarad az adott körből, nem játszhat ki lapot a kártyái közül. Két lehetősége van a játékosnak: 1, kijátszik egy Stop kártyát, majd a játék a megadott menete szerint megy tovább 2, kijátszik a kártyái közül szintén egy homokóra szimbólum kártyát, (színegyezőségre való tekintet nélkül), ezáltal a tőle balra ülő játékos fog kimaradni. És így tovább...



#### Jobb-balnyil szimbólum = cserélj kártyát

Abban az esetben, ha valamelyik játékos kijátszik egy kártyacsere lapot, eldöntheti, hogy

- minden játékos a kezében tartott lapokat adja át a bal oldali vagy,
- minden játékos a kezében tartott lapokat adja át a jobb oldali szomszédjának.

Ha egy játékos ki tud játszani egy Stop (0-as) kártyát, a kártyacsere nem kell végrehajtani, a játék folytatódik, és a Stop kártyát kijátszó játékos bal oldali szomszédja kerül sorra.



#### +X szimbólum= húzz fel X kártyát

Annak a játékosnak, aki +X szimbólum-kártyát húz fel a húzó pakliból, függetlenül attól, hogy számozott vagy szimbólum kártyát húzott az alábbiak szerint kell eljárnia

- ha számos kártyát húzott fel, a kártyán látható számoknak megfelelő lapot kell felhúznia a húzó pakliból.
  - ha szimbólum kártyát húzott, csak a számos kártyán található számmal megegyező számú lapot kell felhúznia
- Továbbá természetesen kimarad a körből, és a bal



oldali szomszédja folytathatja a játékot.  
A játékos a lapok felhúzása ellen, ha van a kezében, felhasználhat Stop kártyát, de csak abban az esetben, ha az színben megegyezik a +X szimbólumú kártyával.

#### Szabad választás szimbólumkártya

Ezt a kártyát bármilyen számú, színű, szimbólumú kártyára kijátszhatja a játékos. A kártya lerakása után a játékosnak meg kell neveznie, hogy milyen színű kártyát lehet erre a lapra lerakni. Ennek a kártyának a kijátszásakor a játékos további 1 lapot lerakhat, természetesen csak olyat, amilyen színt korábban megnevezett. Abban az esetben ha nincs a kezében a megnevezett színű lap, nem játszhatja ki a „szabad választás kártyáját.”



Majd ezután kezdődhet a következő kör.

### A játék vége

A játék véget ér, amint az egyik játékos elérte 500 mínusz pontot. Természetesen a legkisebb mínusz összeggel rendelkező játékos lesz a nyertes.

### Szamos és szimbólum kártyák leírása

Az 1,3,4,5,7, és 8-as számú kártyáknak nincs speciális funkciójuk. A 0,2,6 és 9-es kártyák speciális funkciójuk a következők

#### 0=Stop

A 0-as kártyát fel lehet használni, mint számkártya. Azonban saját védelmünk érdekében is használható, abban az esetben, ha az előttünk lévő játékos „kimarad”, „kártyacsere”, „+2” vagy „+X”-es lapot játszik ki. Ha ezekre a lapokra Stop kártyát helyezünk, nem kell végrehajtani a kártyán található utasítást. Csak egyező szín esetén használható fel a 0-s kártya, mint Stop-kártya.



#### +2= Húzz két kártyát

A soron következő játékosnak a húzó pakliból kell két kártyát felvennie, és abból a körből kimarad, nem dobhat el kártyát. A játékosnak két lehetősége van 1, kijátszik egy Stop kártyát, majd a játék a megadott menete szerint megy tovább



-5-

2, kijátszik a kártyái közül szintén egy +2-es kártyát (szín- és számegyezősre való tekintet nélkül), ezáltal a tőle balra ülő játékosnak kell 4 kártyalapot felvennie a húzó pakliból. És így tovább...

#### 6 / 9 = hat a kilencen és kilenc a haton

A 6-os és 9-es kártyákat éppen szükség szerint fordíthatjuk. Csak a szín egyezőséget kell figyelembe vennünk. Mivel ezekből a kártyákból színenként 4 darab van, jól felhasználhatóak, mint soron kívül kijátszható lapok.



#### Szimbólumkártyák

A szimbólumkártyákat nem lehet használni, mint soron kívül kijátszható lap.

#### Homokóra szimbólum = kimaradsz

A soron következő játékos kimarad az adott körből, nem játszhat ki lapot a kártyái közül. Két lehetősége van a játékosnak: 1, kijátszik egy Stop kártyát, majd a játék a megadott menete szerint megy tovább 2, kijátszik a kártyái közül szintén egy homokóra szimbólum kártyát, (színegyezősre való tekintet nélkül), ezáltal a tőle balra ülő játékos fog kimaradni. És így tovább...



-6-

#### Jobb-balnyil szimbólum = cserélj kártyát

Abban az esetben, ha valamelyik játékos kijátszik egy kártyacsere lapot, eldöntheti, hogy



1. minden játékos a kezében tartott lapokat adja át a bal oldali vagy,
2. minden játékos a kezében tartott lapokat adja át a jobb oldali szomszédjának.

Ha egy játékos ki tud játszani egy Stop (0-as) kártyát, a kártyacsere nem kell végrehajtani, a játék folytatódik, és a Stop kártyát kijátszó játékos bal oldali szomszédja kerül sorra.

#### +X szimbólum= húzz fel X kártyát

Annak a játékosnak, aki +X szimbólum-kártyát húz fel a húzó pakliból, függetlenül attól, hogy számozott vagy szimbólum kártyát húzott az alábbiak szerint kell eljárnia



1. ha számos kártyát húzott fel, a kártyán látható számoknak megfelelő lapot kell felhúznia a húzó pakliból.
2. ha szimbólum kártyát húzott, csak a számos kártyán található számmal megegyező számú lapot kell felhúznia

Továbbá természetesen kimarad a körből, és a bal

-7-

oldali szomszédja folytathatja a játékot.

A játékos a lapok felhúzása ellen, ha van a kezében, felhasználhat Stop kártyát, de csak abban az esetben, ha az színben megegyezik a +X szimbólumú kártyával.

#### Szabad választás szimbólumkártya

Ezt a kártyát bármilyen számú, színű, szimbólumú kártyára kijátszhatja a játékos.



A kártya lerakása után a játékosnak meg kell neveznie, hogy milyen színű kártyát lehet erre a lapra lerakni. Ennek a kártyának a kijátszásakor a játékos további 1 lapot lerakhat, természetesen csak olyat, amilyen színt korábban megnevezett. Abban az esetben ha nincs a kezében a megnevezett színű lap, nem játszhatja ki a „szabad választás kártyáját.”

-8-



## STOP-KÁRTYAJÁTÉK

6 éves kortól  
2-10 játékos részére  
Játékidő: 30-40 perc

Színre színt, számra számot! Gyors móka, az utolsó két lapnál ne felejsd el kiabálni! Legyél Te az első, akinek sikerül az összes lapjától megszabadulnia!

Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

-2-

## STOP-KÁRTYAJÁTÉK

6 éves kortól  
2-10 játékos részére  
Játékidő: 30-40 perc

### A játék célja:

Az első játékosnak lenni, akinek sikerül az összes lapjától megszabadulni.

### A doboz tartalma:

1 játékszabály  
112 kártyalap- 26 kártya 4 különböző színben (minden lapból 2 db) - 8 „szabad választás” kártya fekete háttérrel



### Előkészületek:

Az első játék alkalmával, az a játékos, aki olvassa a szabályt, lesz az osztó.  
Az összes kártya megkeverése után minden játékosnak kioszt 7 lapot képpel lefelé fordítva.  
Majd az osztó pakli legfelső lapját kirakja középre, ez lesz a kezdőlap.  
A megmaradt lapokat képpel lefelé fordítva leteszi a kezdőlap mellé. Ez lesz a húzó pakli

### A játék menete:

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban haladnak. Az osztó kezdi a kört. Amikor egy játékos sorra kerül, a kezében lévő lapok közül kijátszhat egy lapot. Ennek a lapnak akár színében, akár a kártyán látható számban, vagy szimbólumban meg kell egyeznie az előző játékos által letett lappal. Ha kijátszotta a játékos a megfelelő lapot, az ő köre véget ér, és a következő játékosra kerül a sor.  
Példa: A kék 4-es lapra lehet tenni bármilyen számú kék kártyát, vagy bármilyen színű 4-es számú lapot. Abban az esetben, ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar lapot kijátszani, húznia kell 1 kártyalapot a húzó pakli tetejéről. Ezután a köre véget ér és a sorban következő játékosra kerül a sor.  
Fontos: ha a húzó pakli elfogyott mielőtt a játék véget ért volna, a korábban eldobott lapokat -a legutoljára lerakott lap kivételével- jól keverjük meg, és képpel lefelé fordítva ezt használjuk húzó pakliként.

### Soron kívül kijátszható lap

Ha valamelyik játékos kezében van az utoljára lerakott lappal színben és számban megegyező kártya, azt azonnal kijátszhatja, abban az esetben is, ha nem éppen ő került volna sorra. Ezt a soronkívüliséget csak számozott lappal lehet érvényesíteni, szimbólumlapokkal nem. A játékot ezután a lapot kijátszó játékos bal oldali szomszédja folytathatja. A többi játékos,

-3-

ebben az esetben kimarad az adott körből.

A számozott és szimbólumkártyák részletes leírása a játékszabály végén található.  
Példa: kék színű, 4-es számú kártyára valamelyik játékos rátesz egy kék színű, 4-es számú kártyát akkor, amikor a játék menete szerint nem ő lenne soron.

### Figyelem!

Annak a játékosnak, aki az utolsó előtti lapját fogja letenni, hangosan a „Figyelem!” szót kell kiáltania, még mielőtt leteszi a kártyáját. Azonban ha ezt elfelejti megtenni, és kijátsza az utolsó előtti lapját, büntetésből a húzó pakliból 2 lapot fel kell vennie.

### Stop! – egy kör vége

Annak a játékosnak, aki az utolsó lapját fogja kijátszani, hangos „Stop” kiáltással kell ezt a lap lerakása előtt jeleznie játékosársainak. A kör azonnal véget ér, amint a kártyát leteszi a játékos. Ha elfelejti a „Stop” szót mondani, még mielőtt megszabadulna a kártyájától, büntetesként a húzó pakliból 2 lapot. Ezután a játék folytatódik tovább.

### Számolás

Egy kör végén, azoknak a játékosoknak, akiknek a kezükben maradtak lapok, a lapokon található számokat össze kell adni, és mínusz értékkel felírni egy lapra.

-4-