

FLIXMIX KÁRTYAJÁTÉK
szerző: Bernhard Naegele
2-4 játékos részére 6 éves kortól.
Játékidő: 20-30 perc.

A DOBOZ TARTALMA

64 kártyalap (4 színben, 16 kártya színenként)
2 példakártya
játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A kártyalapokon 6 különböző színben vannak pöttyök. A játékosok célja, minél több kártyalapjuktól megszabadulni. Az a játékos, akinek ez sikerül, és a lapokat helyesen teszi le az asztalon lévő kártyákra, megnyeri a játékot.

FLIXMIX - ALAPJÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsetek elő papírt és ceruzát.
- Minden játékos válasszon egy szint magának a kártyalapok színei közül, és a hozzá tartozó összes kártyalapot vegye magához. Keverje meg a kártyákat, majd egy kupacba rendezve helyezze el maga előtt, képpel lefelé fordítva.
- A kék színű kártyalapokkal rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos. A saját kupacának a legfelső lapját képpel felfelé fordítva helyezze el az asztal közepére, mint kezdőlap.

A JÁTÉK MENETE

- A kezdő játékos felfordítja a legfelső lapját, majd képpel felfelé az asztal közepére helyezi. Ezután, minden játékos egyszerre próbál meg a saját lapjaiból minél több kártyalapot lehelyezni.
- A kártyákat csak úgy lehet egymásra helyezni, hogy legalább 2 azonos színű pöttyöt lefedjen a lehelyezni kívánt kártya bármelyik, már az asztalon lévő kártyán lévő pöttyökkel. Eltérő színű pöttyöket semmi esetben nem lehet lefedni (lásd a példakártyán).
- A játéktérnek csak annak a felületnek a mérete szab határt, amin elkezdünk játszani. Lehelyezett kártya nem lóghat túl a játéktér peremén. (Abban az esetben, ha csak kisméretű játéktér áll rendelkezésünkre, játszhatunk kevesebb lapokkal is).
- A játékosok a kártyalapjaikat tarthatják a kezükben, vagy lehelyezhetik maguk elé képpel felfelé fordítva, erre nincs külön szabály, úgy tarthatják, helyezhetik el a kártyákat, ahogy nekik a legjobban megfelel. Az utóbbi esetben, a kártyáknak úgy kell a játékosok előtt lehelyezve lenniük, hogy azzal ne gátolják a többi játékosok kártyák lehelyezésében.

FORDULÓ VÉGE

- Amint az egyik játékos lehelyezte az utolsó kártyalapját az asztalra, a forduló véget ér.

- Ekkor a játékosok leellenőrzik a játék során letett kártyalapok helyességét.

- Minden olyan kártyalapért, ami nem a szabályoknak megfelelően lett lehelyezve a játéktéren, a kártyát lehelyező játékos 2 mínusz pontot kap. Továbbá minden játékos, akinek a kezében maradt kártya minden kártyáért 1 mínusz pontot kap.
- A pontokat vezessük fel a papírra.

ÚJ FORDULÓ

- A kiértékelés után a játékosok kiválogatják a saját színükhöz tartozó kártyalapokat, magukhoz veszik azokat, megkeverik, majd továbbadják a tőlük balra ülő játékosársuknak képpel lefelé fordítva.
- Az újabb fordulót ismét a kék színű kártyalapot birtokló játékos fogja kezdeni. A képpel lefelé fordított kártyalapokból álló kupacából felfordítja a legfelső kártyát, majd képpel felfelé fordítva elhelyezi azt a játéktér közepén. Ezután a forduló a korábban leírt szabályok szerint folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE:

Egy játék akkor ér véget, ha a résztvevő játékosok közül mindenki volt már egyszer kezdőjátékos. A játék végén a pontokat összesítjük, és a legkevesebb negatív ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

FLIXMIX KÁRTYAJÁTÉK
szerző: Bernhard Naegele
2-4 játékos részére 6 éves kortól.
Játékidő: 20-30 perc.

A DOBOZ TARTALMA

64 kártyalap (4 színben, 16 kártya színenként)
2 példakártya
játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A kártyalapokon 6 különböző színben vannak pöttyök. A játékosok célja, minél több kártyalapjuktól megszabadulni. Az a játékos, akinek ez sikerül, és a lapokat helyesen teszi le az asztalon lévő kártyákra, megnyeri a játékot.

FLIXMIX - ALAPJÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsetek elő papírt és ceruzát.
- Minden játékos válasszon egy szint magának a kártyalapok színei közül, és a hozzá tartozó összes kártyalapot vegye magához. Keverje meg a kártyákat, majd egy kupacba rendezve helyezze el maga előtt, képpel lefelé fordítva.
- A kék színű kártyalapokkal rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos. A saját kupacának a legfelső lapját képpel felfelé fordítva helyezze el az asztal közepére, mint kezdőlap.

A JÁTÉK MENETE

- A kezdő játékos felfordítja a legfelső lapját, majd képpel felfelé az asztal közepére helyezi. Ezután, minden játékos egyszerre próbál meg a saját lapjaiból minél több kártyalapot lehelyezni.
- A kártyákat csak úgy lehet egymásra helyezni, hogy legalább 2 azonos színű pöttyöt lefedjen a lehelyezni kívánt kártya bármelyik, már az asztalon lévő kártyán lévő pöttyökkel. Eltérő színű pöttyöket semmi esetben nem lehet lefedni (lásd a példakártyán).
- A játéktérnek csak annak a felületnek a mérete szab határt, amin elkezdünk játszani. Lehelyezett kártya nem lóghat túl a játéktér peremén. (Abban az esetben, ha csak kisméretű játéktér áll rendelkezésünkre, játszhatunk kevesebb lapokkal is).
- A játékosok a kártyalapjaikat tarthatják a kezükben, vagy lehelyezhetik maguk elé képpel felfelé fordítva, erre nincs külön szabály, úgy tarthatják, helyezhetik el a kártyákat, ahogy nekik a legjobban megfelel. Az utóbbi esetben, a kártyáknak úgy kell a játékosok előtt lehelyezve lenniük, hogy azzal ne gátolják a többi játékosok kártyák lehelyezésében.

FORDULÓ VÉGE

- Amint az egyik játékos lehelyezte az utolsó kártyalapját az asztalra, a forduló véget ér.

- Ekkor a játékosok leellenőrzik a játék során letett kártyalapok helyességét.

- Minden olyan kártyalapért, ami nem a szabályoknak megfelelően lett lehelyezve a játéktéren, a kártyát lehelyező játékos 2 mínusz pontot kap. Továbbá minden játékos, akinek a kezében maradt kártya minden kártyáért 1 mínusz pontot kap.
- A pontokat vezessük fel a papírra.

ÚJ FORDULÓ

- A kiértékelés után a játékosok kiválogatják a saját színükhöz tartozó kártyalapokat, magukhoz veszik azokat, megkeverik, majd továbbadják a tőlük balra ülő játékosársuknak képpel lefelé fordítva.
- Az újabb fordulót ismét a kék színű kártyalapot birtokló játékos fogja kezdeni. A képpel lefelé fordított kártyalapokból álló kupacából felfordítja a legfelső kártyát, majd képpel felfelé fordítva elhelyezi azt a játéktér közepén. Ezután a forduló a korábban leírt szabályok szerint folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE:

Egy játék akkor ér véget, ha a résztvevő játékosok közül mindenki volt már egyszer kezdőjátékos. A játék végén a pontokat összesítjük, és a legkevesebb negatív ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

FLIXMIX KÁRTYAJÁTÉK
szerző: Bernhard Naegele
2-4 játékos részére 6 éves kortól.
Játékidő: 20-30 perc.

A DOBOZ TARTALMA

64 kártyalap (4 színben, 16 kártya színenként)
2 példakártya
játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A kártyalapokon 6 különböző színben vannak pöttyök. A játékosok célja, minél több kártyalapjuktól megszabadulni. Az a játékos, akinek ez sikerül, és a lapokat helyesen teszi le az asztalon lévő kártyákra, megnyeri a játékot.

FLIXMIX - ALAPJÁTÉK

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsetek elő papírt és ceruzát.
- Minden játékos válasszon egy szint magának a kártyalapok színei közül, és a hozzá tartozó összes kártyalapot vegye magához. Keverje meg a kártyákat, majd egy kupacba rendezve helyezze el maga előtt, képpel lefelé fordítva.
- A kék színű kártyalapokkal rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos. A saját kupacának a legfelső lapját képpel felfelé fordítva helyezze el az asztal közepére, mint kezdőlap.

A JÁTÉK MENETE

- A kezdő játékos felfordítja a legfelső lapját, majd képpel felfelé az asztal közepére helyezi. Ezután, minden játékos egyszerre próbál meg a saját lapjaiból minél több kártyalapot lehelyezni.
- A kártyákat csak úgy lehet egymásra helyezni, hogy legalább 2 azonos színű pöttyöt lefedjen a lehelyezni kívánt kártya bármelyik, már az asztalon lévő kártyán lévő pöttyökkel. Eltérő színű pöttyöket semmi esetben nem lehet lefedni (lásd a példakártyán).
- A játéktérnek csak annak a felületnek a mérete szab határt, amin elkezdünk játszani. Lehelyezett kártya nem lóghat túl a játéktér peremén. (Abban az esetben, ha csak kisméretű játéktér áll rendelkezésünkre, játszhatunk kevesebb lapokkal is).
- A játékosok a kártyalapjaikat tarthatják a kezükben, vagy lehelyezhetik maguk elé képpel felfelé fordítva, erre nincs külön szabály, úgy tarthatják, helyezhetik el a kártyákat, ahogy nekik a legjobban megfelel. Az utóbbi esetben, a kártyáknak úgy kell a játékosok előtt lehelyezve lenniük, hogy azzal ne gátolják a többi játékosok kártyák lehelyezésében.

FORDULÓ VÉGE

- Amint az egyik játékos lehelyezte az utolsó kártyalapját az asztalra, a forduló véget ér.

- Ekkor a játékosok leellenőrzik a játék során letett kártyalapok helyességét.

- Minden olyan kártyalapért, ami nem a szabályoknak megfelelően lett lehelyezve a játéktéren, a kártyát lehelyező játékos 2 mínusz pontot kap. Továbbá minden játékos, akinek a kezében maradt kártya minden kártyáért 1 mínusz pontot kap.
- A pontokat vezessük fel a papírra.

ÚJ FORDULÓ

- A kiértékelés után a játékosok kiválogatják a saját színükhöz tartozó kártyalapokat, magukhoz veszik azokat, megkeverik, majd továbbadják a tőlük balra ülő játékosársuknak képpel lefelé fordítva.
- Az újabb fordulót ismét a kék színű kártyalapot birtokló játékos fogja kezdeni. A képpel lefelé fordított kártyalapokból álló kupacából felfordítja a legfelső kártyát, majd képpel felfelé fordítva elhelyezi azt a játéktér közepén. Ezután a forduló a korábban leírt szabályok szerint folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE:

Egy játék akkor ér véget, ha a résztvevő játékosok közül mindenki volt már egyszer kezdőjátékos. A játék végén a pontokat összesítjük, és a legkevesebb negatív ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

FLIXMIX MINI

2-6 játékos részére
6 éves kortól

- Keverjük meg a 64 kártyalapot. A pakli legfelső lapját helyezzük el a játéktér közepére képpel felfelé fordítva. Ezután minden játékosnak osszunk 6 kártyalapot, ezekből alakítsanak ki egy paklit és képpel lefelé fordítva tegyék maguk elé. A többi kártyalapra nem lesz szükség a játék folyamán, ezeket félre lehet tenni.
- A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Felfordítja a paklijának a legfelső lapját, és megpróbálja a játéktér közepére helyezett kártyára elhelyezni a fent leírt szabályok szerint. Amennyiben sikerrel jár, a következő játékosra kerül a sor.
- Abban az esetben, ha a felvett kártyalapot nem sikerül a soron lévő játékosnak lehelyezni, azt a paklija aljára kell visszahelyeznie. Majd a következő játékos kerül sora.
- A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak sikerült az összes lapját elhelyeznie a játéktéren, vagy egyik játékos sem tud már kártyát lehelyezni a saját paklijából.
- Az a játékos, aki a legtöbb kártyát helyezte le a játék során, megnyeri a játékot.

FLIXMIX MINI

2-6 játékos részére
6 éves kortól

- Keverjük meg a 64 kártyalapot. A pakli legfelső lapját helyezzük el a játéktér közepére képpel felfelé fordítva. Ezután minden játékosnak osszunk 6 kártyalapot, ezekből alakítsanak ki egy paklit és képpel lefelé fordítva tegyék maguk elé. A többi kártyalapra nem lesz szükség a játék folyamán, ezeket félre lehet tenni.
- A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Felfordítja a paklijának a legfelső lapját, és megpróbálja a játéktér közepére helyezett kártyára elhelyezni a fent leírt szabályok szerint. Amennyiben sikerrel jár, a következő játékosra kerül a sor.
- Abban az esetben, ha a felvett kártyalapot nem sikerül a soron lévő játékosnak lehelyezni, azt a paklija aljára kell visszahelyeznie. Majd a következő játékos kerül sora.
- A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak sikerült az összes lapját elhelyeznie a játéktéren, vagy egyik játékos sem tud már kártyát lehelyezni a saját paklijából.
- Az a játékos, aki a legtöbb kártyát helyezte le a játék során, megnyeri a játékot.

FLIXMIX MINI

2-6 játékos részére
6 éves kortól

- Keverjük meg a 64 kártyalapot. A pakli legfelső lapját helyezzük el a játéktér közepére képpel felfelé fordítva. Ezután minden játékosnak osszunk 6 kártyalapot, ezekből alakítsanak ki egy paklit és képpel lefelé fordítva tegyék maguk elé. A többi kártyalapra nem lesz szükség a játék folyamán, ezeket félre lehet tenni.
- A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Felfordítja a paklijának a legfelső lapját, és megpróbálja a játéktér közepére helyezett kártyára elhelyezni a fent leírt szabályok szerint. Amennyiben sikerrel jár, a következő játékosra kerül a sor.
- Abban az esetben, ha a felvett kártyalapot nem sikerül a soron lévő játékosnak lehelyezni, azt a paklija aljára kell visszahelyeznie. Majd a következő játékos kerül sora.
- A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak sikerült az összes lapját elhelyeznie a játéktéren, vagy egyik játékos sem tud már kártyát lehelyezni a saját paklijából.
- Az a játékos, aki a legtöbb kártyát helyezte le a játék során, megnyeri a játékot.

FLIXMIX JUNIOR

2 vagy több játékos részére
7 éves kortól

- Keverjük össze a 64 kártyát és alakítsunk egy paklit belőlük. A paklit helyezzük el az asztal közepére képpel lefelé fordítva. A legfelső kártyalapot fordítsuk fel képpel felfelé, majd helyezzük le az asztal közepére, majd a pakli következő két lapjával is tegyük ugyanezt, egymás mellé helyezzük le képpel lefelé a pakli mellé, ezek lesznek a feladatkártyát.
- Fordítsuk meg a két feladatkártyát. A játékosok ekkor egyszerre próbálják megtalálni a két kártya közül, hogy melyiket lehet a játék elején lehelyezni, asztal közepén lévő kártyára ráhelyezni (a korábban leírt szabályok betartása mellett).
- Az a játékos, aki elsőként találta meg a középre illeszhető kártyát, a színek megnevezésével jelzi, hogy melyik színű pöttyöket akarja lefedni. Ezután az általa kiválasztott feladatkártyát lehelyezi az asztal közepén lévő kártyára, majd a megmaradt feladatkártyát magához veszi, ez fogja a játék folyamán a pontjait jelezni. A pontjelző kártyát maga elé kell helyezni, képpel lefelé fordítva.
- Abban az esetben, ha hibás színeket nevez meg a játékos, nem tudja a feladatkártyák közül egyiket sem felhasználni, a két feladatkártyát a középső pakli legaljára kell helyezni.

FLIXMIX JUNIOR

2 vagy több játékos részére
7 éves kortól

- Keverjük össze a 64 kártyát és alakítsunk egy paklit belőlük. A paklit helyezzük el az asztal közepére képpel lefelé fordítva. A legfelső kártyalapot fordítsuk fel képpel felfelé, majd helyezzük le az asztal közepére, majd a pakli következő két lapjával is tegyük ugyanezt, egymás mellé helyezzük le képpel lefelé a pakli mellé, ezek lesznek a feladatkártyát.
- Fordítsuk meg a két feladatkártyát. A játékosok ekkor egyszerre próbálják megtalálni a két kártya közül, hogy melyiket lehet a játék elején lehelyezni, asztal közepén lévő kártyára ráhelyezni (a korábban leírt szabályok betartása mellett).
- Az a játékos, aki elsőként találta meg a középre illeszhető kártyát, a színek megnevezésével jelzi, hogy melyik színű pöttyöket akarja lefedni. Ezután az általa kiválasztott feladatkártyát lehelyezi az asztal közepén lévő kártyára, majd a megmaradt feladatkártyát magához veszi, ez fogja a játék folyamán a pontjait jelezni. A pontjelző kártyát maga elé kell helyezni, képpel lefelé fordítva.
- Abban az esetben, ha hibás színeket nevez meg a játékos, nem tudja a feladatkártyák közül egyiket sem felhasználni, a két feladatkártyát a középső pakli legaljára kell helyezni.

FLIXMIX JUNIOR

2 vagy több játékos részére
7 éves kortól

- Keverjük össze a 64 kártyát és alakítsunk egy paklit belőlük. A paklit helyezzük el az asztal közepére képpel lefelé fordítva. A legfelső kártyalapot fordítsuk fel képpel felfelé, majd helyezzük le az asztal közepére, majd a pakli következő két lapjával is tegyük ugyanezt, egymás mellé helyezzük le képpel lefelé a pakli mellé, ezek lesznek a feladatkártyát.
- Fordítsuk meg a két feladatkártyát. A játékosok ekkor egyszerre próbálják megtalálni a két kártya közül, hogy melyiket lehet a játék elején lehelyezni, asztal közepén lévő kártyára ráhelyezni (a korábban leírt szabályok betartása mellett).
- Az a játékos, aki elsőként találta meg a középre illeszhető kártyát, a színek megnevezésével jelzi, hogy melyik színű pöttyöket akarja lefedni. Ezután az általa kiválasztott feladatkártyát lehelyezi az asztal közepén lévő kártyára, majd a megmaradt feladatkártyát magához veszi, ez fogja a játék folyamán a pontjait jelezni. A pontjelző kártyát maga elé kell helyezni, képpel lefelé fordítva.
- Abban az esetben, ha hibás színeket nevez meg a játékos, nem tudja a feladatkártyák közül egyiket sem felhasználni, a két feladatkártyát a középső pakli legaljára kell helyezni.

- Majd a játékosok ismét felfordítanak a középső pakliból két kártyát, és folytatódik a játékosok keresgélése az összeillő színek, lehelyezhető kártyák után.

- Abban az esetben, ha egy játékos mindkét feladatkártyát le tudja helyezni az asztal közepén lévő kártyák valamelyikére, pontozókártyát a középső pakliból tud kivenni magának, majd ezután fordít fel két újabb feladatkártyát.
- Amint a játékosok egyike 6 pontot (kártyát) összegyűjtött, a játék véget ér, és a 6 pontot összegyűjtő játékos lesz a nyertes.

- Majd a játékosok ismét felfordítanak a középső pakliból két kártyát, és folytatódik a játékosok keresgélése az összeillő színek, lehelyezhető kártyák után.

- Abban az esetben, ha egy játékos mindkét feladatkártyát le tudja helyezni az asztal közepén lévő kártyák valamelyikére, pontozókártyát a középső pakliból tud kivenni magának, majd ezután fordít fel két újabb feladatkártyát.
- Amint a játékosok egyike 6 pontot (kártyát) összegyűjtött, a játék véget ér, és a 6 pontot összegyűjtő játékos lesz a nyertes.

- Majd a játékosok ismét felfordítanak a középső pakliból két kártyát, és folytatódik a játékosok keresgélése az összeillő színek, lehelyezhető kártyák után.

- Abban az esetben, ha egy játékos mindkét feladatkártyát le tudja helyezni az asztal közepén lévő kártyák valamelyikére, pontozókártyát a középső pakliból tud kivenni magának, majd ezután fordít fel két újabb feladatkártyát.
- Amint a játékosok egyike 6 pontot (kártyát) összegyűjtött, a játék véget ér, és a 6 pontot összegyűjtő játékos lesz a nyertes.