

### KINÉL VAN? - WER HAT'S? – KÁRTYAJÁTÉK

Szerző: Hartmut Kommerell  
3-5 játékos részére, 6 éves kortól  
Játékidő: 10-20 perc

#### A DOBOZ TARTALMA

60 képkártya (6 féle képből 2 kártyalap és 12 féle képből 4 kártyalap)

#### A JÁTÉKRÓL

Káosz a gyerekszobában! Louisa és barátai éppen rendet tettek a gyerekszobában, mikor hirtelen felbukkan kisöccsük, és ismét szétpakol mindent. Kezdődhet az egész előlőről! A Kinél van? kártyajátékban a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy milyen kártyalap van a játékosársai kezében. Párokat csak úgy tudnak gyűjteni, ha a megfelelő játékosársának teszi fel a megfelelő tárgyat ábrázoló kártyalapért a kérdést.

#### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymás húznak fel kártyalapokat a középére lehelyezett lapokból, és a felhúzott kártyákon lévő képet megnevezik. Az a játékos, aki figyelmesen tudja követni melyik játékos milyen képet húzott fel, és ki az a játékos, akinél a saját kártyái közül valamelyiknek a párja ott van, elkerülheti tőle. A legtöbb képpárt összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

Megjegyzés: a legelső játék előtt, fiatalabb játékosok esetén, közösen nézzék át a kártyákon lévő képeket és együtt nevezzék meg azokat a későbbi félreértések elkerülése végett.

- A kártyákat keverjük meg, és képpel lefelé fordítva pakliba rendezve tegyük az asztal közepére.

#### A JÁTÉK MENETE

- A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A középére helyezett pakli legfelső lapját felveszi, megnézi, majd megnevezi a kártyán lévő képet. A kártyákat úgy kell minden játékosnak a kezében tartania, hogy azt a játékosársai ne lássák.

- A kezdőjátékostól balra ülő játékosra kerül a sor. Szintén felvesz egy kártyát, megnézi és megnevezi.

- Miután megnevezi a soron lévő játékos a kártyáját, az után kérdezheti meg egy játékosársát, hogy az kép, amit előzőleg felhúzott a soron lévő játékos van-e a megkérdezett játékos kezébe.

- Ha a megkérdezett játékosnak van a kezében olyan kártya, amit keres a soron lévő játékos, köteles azt átadni. A soron lévő játékos ezután megmutatja a két egyforma képkártyáját, és képpel lefelé fordítva lehelyezi azt maga elé. Ez lesz a saját győzelmi pont paklija.

- Abban az esetben, ha a megkérdezett játékosnak nincs a kezében a keresett képkártya, a kérdező játékosnak egy kártyát a győzelmi pont paklijából képpel felfelé fordítva a középső, kezdő pakli mellé kell tennie.

- Megjegyzés: Egy játékosnak lehet a kezében két egyforma kép, de a kézben lévő párokat csak a játék végén lehet a győzelmi pont paklijába letennie. A játék folyamán ezeknek a párokat, az egyik felét, ha elkerül tőle, köteles átadni azt a kérdező játékosnak. Viszont ő is elkerülheti egy másik játékosársától a kezében lévő egyforma képkártyák harmadik kártyáját, ebben az esetben, mint összeillő képkártya, alkothat egy párt a két kártyából, és egy kép még mindig a kezében maradhat. - A játékosok egymást az óra mutató járásával megegyező irányban követik egymást. A sorra kerülő játékos húz egy képkártyát, megnézi, megnevezi, majd ha esetleg tudja hogy valamelyik játékosársának a kezében ott van a másik párja a felhúzott, vagy a kezében lévő képek valamelyikének, elkerülheti azt.

#### A JÁTÉK VÉGE

- A játék véget ér, ha a középső húzó pakli elfogyott.

### KINÉL VAN? - WER HAT'S? – KÁRTYAJÁTÉK

Szerző: Hartmut Kommerell  
3-5 játékos részére, 6 éves kortól  
Játékidő: 10-20 perc

#### A DOBOZ TARTALMA

60 képkártya (6 féle képből 2 kártyalap és 12 féle képből 4 kártyalap)

#### A JÁTÉKRÓL

Káosz a gyerekszobában! Louisa és barátai éppen rendet tettek a gyerekszobában, mikor hirtelen felbukkan kisöccsük, és ismét szétpakol mindent. Kezdődhet az egész előlőről! A Kinél van? kártyajátékban a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy milyen kártyalap van a játékosársai kezében. Párokat csak úgy tudnak gyűjteni, ha a megfelelő játékosársának teszi fel a megfelelő tárgyat ábrázoló kártyalapért a kérdést.

#### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymás húznak fel kártyalapokat a középére lehelyezett lapokból, és a felhúzott kártyákon lévő képet megnevezik. Az a játékos, aki figyelmesen tudja követni melyik játékos milyen képet húzott fel, és ki az a játékos, akinél a saját kártyái közül valamelyiknek a párja ott van, elkerülheti tőle. A legtöbb képpárt összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

Megjegyzés: a legelső játék előtt, fiatalabb játékosok esetén, közösen nézzék át a kártyákon lévő képeket és együtt nevezzék meg azokat a későbbi félreértések elkerülése végett.

- A kártyákat keverjük meg, és képpel lefelé fordítva pakliba rendezve tegyük az asztal közepére.

#### A JÁTÉK MENETE

- A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A középére helyezett pakli legfelső lapját felveszi, megnézi, majd megnevezi a kártyán lévő képet. A kártyákat úgy kell minden játékosnak a kezében tartania, hogy azt a játékosársai ne lássák.

- A kezdőjátékostól balra ülő játékosra kerül a sor. Szintén felvesz egy kártyát, megnézi és megnevezi.

- Miután megnevezi a soron lévő játékos a kártyáját, az után kérdezheti meg egy játékosársát, hogy az kép, amit előzőleg felhúzott a soron lévő játékos van-e a megkérdezett játékos kezébe.

- Ha a megkérdezett játékosnak van a kezében olyan kártya, amit keres a soron lévő játékos, köteles azt átadni. A soron lévő játékos ezután megmutatja a két egyforma képkártyáját, és képpel lefelé fordítva lehelyezi azt maga elé. Ez lesz a saját győzelmi pont paklija.

- Abban az esetben, ha a megkérdezett játékosnak nincs a kezében a keresett képkártya, a kérdező játékosnak egy kártyát a győzelmi pont paklijából képpel felfelé fordítva a középső, kezdő pakli mellé kell tennie.

- Megjegyzés: Egy játékosnak lehet a kezében két egyforma kép, de a kézben lévő párokat csak a játék végén lehet a győzelmi pont paklijába letennie. A játék folyamán ezeknek a párokat, az egyik felét, ha elkerül tőle, köteles átadni azt a kérdező játékosnak. Viszont ő is elkerülheti egy másik játékosársától a kezében lévő egyforma képkártyák harmadik kártyáját, ebben az esetben, mint összeillő képkártya, alkothat egy párt a két kártyából, és egy kép még mindig a kezében maradhat. - A játékosok egymást az óra mutató járásával megegyező irányban követik egymást. A sorra kerülő játékos húz egy képkártyát, megnézi, megnevezi, majd ha esetleg tudja hogy valamelyik játékosársának a kezében ott van a másik párja a felhúzott, vagy a kezében lévő képek valamelyikének, elkerülheti azt.

#### A JÁTÉK VÉGE

- A játék véget ér, ha a középső húzó pakli elfogyott.

### KINÉL VAN? - WER HAT'S? – KÁRTYAJÁTÉK

Szerző: Hartmut Kommerell  
3-5 játékos részére, 6 éves kortól  
Játékidő: 10-20 perc

#### A DOBOZ TARTALMA

60 képkártya (6 féle képből 2 kártyalap és 12 féle képből 4 kártyalap)

#### A JÁTÉKRÓL

Káosz a gyerekszobában! Louisa és barátai éppen rendet tettek a gyerekszobában, mikor hirtelen felbukkan kisöccsük, és ismét szétpakol mindent. Kezdődhet az egész előlőről! A Kinél van? kártyajátékban a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy milyen kártyalap van a játékosársai kezében. Párokat csak úgy tudnak gyűjteni, ha a megfelelő játékosársának teszi fel a megfelelő tárgyat ábrázoló kártyalapért a kérdést.

#### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymás húznak fel kártyalapokat a középére lehelyezett lapokból, és a felhúzott kártyákon lévő képet megnevezik. Az a játékos, aki figyelmesen tudja követni melyik játékos milyen képet húzott fel, és ki az a játékos, akinél a saját kártyái közül valamelyiknek a párja ott van, elkerülheti tőle. A legtöbb képpárt összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

#### ELŐKÉSZÜLETEK

Megjegyzés: a legelső játék előtt, fiatalabb játékosok esetén, közösen nézzék át a kártyákon lévő képeket és együtt nevezzék meg azokat a későbbi félreértések elkerülése végett.

- A kártyákat keverjük meg, és képpel lefelé fordítva pakliba rendezve tegyük az asztal közepére.

#### A JÁTÉK MENETE

- A legfiatalabb játékos lesz a kezdő játékos. A középére helyezett pakli legfelső lapját felveszi, megnézi, majd megnevezi a kártyán lévő képet. A kártyákat úgy kell minden játékosnak a kezében tartania, hogy azt a játékosársai ne lássák.

- A kezdőjátékostól balra ülő játékosra kerül a sor. Szintén felvesz egy kártyát, megnézi és megnevezi.

- Miután megnevezi a soron lévő játékos a kártyáját, az után kérdezheti meg egy játékosársát, hogy az kép, amit előzőleg felhúzott a soron lévő játékos van-e a megkérdezett játékos kezébe.

- Ha a megkérdezett játékosnak van a kezében olyan kártya, amit keres a soron lévő játékos, köteles azt átadni. A soron lévő játékos ezután megmutatja a két egyforma képkártyáját, és képpel lefelé fordítva lehelyezi azt maga elé. Ez lesz a saját győzelmi pont paklija.

- Abban az esetben, ha a megkérdezett játékosnak nincs a kezében a keresett képkártya, a kérdező játékosnak egy kártyát a győzelmi pont paklijából képpel felfelé fordítva a középső, kezdő pakli mellé kell tennie.

- Megjegyzés: Egy játékosnak lehet a kezében két egyforma kép, de a kézben lévő párokat csak a játék végén lehet a győzelmi pont paklijába letennie. A játék folyamán ezeknek a párokat, az egyik felét, ha elkerül tőle, köteles átadni azt a kérdező játékosnak. Viszont ő is elkerülheti egy másik játékosársától a kezében lévő egyforma képkártyák harmadik kártyáját, ebben az esetben, mint összeillő képkártya, alkothat egy párt a két kártyából, és egy kép még mindig a kezében maradhat. - A játékosok egymást az óra mutató járásával megegyező irányban követik egymást. A sorra kerülő játékos húz egy képkártyát, megnézi, megnevezi, majd ha esetleg tudja hogy valamelyik játékosársának a kezében ott van a másik párja a felhúzott, vagy a kezében lévő képek valamelyikének, elkerülheti azt.

#### A JÁTÉK VÉGE

- A játék véget ér, ha a középső húzó pakli elfogyott.

- Ekkor még minden játékosnak van egy utolsó lehetősége kérdezni egy játékosársától, hogy össze illő párokat tudjon alakítani a kezében lévő lapokból.

- Azok a játékosok, akiknek a kezükben összeillő párok vannak, most letehetik azokat a győzelmi pont paklijukhoz. A játékosok a kezükben lévő, nem összeillő képkártyákat félreteszik.

- A játékos az a játékos nyeri, akinek a győzelmi pont paklijában a legtöbb kártyalap van.

#### **NÉZDI!**

2-8 játékos részére  
3 éves kortól

Ebben, a kisebbeknek szóló játékváriációban az alapjáték szabályait követjük, azzal az egy kivétellel, hogy a felhúzott és megnevezett kártyalapokat maguk elé, képpel felfelé fordítva helyezik le a játékosok.

#### **FIGYELJ!**

3-5 játékos részére  
4 éves kortól

#### **ELŐKÉSZÜLETEK**

- Minden képből csak 2 egyforma kártyalapra lesz szükségünk a játék során. A megmaradt kártyalapokat félretelhetjük, azok nem vesznek részt a játékban.

- Ekkor még minden játékosnak van egy utolsó lehetősége kérdezni egy játékosársától, hogy össze illő párokat tudjon alakítani a kezében lévő lapokból.

- Azok a játékosok, akiknek a kezükben összeillő párok vannak, most letehetik azokat a győzelmi pont paklijukhoz. A játékosok a kezükben lévő, nem összeillő képkártyákat félreteszik.

- A játékos az a játékos nyeri, akinek a győzelmi pont paklijában a legtöbb kártyalap van.

#### **NÉZDI!**

2-8 játékos részére  
3 éves kortól

Ebben, a kisebbeknek szóló játékváriációban az alapjáték szabályait követjük, azzal az egy kivétellel, hogy a felhúzott és megnevezett kártyalapokat maguk elé, képpel felfelé fordítva helyezik le a játékosok.

#### **FIGYELJ!**

3-5 játékos részére  
4 éves kortól

#### **ELŐKÉSZÜLETEK**

- Minden képből csak 2 egyforma kártyalapra lesz szükségünk a játék során. A megmaradt kártyalapokat félretelhetjük, azok nem vesznek részt a játékban.

- Ekkor még minden játékosnak van egy utolsó lehetősége kérdezni egy játékosársától, hogy össze illő párokat tudjon alakítani a kezében lévő lapokból.

- Azok a játékosok, akiknek a kezükben összeillő párok vannak, most letehetik azokat a győzelmi pont paklijukhoz. A játékosok a kezükben lévő, nem összeillő képkártyákat félreteszik.

- A játékos az a játékos nyeri, akinek a győzelmi pont paklijában a legtöbb kártyalap van.

#### **NÉZDI!**

2-8 játékos részére  
3 éves kortól

Ebben, a kisebbeknek szóló játékváriációban az alapjáték szabályait követjük, azzal az egy kivétellel, hogy a felhúzott és megnevezett kártyalapokat maguk elé, képpel felfelé fordítva helyezik le a játékosok.

#### **FIGYELJ!**

3-5 játékos részére  
4 éves kortól

#### **ELŐKÉSZÜLETEK**

- Minden képből csak 2 egyforma kártyalapra lesz szükségünk a játék során. A megmaradt kártyalapokat félretelhetjük, azok nem vesznek részt a játékban.

- Keverjük meg a 36 kártyalapot, és képpel lefelé fordítva helyezzük el az asztal közepére, mint húzó pakli.

#### **A JÁTÉK MENET**

ezt a játékváriációt is az alapjáték szabályai szerint fogjuk játszani, azzal a különbséggel, hogy az összeillő képkártyákat csak a húzó pakliból való felhúzással alakíthatunk, és azonnal lehelyezhetjük azokat a győzelmi pont paklinkba, nem kell a játék végét megvárni vele.

- Keverjük meg a 36 kártyalapot, és képpel lefelé fordítva helyezzük el az asztal közepére, mint húzó pakli.

#### **A JÁTÉK MENET**

ezt a játékváriációt is az alapjáték szabályai szerint fogjuk játszani, azzal a különbséggel, hogy az összeillő képkártyákat csak a húzó pakliból való felhúzással alakíthatunk, és azonnal lehelyezhetjük azokat a győzelmi pont paklinkba, nem kell a játék végét megvárni vele.

- Keverjük meg a 36 kártyalapot, és képpel lefelé fordítva helyezzük el az asztal közepére, mint húzó pakli.

#### **A JÁTÉK MENET**

ezt a játékváriációt is az alapjáték szabályai szerint fogjuk játszani, azzal a különbséggel, hogy az összeillő képkártyákat csak a húzó pakliból való felhúzással alakíthatunk, és azonnal lehelyezhetjük azokat a győzelmi pont paklinkba, nem kell a játék végét megvárni vele.