

<p style="text-align: center;">SZÍNMACSKÓ ÉS BARÁTAI Karsten Adlung és Bernhard Naegel kártyajátéka 2-4 játékos részére 3 éves kortól Játékidő: 10-15 perc</p> <p>A DOBOZ TARTALMA: 12 állatkártya 54 szinkártya (6 színben) játékszabály</p> <p>A JÁTÉK ALAPJAI: Színmackó és barátai nagyon szomorúak, elvesztették a színeiket, színtelenek és szomorúak lettek. Segíts nekik megtalálni a színeket, hogy ismét boldogok és mosolygósak legyenek. A játék célja: minél több állatkáknak összegyűjteni a színeit, hogy ismét boldogok lehessenek.</p> <p>JÁTÉKVARIÁCIÓK</p> <p>Hello, kis színes mackó 3 éves kortól</p> <p>Előkészületek: Keverjük meg az állatkártyákat és helyezzük el paklikba rendezve az asztal közepére, fekete-fehér oldalukkal felfelé. Keverjük meg a</p>	<p>szinkártyákat is, és helyezzük el az állatkártyát mindkét oldala mellé egyenlő paklikba rendezve, a színes oldalukkal felfelé fordítva.</p> <p>A játék menete: A játékosok egymás után elvesznek a középső állatkártya pakliból egy-egy kártyát, melyet maguk elé helyeznek a színes oldalukkal felfelé fordítva. A játékot a legszínesebb ruhába öltözött játékos kezdheti. A két szinkártya pakli legfelső kártyái közül elveheti azt, amelyikre szüksége van ahhoz, hogy az állatkártyája bal felső részén található színeket minél előbb összegyűjtse. A kiválasztott kártyát leteheti az állatkártyája mellé, majd a következő játékosra kerül a sor.</p> <p>Az állatkártyán található színekből a játék során elég színenként 1 szinkártyát gyűjteni.</p> <p>Abban az esetben, ha a két szín pakli legfelső lapja közül egyik szín sem szerepel a soron lévő játékos állatkártyáján, az egyik szinkártyát félreteheti a játékos, ezzel egy harmadik paklit létrehozva.</p> <p>Miután a kezdő játékos elhelyezte a megszerzett szinkártyáját, a tőle balra ülő játékos kerül sorra, most ő választhat a két szín pakli közül.</p>	<p>Amint sikerült az állatkártyáján szereplő színekhez tartozó összes szinkártyát begyűjtenie egy játékosnak, pakliba rendezheti a szinkártyákat és az állatkártyáját, majd húzhat egy újabb állatkártyát a középső pakliból, és folytathatja a szinkártyák gyűjtögetését.</p> <p>A játék vége: Amint elfogynak az asztal közepéről az állatkártyát, a játéknak vége. Az a játékos, akinek a legtöbb kártyája gyűlt össze, nyeri meg a játékot. Számolni még nem tudó játékosok esetében a megszerzett kártyákat a játékosok egymás mellé helyezve tudják eldönteni, hogy ki lett a játék nyertese.</p> <p>Színmackó 4 éves kortól</p> <p>A játék menet megegyezik a „Hello, kis színes mackó” variációval. Egyetlen különbséggel, ebben a játékban a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy milyen színek szerepelnek az állatkártyájukon, tehát a fekete-fehér oldalukkal felfelé kell maguk elé helyezniük azt. A szinkártyákat képpel felfelé helyezve kell gyűjteniük a játékosoknak.</p> <p>Abban az esetben, amikor az egyik játékos úgy</p>
<p style="text-align: center;">SZÍNMACSKÓ ÉS BARÁTAI Karsten Adlung és Bernhard Naegel kártyajátéka 2-4 játékos részére 3 éves kortól Játékidő: 10-15 perc</p> <p>A DOBOZ TARTALMA: 12 állatkártya 54 szinkártya (6 színben) játékszabály</p> <p>A JÁTÉK ALAPJAI: Színmackó és barátai nagyon szomorúak, elvesztették a színeiket, színtelenek és szomorúak lettek. Segíts nekik megtalálni a színeket, hogy ismét boldogok és mosolygósak legyenek. A játék célja: minél több állatkáknak összegyűjteni a színeit, hogy ismét boldogok lehessenek.</p> <p>JÁTÉKVARIÁCIÓK</p> <p>Hello, kis színes mackó 3 éves kortól</p> <p>Előkészületek: Keverjük meg az állatkártyákat és helyezzük el paklikba rendezve az asztal közepére, fekete-fehér oldalukkal felfelé. Keverjük meg a</p>	<p>szinkártyákat is, és helyezzük el az állatkártyát mindkét oldala mellé egyenlő paklikba rendezve, a színes oldalukkal felfelé fordítva.</p> <p>A játék menete: A játékosok egymás után elvesznek a középső állatkártya pakliból egy-egy kártyát, melyet maguk elé helyeznek a színes oldalukkal felfelé fordítva. A játékot a legszínesebb ruhába öltözött játékos kezdheti. A két szinkártya pakli legfelső kártyái közül elveheti azt, amelyikre szüksége van ahhoz, hogy az állatkártyája bal felső részén található színeket minél előbb összegyűjtse. A kiválasztott kártyát leteheti az állatkártyája mellé, majd a következő játékosra kerül a sor.</p> <p>Az állatkártyán található színekből a játék során elég színenként 1 szinkártyát gyűjteni.</p> <p>Abban az esetben, ha a két szín pakli legfelső lapja közül egyik szín sem szerepel a soron lévő játékos állatkártyáján, az egyik szinkártyát félreteheti a játékos, ezzel egy harmadik paklit létrehozva.</p> <p>Miután a kezdő játékos elhelyezte a megszerzett szinkártyáját, a tőle balra ülő játékos kerül sorra, most ő választhat a két szín pakli közül.</p>	<p>Amint sikerült az állatkártyáján szereplő színekhez tartozó összes szinkártyát begyűjtenie egy játékosnak, pakliba rendezheti a szinkártyákat és az állatkártyáját, majd húzhat egy újabb állatkártyát a középső pakliból, és folytathatja a szinkártyák gyűjtögetését.</p> <p>A játék vége: Amint elfogynak az asztal közepéről az állatkártyát, a játéknak vége. Az a játékos, akinek a legtöbb kártyája gyűlt össze, nyeri meg a játékot. Számolni még nem tudó játékosok esetében a megszerzett kártyákat a játékosok egymás mellé helyezve tudják eldönteni, hogy ki lett a játék nyertese.</p> <p>Színmackó 4 éves kortól</p> <p>A játék menet megegyezik a „Hello, kis színes mackó” variációval. Egyetlen különbséggel, ebben a játékban a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy milyen színek szerepelnek az állatkártyájukon, tehát a fekete-fehér oldalukkal felfelé kell maguk elé helyezniük azt. A szinkártyákat képpel felfelé helyezve kell gyűjteniük a játékosoknak.</p> <p>Abban az esetben, amikor az egyik játékos úgy</p>
<p style="text-align: center;">SZÍNMACSKÓ ÉS BARÁTAI Karsten Adlung és Bernhard Naegel kártyajátéka 2-4 játékos részére 3 éves kortól Játékidő: 10-15 perc</p> <p>A DOBOZ TARTALMA: 12 állatkártya 54 szinkártya (6 színben) játékszabály</p> <p>A JÁTÉK ALAPJAI: Színmackó és barátai nagyon szomorúak, elvesztették a színeiket, színtelenek és szomorúak lettek. Segíts nekik megtalálni a színeket, hogy ismét boldogok és mosolygósak legyenek. A játék célja: minél több állatkáknak összegyűjteni a színeit, hogy ismét boldogok lehessenek.</p> <p>JÁTÉKVARIÁCIÓK</p> <p>Hello, kis színes mackó 3 éves kortól</p> <p>Előkészületek: Keverjük meg az állatkártyákat és helyezzük el paklikba rendezve az asztal közepére, fekete-fehér oldalukkal felfelé. Keverjük meg a</p>	<p>szinkártyákat is, és helyezzük el az állatkártyát mindkét oldala mellé egyenlő paklikba rendezve, a színes oldalukkal felfelé fordítva.</p> <p>A játék menete: A játékosok egymás után elvesznek a középső állatkártya pakliból egy-egy kártyát, melyet maguk elé helyeznek a színes oldalukkal felfelé fordítva. A játékot a legszínesebb ruhába öltözött játékos kezdheti. A két szinkártya pakli legfelső kártyái közül elveheti azt, amelyikre szüksége van ahhoz, hogy az állatkártyája bal felső részén található színeket minél előbb összegyűjtse. A kiválasztott kártyát leteheti az állatkártyája mellé, majd a következő játékosra kerül a sor.</p> <p>Az állatkártyán található színekből a játék során elég színenként 1 szinkártyát gyűjteni.</p> <p>Abban az esetben, ha a két szín pakli legfelső lapja közül egyik szín sem szerepel a soron lévő játékos állatkártyáján, az egyik szinkártyát félreteheti a játékos, ezzel egy harmadik paklit létrehozva.</p> <p>Miután a kezdő játékos elhelyezte a megszerzett szinkártyáját, a tőle balra ülő játékos kerül sorra, most ő választhat a két szín pakli közül.</p>	<p>Amint sikerült az állatkártyáján szereplő színekhez tartozó összes szinkártyát begyűjtenie egy játékosnak, pakliba rendezheti a szinkártyákat és az állatkártyáját, majd húzhat egy újabb állatkártyát a középső pakliból, és folytathatja a szinkártyák gyűjtögetését.</p> <p>A játék vége: Amint elfogynak az asztal közepéről az állatkártyát, a játéknak vége. Az a játékos, akinek a legtöbb kártyája gyűlt össze, nyeri meg a játékot. Számolni még nem tudó játékosok esetében a megszerzett kártyákat a játékosok egymás mellé helyezve tudják eldönteni, hogy ki lett a játék nyertese.</p> <p>Színmackó 4 éves kortól</p> <p>A játék menet megegyezik a „Hello, kis színes mackó” variációval. Egyetlen különbséggel, ebben a játékban a játékosoknak meg kell jegyezniük, hogy milyen színek szerepelnek az állatkártyájukon, tehát a fekete-fehér oldalukkal felfelé kell maguk elé helyezniük azt. A szinkártyákat képpel felfelé helyezve kell gyűjteniük a játékosoknak.</p> <p>Abban az esetben, amikor az egyik játékos úgy</p>

gondolja, hogy összegyűjtötte az összes szint, amelyik szerepel az állatkártyáján, ellenőrzéshez megfordíthatja az állatkártyáját. A tévesen begyűjtött színeket képpel felfelé fordítva vissza kell helyezni az asztal közepén lévő paklik valamelyikének a tetejére. Ezeket a kártyákat a többi játékos felhasználhatja a játék folyamán.

Akkor kezdhet egy játékos új állatkártyát gyűjteni, ha az előtte lévő állatkártyájához az összes szint helyesen összegyűjtötte.

Nagy színes medve

7 éves kortól

A játék menete megegyezik a **„Hello, kis színes mackó”** szabályaival. Ebben a játékvariációban a játékosoknak emlékezniük kell a játék során az állatkártyákon lévő színpöttyökre, és arra is, hogy milyen színű színek kártyákat gyűjtöttek már össze.

Az állatkártyákat-miután megjegyezték a játékosok, milyen színek kártyákat kell gyűjteniük- a fekete-fehér oldalukkal felfelé fordítva, kell maguk elé helyezniük. A színek kártyákat is –miután a két húzó pakli egyikéből kiválasztotta a játékos, melyik színre van, szüksége az állatkártya beszínezéséhez- képpel lefelé kell maguk előtt gyűjteniük.

gondolja, hogy összegyűjtötte az összes szint, amelyik szerepel az állatkártyáján, ellenőrzéshez megfordíthatja az állatkártyáját. A tévesen begyűjtött színeket képpel felfelé fordítva vissza kell helyezni az asztal közepén lévő paklik valamelyikének a tetejére. Ezeket a kártyákat a többi játékos felhasználhatja a játék folyamán.

Akkor kezdhet egy játékos új állatkártyát gyűjteni, ha az előtte lévő állatkártyájához az összes szint helyesen összegyűjtötte.

Nagy színes medve

7 éves kortól

A játék menete megegyezik a **„Hello, kis színes mackó”** szabályaival. Ebben a játékvariációban a játékosoknak emlékezniük kell a játék során az állatkártyákon lévő színpöttyökre, és arra is, hogy milyen színű színek kártyákat gyűjtöttek már össze.

Az állatkártyákat-miután megjegyezték a játékosok, milyen színek kártyákat kell gyűjteniük- a fekete-fehér oldalukkal felfelé fordítva, kell maguk elé helyezniük. A színek kártyákat is –miután a két húzó pakli egyikéből kiválasztotta a játékos, melyik színre van, szüksége az állatkártya beszínezéséhez- képpel lefelé kell maguk előtt gyűjteniük.

gondolja, hogy összegyűjtötte az összes szint, amelyik szerepel az állatkártyáján, ellenőrzéshez megfordíthatja az állatkártyáját. A tévesen begyűjtött színeket képpel felfelé fordítva vissza kell helyezni az asztal közepén lévő paklik valamelyikének a tetejére. Ezeket a kártyákat a többi játékos felhasználhatja a játék folyamán.

Akkor kezdhet egy játékos új állatkártyát gyűjteni, ha az előtte lévő állatkártyájához az összes szint helyesen összegyűjtötte.

Nagy színes medve

7 éves kortól

A játék menete megegyezik a **„Hello, kis színes mackó”** szabályaival. Ebben a játékvariációban a játékosoknak emlékezniük kell a játék során az állatkártyákon lévő színpöttyökre, és arra is, hogy milyen színű színek kártyákat gyűjtöttek már össze.

Az állatkártyákat-miután megjegyezték a játékosok, milyen színek kártyákat kell gyűjteniük- a fekete-fehér oldalukkal felfelé fordítva, kell maguk elé helyezniük. A színek kártyákat is –miután a két húzó pakli egyikéből kiválasztotta a játékos, melyik színre van, szüksége az állatkártya beszínezéséhez- képpel lefelé kell maguk előtt gyűjteniük.

A játékosok csak akkor fordíthatják meg a maguk előtt lévő állat- és színek kártyákat, ha úgy gondolják, minden színek kártyát összegyűjtöttek már, és ellenőrizni szeretnék magukat. Abban az esetben, ha az összes szint helyesen gyűjtötte össze a játékos, a kártyákat pakliba helyezve oldalt, maga mellett félreteszi, és a közepén elhelyezett állatkártyákból húz egy újabb lapot, aminek a színeit ismét elkezdheti gyűjteni.

Ha hibásan gyűjtött a játékos valamilyen színek kártyát össze a játék során- tehát olyan szint is elvett, amely nem szerepel az állatkártyáján- a hibás színű kártyát/kártyákat képpel felfelé fordítva vissza kell helyeznie a közepén lévő két húzó pakli valamelyikére. Továbbá minden tévesen összegyűjtött színekért a helyesen összegyűjtött színekből is büntetésként vissza kell tennie egy kártyáját. Ezeket a kártyákat a többi játékos felhasználhatja a játék során.

Hiányos gyűjtés esetében- tehát nem sikerült minden olyan szint összegyűjtenie, amely szerepel, az állatkártyáján a játékosnak- képpel lefelé vissza kell forgatnia minden lapját a játékosnak, és különösebb büntetés nélkül folytathatja a játékot tovább.

A játékosok csak akkor fordíthatják meg a maguk előtt lévő állat- és színek kártyákat, ha úgy gondolják, minden színek kártyát összegyűjtöttek már, és ellenőrizni szeretnék magukat. Abban az esetben, ha az összes szint helyesen gyűjtötte össze a játékos, a kártyákat pakliba helyezve oldalt, maga mellett félreteszi, és a közepén elhelyezett állatkártyákból húz egy újabb lapot, aminek a színeit ismét elkezdheti gyűjteni.

Ha hibásan gyűjtött a játékos valamilyen színek kártyát össze a játék során- tehát olyan szint is elvett, amely nem szerepel az állatkártyáján- a hibás színű kártyát/kártyákat képpel felfelé fordítva vissza kell helyeznie a közepén lévő két húzó pakli valamelyikére. Továbbá minden tévesen összegyűjtött színekért a helyesen összegyűjtött színekből is büntetésként vissza kell tennie egy kártyáját. Ezeket a kártyákat a többi játékos felhasználhatja a játék során.

Hiányos gyűjtés esetében- tehát nem sikerült minden olyan szint összegyűjtenie, amely szerepel, az állatkártyáján a játékosnak- képpel lefelé vissza kell forgatnia minden lapját a játékosnak, és különösebb büntetés nélkül folytathatja a játékot tovább.

A játékosok csak akkor fordíthatják meg a maguk előtt lévő állat- és színek kártyákat, ha úgy gondolják, minden színek kártyát összegyűjtöttek már, és ellenőrizni szeretnék magukat. Abban az esetben, ha az összes szint helyesen gyűjtötte össze a játékos, a kártyákat pakliba helyezve oldalt, maga mellett félreteszi, és a közepén elhelyezett állatkártyákból húz egy újabb lapot, aminek a színeit ismét elkezdheti gyűjteni.

Ha hibásan gyűjtött a játékos valamilyen színek kártyát össze a játék során- tehát olyan szint is elvett, amely nem szerepel az állatkártyáján- a hibás színű kártyát/kártyákat képpel felfelé fordítva vissza kell helyeznie a közepén lévő két húzó pakli valamelyikére. Továbbá minden tévesen összegyűjtött színekért a helyesen összegyűjtött színekből is büntetésként vissza kell tennie egy kártyáját. Ezeket a kártyákat a többi játékos felhasználhatja a játék során.

Hiányos gyűjtés esetében- tehát nem sikerült minden olyan szint összegyűjtenie, amely szerepel, az állatkártyáján a játékosnak- képpel lefelé vissza kell forgatnia minden lapját a játékosnak, és különösebb büntetés nélkül folytathatja a játékot tovább.

Színes, okos mackó játékvariáció

A **„Hello, kis színes mackó”** és a **„Nagy, színes medve”** játékvariációk kombinációja. A játék során azt a színek kártyát, amelyet egyik játékos sem tud felhasználni, és egy harmadik pakliba külön teszik, azt képpel lefelé fordítva kell elhelyezni. Amikor valamelyik játékos szeretné ennek a paklinak a legfelső lapját választani, minden esetben meg kell mutatnia a többieknek is a kártyán szereplő szint.

Színes, okos mackó játékvariáció

A **„Hello, kis színes mackó”** és a **„Nagy, színes medve”** játékvariációk kombinációja. A játék során azt a színek kártyát, amelyet egyik játékos sem tud felhasználni, és egy harmadik pakliba külön teszik, azt képpel lefelé fordítva kell elhelyezni. Amikor valamelyik játékos szeretné ennek a paklinak a legfelső lapját választani, minden esetben meg kell mutatnia a többieknek is a kártyán szereplő szint.

Színes, okos mackó játékvariáció

A **„Hello, kis színes mackó”** és a **„Nagy, színes medve”** játékvariációk kombinációja. A játék során azt a színek kártyát, amelyet egyik játékos sem tud felhasználni, és egy harmadik pakliba külön teszik, azt képpel lefelé fordítva kell elhelyezni. Amikor valamelyik játékos szeretné ennek a paklinak a legfelső lapját választani, minden esetben meg kell mutatnia a többieknek is a kártyán szereplő szint.