



2–5 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 15–20 perc.

### A DOBOZ TARTALMA

63 számozott kártya, rajtuk 0-3 homokóra (25 piros és 25 lila kártya, színenként 1-től 25-ig számozva, 13 dzsóker kártya az 1 és 25 közötti páratlan számokkal számozva); 3 +/- szettkártya; 3 kártyatartó

### A JÁTÉK CÉLJA

A lehető legtöbb homokórát összegyűjteni.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyük a három kártyatartót és a három szettkártyát az asztal közepére. A többi 63 kártyát keverjük meg, és osszuk minden játékosnak 6-ot (2 játékos esetén 7-et), amit a játékosok a kezükbe vesznek, és nem mutatnak meg az ellenfeleiknek. A maradék lapokból képpel lefelé fordított húzópaklit képezünk az asztal közepén (ld. 1. ábra).

### A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ez után a játék az óramutató járása szerint halad.

Egy játékos a körében a következő három akció egyikét hajthatja végre:

- elvesz egy üres kártyatartót, ha van még (az első játékos ezt az akciót fogja választani): felvesz egy szettkártyát, és beleteszi az egyik kártyatartóba, eldöntve, hogy melyik oldala látszódjon. A kártya látható oldala dönti el, hogy a kártyákat milyen sorrendben kell letenni: a + növekvő, míg a – csökkenő sorrendet jelez. Ez után a játékos a kezéből a tartóba tesz egy lapot. Az első betett lap megmutatja a szett színét: piros, lila vagy dzsóker. Ezt követően a játékos a kártyatartót maga elé veszi.

*Példa (2. ábra): Artúr fog egy kártyatartót, és beletesz egy szettkártyát úgy, hogy a – oldala látszódjon. Ez után meghatározza a szett színét: a tartóba tesz a kezéből egy piros 5-öst, és maga elé veszi a kártyatartót.*

- vagy megszerez egy kártyatartót azzal, hogy a kezéből az ellenfele tartójába tesz lapot: az új lap színének meg kell egyeznie az oda legutóbb betett lap színével (a dzsóker lapokat kivéve, lásd köv. oldal), és a szettkártya által meghatározott sorrendet kell követnie. Ha a szettkártya + oldala látszik, akkor az új kártyának nagyobbak kell lennie, mint az előző betett kártyának, míg ha a – oldal látszik, akkor kisebbnek. A lapot berakó játékos magához veszi a kártyatartót. Az egyes szettek legutolsó lapját berakó játékos nyeri az adott szettet a forduló végén.

**Fontos:** a játékosok nem adhatnak kártyát olyan szetthez, amely már eleve előttük van.

*Példa (3. ábra): Misi betesz egy piros 3-ast az Artúr előtt lévő kártyatartóba. Ez a 3-as kisebb, mint az ott lévő 5-ös, és a színe megegyezik azzal. Ezzel Misi megszerzi az egész*

*szettet. A szettbe utolsóként lapot tevő játékos elnyeri az adott szettet a forduló végén.*  
•vagy ha egy játékos nem tud, vagy nem akar új szettet indítani vagy egy már meglévővet megszerezni, a kezéből egy tetszőleges lapot betehet egy ellenfelének valamely szettje alá (de saját szettje alá nem). A szett ilyenkor az ellenfélnél marad.

*Példa (4. ábra): Noémi van soron, a játékosok mindegyik szettet elkezdték, Noémi nem tudja megszerezni egyiket sem. Úgy dönt, hogy a lila 7-esét Misi szettje alá teszi, aki megtartja a szettet.*

**Kívétel:** ha az összes kártyatartó egyazon játékosnál van, amikor sorra kerül, akkor neki egy lapját el kell dobnia. Az eldobott lap a húzópakli aljára kerül.

Dzsóker kártyák:

A dzsóker kártyákra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a több kártyára, de van néhány speciális tulajdonságuk.

- Nincs színük, ezért lila, piros és dzsóker kártyákra egyaránt rátehető.
- Dzsóker kártya rátehető vele megegyező értékű piros vagy lila lapra. A dzsóker lap kijátszója ebben az esetben is megszerzi a szettet.

*Példa (5. ábra): Lili betesz egy 3-as dzsóker a Misi előtt lévő kártyatartóban lévő piros 3-asra. Ezzel megszerzi a szettet, és maga elé teszi azt.*

- Lehetséges továbbá dzsókerre vele megegyező értékű piros vagy lila lapot tenni. A kártyát berakó játékos ebben az esetben is megszerzi a szettet.

- Az a szett, amelynek a legutóbb lerakott tagja egy dzsóker, elveszíti a színét. Az új színt a következő ide kijátszott lap fogja meghatározni.

## EGY FORDULÓ VÉGE

Egy fordulónak akkor van vége, ha már minden játékosnak csak két lap marad a kezében. Ekkor a játékosok az előttük lévő szettek lapjait kiveszik, és félreteszik maguknak. A kártyatartók és a szettkártyák újra bekerülnek az asztal közepére, majd minden játékos híz négy lapot (két játékos esetén ötöt), hogy újra hat (két játékos esetén hét) kártya legyen a kezükben, és kezdődhet az új forduló. Az előző fordulót kezdő játékosról balra ülő játékos kezd az új fordulót.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy forduló végén a húzópakliban már nincs annyi lap, hogy mindenki felhúzhassa a megfelelő mennyiségű új kártyát. Ez után minden játékos összeszámolja, hogy a lejátszott fordulók alatt általuk összegyűjtött kártyákon hány homokóra található.

**Fontos:** a játék végén a kézben maradt lapok nem számítanak. A játékot az nyeri, aki a legtöbb homokórárt gyűjtötte össze.

### **Játékváltozat 5 játékos részére**

A játékosok addig folytatják a játékot, amíg másodszor is el nem fogy a húzópakli. Ebben az esetben az után, hogy először elfogy a pakli, mindenki összeszámolja az addig maga előtt gyűjtött homokórákat, és felírja az eredményt. A játékosok előtt gyűjtött kártyákból ez után új húzópaklit képezünk, jól megkeverjük, és a játék a szokott módon folytatódik.