

Első játékgyűjteményem Mein erster Spieleschatz

Illusztráció: Roger De Klerk
Kiadó munkatársai: Markus Nikisch, Johannes Zirm

A játékok listája – tartalma

1. Parcheesi fármer

2–4 játékos részére, 3 éves kortól

2. A buzgó farmer

1–6 játékos részére, 3 éves kortól

3. Gyerünk vásárolni!

2–4 játékos részére, 3 éves kortól

4. Ki a mezőre! Vigyázz, kész, rajt!

2–6 játékos részére, 3 éves kortól

5. Legelő és istálló

2–6 játékos részére, 3 éves kortól

6. Mao Mao

2–5 játékos részére, 4 éves kortól

7. Boldog családok a farmon

3–6 játékos részére, 4 éves kortól

8. Álomszusék

3–6 játékos részére, 4 éves kortól

9. Egy nap a piacon

2–4 játékos részére, 5 éves kortól

10. Verseny a farm körül

2–4 játékos részére, 5 éves kortól



Importálja: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

A doboz tartalma

3 lófigura, 3 tehénfigura, 3 malacfigura, 3 bárányfigura, 2 piros alma, 2 szilva, 2 tojás, 2 szelet sajt, 2 salátalevél, 2 sárgarépa, 1 farmerfigura, 1 dobókocka, 1 dobókocka színekkel, 6 csillag, 1 hold, játékszabály

Játéktábla farm és piac oldallal

Eleje: farm



Hátoldal: piac



Játéktábla legelő és etető oldallal

Eleje: legelő



Hátoldal: istálló



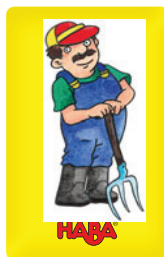
32 kártyából álló pakli

Eleje



Hátoldal

Hátoldal



A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki legutoljára látott nyuszit vagy sünit, lehet a kezdőjátékos. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos kezdhet. A játékosnak a körében először át kell helyeznie a farmer figuráját arra a játékmezőre, amelyiken a saját figurája is áll. (A játék elején minden állat a ház mezőn áll.)

A figurád előtt lévő játékmzőn van olyan színű virág, amelyiknek a színe megegyezik a dobásoddal?

- **Igen?** Szerencsés vagy! Az állatfiguráddal előrébb léphetsz egy mezőre. Ezután dobj ismét a kockával, vagy fejezd be a köröd. Ha be szeretnéd fejezni a köröd, a farmerfigurát tedd át az állatoddal azonos játékmzőre, majd add át a farmerfigurát a következő játékosnak. Ezzel őrá került a sor, és dobhat a kockával.
- **Nem?** Milyen kár! Az állatoddal nem léphetsz, azon a játékmzőn kell maradnod, amelyiken éppen állsz. Add át a farmerfigurát a következő játékosnak. Ezzel rá került a sor, és dobhat a kockával.

Fontos utasítások

- Saját körödben annyiszor dobhatsz a kockával, amennyiszor csak szeretnél. Kivéve, ha úgy döntesz, hogy az állatfigurád után lépteted a farmerfigurát is.
- Ha olyan szintet dobsz a kockával, amelyik szín nem szerepel az előtted lévő játékmzőn, a köröd azonnal véget ér, és az állatfigurád ott marad, ahol éppen áll.
- A nagyméretű játékmzők is ugyanúgy számítanak, mint a normál játékmzők, és csak akkor léphetsz rájuk, ha egyező szintet dobsz a kockával.
- Légy figyelmes! Néhány virág titokban növekszik.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékosnak sikerül visszajuttatnia az állatfiguráját a házba, ezzel meg is nyeri a játékot.

Az illusztrátorról

Roger De Klerk 1956-ban született Antwerpen közelében. Mindig is élvezettel készített részletgazdag fantáziarajzokat. Mialatt tanulmányait folytatta a belga Művészeti Egyetemen, majd később, amikor már mint képregényrajzoló dolgozott, rájött, hogy igazából legjobban könyveket és társasjátékokat szeret illusztrálni. Roger De Klerk házaspár, 2 fiú édesapja. Szabadúszó illusztrátorként dolgozik Antwerpenben és szívesen kerékpározik Flandriában.



Megjegyzés:

ha kétséges, hogy melyik játékos rakta le utolsóként a lapjait, az adott forduló vezetője dönt.

9. EGY NAP A PIACON

Színes dobókockás társasjáték az első taktikai kihívással 2–4 játékos részére, 5 éves kortól

Játékelemek

Játéktábla a piac oldalával használva, 4 bevásárlólista, 2 piros alma, 2 szilva, 2 tojás, 2 szelet sajt, 2 salátalevél, 2 sárgarépa, 1 színes dobókocka.

Előkészületek

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. A gyümölcsöket, zöldségeket helyezték el a játéktáblán található kosarakba a színüknek megfelelőbe. A bevásárlólistákat tegyék a játéktábla mellé úgy, hogy minden játékos jól láthassa. Készítsék elő a színes dobókockát.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos kezdhet, akinek elsőként sikerül 3 olyan dolgot felsorolnia, amit a piacokon lehet megvásárolni. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos kezdhet, és megpróbálhat annyi bevásárlólistát teljesíteni, amennyit csak lehetséges.

A sorra kerülő játékosnak dobnia kell a kockával.

Van még olyan színű teljesítetlen tétel bármelyik bevásárlólistán, mint ami a kockadobás eredménye?

– **Igen?** A megfelelő színű gyümölcsöt vagy zöldséget vedd el a piacról, és helyezd el a megfelelő bevásárlólistára. Amint ezáltal teljesítve lett a bevásárlólistán szereplő összes tétel, elveheted ezt a listát, és leteheted magad elé. A következő játékosra kerül a sor.

– **Nem?** Milyen kár! Nem teljesíthetsz egy tételt sem egyik listáról sem, és a következő játékosra kerül a sor.

A játék vége

A játék véget ér, amint az összes bevásárlólista teljesítve lett. A legtöbb bevásárlólistával rendelkező játékos lesz a nyertes. Egyenlőség esetén osztoznak a győzelemben.

10. VERSENY A FARM KÖRÜL

Izgalmas, színes dobókockás verseny 2–4 játékos részére, 5 éves kortól

Játékelemek

Játéktábla a farm oldalával használva, 1 bárány, 1 ló, 1 malac, 1 tehén, farmerfigura, színes dobókocka.

Előkészületek

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy figurát, és elhelyezi azt a játéktáblán látható házon. Készítsék elő a farmert és a színes dobókockát is.

32 kártyából álló memóriakártya pakli legelővel és etetővel a hátoldalukon

Eleje

Hátoldal: legelő+etető



4 bevásárlólista



3 farmos kör alakú kártyalap



1. PARCHEESI FARMER

Gyermekbarát verziója a klasszikus társasjátéknak, 2–4 játékos részére, 3 éves kortól

Játékelemek

Parcheesi farmer játéktáblája (legelő+etető), 3 bárány-, 3 ló-, 3 malac- és 3 tehénfigura, klasszikus dobókocka

Előkészületek

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. Minden játékos válasszon egy állatfaját, vegye magához az összes figurát, majd helyezze el a megfelelő etetőben. A dobókockát is készítsék elő.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Aki legutoljára etetett bármilyen állatot, az lehet a kezdőjátékos. Ha nem tudtok megegyezni, akkor a legfiatalabb játékos kezd.

Próbálj meg elsőként körbemenni a legelőn, majd eljuttatni az állatot a neki megfelelő eledelt tartalmazó etetőhöz. Ehhez fel kell ismerned, hogy az általad választott állat melyik eledelt eszi szívesen. A lovak szeretik a répát, a tehének szénát esznek, a bárányok zöld fűvet legelnek, a disznók kedvence pedig a piros alma.

Ha rád kerül a sor, dobj a kockával!

A kockán látható:

3 pont: Milyen szerencsés vagy! Lehetőséged van arra, hogy az egyik állatot kihozd az istállóból, és elhelyezd a hozzá legközelebbi játékmezőn, vagy ha már van olyan állatod, amelyik elindult az istállóból, és a játéktáblán van, léphetsz vele előre 3 mezőt.

1 vagy 2 pont

Azzal az állattal, amelyik már kijutott az istállóból, előreléphetsz 1 vagy 2 mezőt, attól függően, hogy mennyit dobtál.

Ezután a következő játékosra kerül a sor.

Fontos utasítások:

- Abban az esetben, ha még egyik állatod sincs a játékmezőn, ki kell őt hoznod az istállóból. Ezt csak 3-as dobással teheted meg. Ha sorra kerülsz, háromszor dobhatsz a kockával.
- Ha egy vagy több állatod már a játékmezőkön van, a körödben csak egyszer dobhatsz a kockával, majd le kell lépned a dobásodat valamelyik állattal.
- Amikor egy állattal lépsz a mezőkön, mindegyik mezőt számolnod kell, még azt is, amin már áll egy másik állat.
- Egy játékmezőn több állat is állhat.
- Minden esetben egy állattal kell lelépned a dobásodnak megfelelő számot.
- A célmezőt pontosan dobott számmal lehet csak elérni. Ha ez nem lehetséges, az állattal vissza kell menned arra a helyre, ahonnan indítottad a lépésedet.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amint valamelyik játékosnak sikerült mindhárom állatfiguráját a megfelelő etetőhöz eljuttatni, ezzel megnyerve a játékot.

Játékvariáció

Abban az esetben, ha olyan mezőre érkeznél, amelyet egy másik játékos társad állata már elfoglal, egyszerűen tedd őt vissza az istállójába. Ennek az állatnak újra kell kezdenie az útját.

2. A BUZGÓ FARMER

Kooperatív társasjáték színes kockával, 1–6 játékos részére, 3 éves kortól

Játékelemek

Farm oldalú játéktábla, 3 farmos kör alakú kártyalap, 6 csillag, hold, farmerfigura, színes dobókocka.

Előkészületek

A játéktáblát tegyétek az asztal közepére és a farmerfigurát helyezétek el a farmházon. Készítsétek elő a csillagokat, a 3 kártyalapot, a holdat és a színes dobókockát.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos kezdhet, aki legutoljára szedett bármilyen gyümölcsöt. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos fog kezdeni.

Egy csapatként, együtt kell segítenetek a farmernak elvégezni a napi teendőit: megetetni az állatokat, gyümölcsöt szedni és betakarítani a terményt. Amikor sorra kerülsz, dobnod kell a kockával. Ezután nézzük meg, hol áll a farmer.

Az óramutató irányába haladjunk: van a következő mezőn olyan színű virág, mint amit dobtunk?

– **Igen?** Jól van! Lépj előre egy mezőt a farmerrel!

– **Nem?** Milyen kár! A farmer fáradt, és ott marad, ahol jelenleg áll. Az idő eltelt. Helyezz egy csillagot a játéktábla közepén lévő égboltra.

Ezután a következő játékos dobhat a kockával.

A kérdézet játékosnak van megfelelő kártyája?

– **Van?** Ebben az esetben a kérdézet játékosnak át kell adnia egy lapot a keresett tárgyól. Akkor is csak egy kártyalapot kell átadni, ha több kártyája is van a keresett tárgyól. A kérdézet játékos elveszi a kártyát, és azonnal feltehet egy újabb kérdést bármelyik játékosnak.

– **Nincs?** Ebben az esetben nem sikerül kártyát szereznie. A körében nem tehet fel további kérdést. Az utoljára kérdézet játékos kerül sorra.

Amint egy játékosnak sikerül egy boldog családot összegyűjtenie, leteheti a kártyalapokat maga elé.

A játék vége

Amint a játékban szereplő összes boldog családot sikerült összegyűjteniük a játékosoknak, a játék véget ér. A legtöbb családdal rendelkező játékos lesz a nyertes.

8. ÁLOMSZUSZÉK

Klasszikus kártyajáték 3–6 játékos részére, 4 éves kortól

Játékelemek

Kártyapakli (32 lappal), 6 csillag, farmerfigura, 1 hold

Előkészületek

Keverjétek meg a kártyákat. Minden játékosnak osszatok le öt lapot (3 játékos esetén 6 lapot), amelyeket a játékosoknak a kezükben kell tartaniuk. Készítsétek elő a csillagokat, a farmerfigurát és a holdat.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki a legkorábban kelt fel a mai napon, lehet a kezdőjátékos. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos kezdhet, és veheti magához a farmerfigurát. Ebben a fordulóban ő lesz a vezető.

A vezető kiadja a parancsot: „Kártyákat cserélni!” Ekkor minden játékosnak ki kell választania egy lapját a kezében lévők közül, és át kell adnia azt a bal oldali játékos társának.

A kártyák cserélgetése egészen addig folytatódik, amíg valamelyik játékosnak nem sikerül 3 egyforma kártyát összegyűjtenie (például 3 vödör). Ekkor azonnal leteheti maga elé az összes kártyalapját képpel felfelé fordítva. Ezután meg kell érintenie az orrát az egyik ujjával. Az a játékos, aki észreveszi ezt a jelzést a játékosnak, szintén leteheti maga elé a lapjait, és meg kell érinteni az orrát.

Az a játékos, akinek utolsóként maradnak a kezében a lapjai, és az orrát sem érintette meg, lesz ennek a fordulónak az Álomszuszékja, és kap egy csillagot. Ha már nincs több csillag, megkapja a holdat.

Ezután egy újabb forduló kezdődik. A kártyákat keverjétek meg és osszatok újra. A farmerfigurát az óramutató járásának irányát követve adjátok át a következő játékosnak, ennek a fordulónak ő lesz a vezetője.

A játék vége

Amint a holdat is megkapta valamelyik játékos, a játék véget ér. A legkevesebb fafigurával rendelkező játékos lesz a nyertes. Egyenlőség esetén osztoznak a győzelmen.

Néhány kártyának speciális tulajdonsága is van:

Kosár

Ha ilyen kártyát játszol ki, te mondhatod meg, hogy milyen színűnek kell lennie a következő lapnak.

Talicska

Azonnali lehetőség van még egy kártyalapot kijátszani. Ha nincs megfelelő kártyalapod, a húzópakliból kell egy lapot felhúznod.

Vasvilla

A sorban következő játékosnak két lapot kell a húzópakliból felhúznia.

Madárijesztő

A sorban következő játékos kimarad ebből a körből.

Annak a játékosnak, akinek egy lap marad a dobás után a kezében, be kell kiabálnia, hogy „Múú!” Ha elfelejti ezt megtenni, büntetésként 2 lapot kell a húzópakliból felhúznia.

A játék vége

Amint valamelyik játékos eldobja az utolsó lapját is, és bekiabálja, hogy „Múú, Múú!” a játék véget ér, és megnyerte a játékot.

Ötletek

A játékot könnyíthetjük azzal, hogy a speciális kártyák funkciót kihagyjuk. Természetesen további speciális tulajdonságot is kitalálhattok bármelyik kártyának, amelyeknek csak szeretnétek. Mit szólnátok ahhoz, ha megváltozna a játék iránya egy traktorkártya kijátszásakor vagy a tehén hangját kell utánozniuk a játékosoknak a tejeskanna kártya kijátszásakor?

. BOLDOG CSALÁDOK A FARMON

Klasszikus kártyajáték 3–6 játékos részére, 4 éves kortól

Játékelemek

Kártyapakli (32 lappal)

Előkészületek

Keverjétek meg a kártyalapokat, és osszátok szét a játékosok között. Előfordulhat, hogy néhány játékosnak több lapja lesz, mint a többieknek. Ezután nézzétek meg a kezetekben lévő lapokat, és ellenőrizzétek, hogy nincs-e négy egyforma képet ábrázoló lap a kezetekben (például 4 vasvilla). Ezt nevezzük a játékban boldog családnak. Ha valamelyik játékosnak van a kezében boldog család, azt leteheti maga elé. Abban az esetben, ha osztás után rögtön több boldog család is van egy játékos kezében, mindenkitől szedjük vissza a kártyákat, keverjük meg ismét és osszunk újra.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Aki legutoljára takarította ki a saját szobáját, az lehet a kezdőjátékos. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos kezdhet, és teheti fel a kérdészt valamelyik játékosnak bármelyik általa keresett képpel kapcsolatban (például: Van nálad traktor?).

Fontos utasítások

- A játéktábla sarkainál lévő nagyméretű játékelemek is beleszámítandók a lépésekbe, ugyanúgy, mint a normál méretű játékelemek, és csak akkor lehet rálépni, ha a színével megegyező a dobásunk.
- Nagyon figyelj! Néhány virág titokban növeget.
- Amikor a sarokban lévő játékelemről lépsz el a farmerfigurával, le kell takarnod azt az egyik kör alakú farmos kártyalappal. A lépésed így lesz befejezett.
- Abban az esetben, ha már nincs több csillag a közös készletben, a holdat kell az égboltra tenned.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha minden feladatot megoldottatok, a farmer elért a házához azelőtt, hogy az égboltra felkerülne a hold is. Ekkor a buzgó kis segítők együtt, közös munkával megnyerték a játékot.

Ha a hold azelőtt kerül fel az égboltra, minthogy a farmer hazaérne, sajnálatos módon nem sikerült minden feladatot teljesíteni, ezért mindenki veszít. Kezdetek egy új játékot, hátha az új nap szerencsésebb lesz.

3. GYERÜNK VÁSÁROLNI!

Az első, színes dobókockás, vásárlásos társasjátékom, 2–4 játékos részére, 3 éves kortól

Játékelemek

Játéktábla a piac oldalával használva, 4 bevásárlólista, 2 piros alma, 2 szilva, 2 tojás, 2 szelet sajt, 2 salátalevél, 2 sárgarépa, színes dobókocka.

Előkészületek

A játéktáblát tegyétek az asztal közepére. A gyümölcsöket, zöldségeket helyezétek el a játéktáblán található kosarakba a színüknek megfelelően. Minden játékosnak adjunk egy bevásárlólistát. Készítsük elő a színes dobókockát.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki legutoljára járt bármilyen szupermarketben, lesz a kezdőjátékos. Ha nem tudtok megegyezni, a legfiatalabb játékos kezdhet, és próbálhatja meg elsőként megvenni az összes terméket, ami a listáján szerepel. A sorra kerülő játékos dob a kockával.

Olyan szint mutat a kocka, amilyen termék szerepel a listádon?

– **Igen?** Abban az esetben, ha még ilyen színű terméket nem vettél, akkor a játéktáblán lévő kosárból vedd ki egyet, a dobott színnek megfelelő színű gyümölcsöt, zöldséget, és tedd rá a bevásárlólistádra. Ha már megvetted az összes olyan színű terméket, amilyen szintet dobta, akkor nem vehetsz el semmit a játéktábláról.

– **Nem?** Kár! Nem vehetsz el semmilyen terméket. Ezután a következő játékosra kerül a sor.

A játék vége

A játék véget ér, amint valamelyik játékosnak sikerül a bevásárlólistáján szereplő összes terméket begyűjtenie, ezzel megnyerte a játékot.

4. KI A MEZŐRE! VIGYÁZZ, KÉSZ, RAJT!

Izgalmas, memóriát fejlesztő társasjáték 2–6 játékos részére, 3 éves kortól

Játékelemek

Játéktábla a legelő oldalával használva, 16 legelő hátoldalú memóriakártya, farmerfigura, hagyományos dobókocka.

Előkészületek

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. A 16 memóriakártyát a legelőoldalukkal felfelé rendezzék négyzet alakban, és tegyék a farmerfigurát a játéktábla szélén lévő mezők egyikére. Készítsék elő a dobókockát is.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos kezdhet, aki mindenkinél gyorsabban mondja el egymás után háromszor, hogy „zöld fű”. Ha nem tudtok megállapodni, a legfiatalabb játékos kezdhet, és próbálhat megtalálni minél több állatpárt a legelőn.

A soron lévő játékosnak dobnia kell a kockával. Ezután annyit kell lépnie a farmerfigurával az óramutató járásának irányában, amennyit dobott a kockával. A játékosnak meg kell találnia azt az állatot a legelőn, amelyik állat képén megállt a farmerfigurával. Ehhez felfordíthat egy memóriakártyát.

A felfordított kártyán lévő állat megegyezik azzal, amelyik játékmazon a farmer áll?

– **Igen?** Éljen! Elveheted a memóriakártyát.

– **Nem?** A játékosoknak meg kell próbálniuk megjegyezni, hogy melyik állat van a felfordított kártyán. Ezután fordítsd vissza a kártyát, képpel lefelé.

Majd a következő játékos kerül sorra.

Fontos utasítások

– Abban az esetben, ha a farmer olyan játékmazon áll meg, amelyen nincs semmilyen állat, a játékosnak lehetősége van titokban megnézni bármelyik kártyát, amit nem mutathat meg másnak.

– Ha a farmer olyan játékmazon áll meg, amelyiken olyan állat látható, amit már megtaláltak korábban, a farmer figurájával átléphet egy olyan mezőre, amelyen még meg nem talált állat képe látható.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha minden állatot sikerült megtalálni a legelőn. A legtöbb memóriakártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

5. LEGELŐ ÉS ISTÁLLÓ

Klasszikus memóriajáték 2–6 játékos részére, 3 éves kortól

Játékelemek

16 legelő hátoldalú memóriakártya, 16 istálló hátoldalú memóriakártya

Előkészületek

Keverjétek meg a kártyákat, és képpel lefelé fordítva rendezzék el az asztal közepén.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Akinek elsőként sikerül megneveznie bármilyen állatot, az lehet a kezdőjátékos. Fordíts fel 2 kártyalapot: egy legelő és egy istálló hátoldalút.

A kártyákon lévő állatok megegyeznek (például 2 ló?)

– **Igen?** Éljen! Vedd magadhoz a két kártyalapot, és azonnal fordíts fel további kettőt.

– **Nem?** A játékosok megpróbálják megjegyezni a két lapon látható állatokat. Ezután képpel lefelé vissza kell fordítani a kártyákat.

Ezután a következő játékosra kerül a sor.

A játék vége

Amint az összes állatpárt megtaláltátok, a játék véget ér. A legtöbb állatpárral rendelkező játékos lesz a nyertes.

Játékvariáció

Megkönnyítve a játékot, néhány állatpárt a játék megkezdése előtt távolítsunk el a játékból.

6. MAO MAO

Klasszikus kártyajáték 2–5 játékos részére, 4 éves kortól

Játékelemek

Kártyapakli (32 lappal)

Előkészületek

Keverjétek meg a kártyát. Osszatok minden játékosnak öt kártyalapot, amelyeket mindenkinek titkosan kell tartania a kezében, anélkül, hogy bármelyik játékosnak megmutatná. A megmaradt kártyákat képpel lefelé fordított pakliként (húzópakli) helyezzék az asztal közepére. A pakli legfelső lapját fordítsátok képpel felfelé, és tegyék le a pakli mellé (dobópakli).

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos lehet a kezdőjátékos, aki legutoljára viselt gumicsizmát. Ő megpróbálhatja a kezében lévő lapok valamelyikét az asztalon lévő dobópakli legfelső lapjára tenni.

Fontos

Csak olyan kártyát lehet a dobópaklira helyezni, amelyiknek a színe megegyezik az asztal közepén lévővel (sárga, kék, piros vagy zöld) vagy ugyanaz a kép látható rajta (például: gumicsizma). Ha nincs olyan kártyád, amelyik megfelel a feltételeknek, és nem tudsz a dobópaklira kártyát tenni, a húzópakliból kell egy kártyát felhúznod. A felhúzott kártyát csak a következő körben játszhatod majd ki.

Ha elfogynak a kártyalapok a húzópakliból, egyszerűen vegyétek fel a dobópaklit, kivéve a legfelső lapját, keverjétek meg, és alkossatok belőle új húzópaklit.

Ezután a következő játékosra kerül a sor.