

## Kinek szól a ThinkFun®?

A ThinkFun® játékok a szórakozást ötvözik az agytornával. A gyerekek számára a ThinkFun® a játék és a feladványok megoldásának örömét jelenti, a felnőtteknek intellektuális kihívást és kockázatok vállalását, az idősebbeknek a mentális kondíció megőrzését, és egy kicsit a gyerekkor felidézését.

A ThinkFun® játékokban mindenki örömét lel!

Csatlakozz te is a ThinkFun-családhoz:

[twitter](#) [facebook](#)

[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



ThinkFun, Inc. 1321 Cameron St., Alexandria, VA 22314 USA. © 2010 ThinkFun Inc.  
Minden jog fenntartva. KÉSZÜLT KINÁBAN #7090. IN01.



**Importálja:** Gém Klub Kft.  
1092 Bp., Ráday u. 30./B • [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



# KNOT SO FAST™ EGY CSOMÓ CSOMÓ

## A Knot So Fast egy CSOMÓ mókát tartogat a számodra!

Csomókat kötni szórakoztató, egyben remek agytorna is, amely a kezünk koordinálásának képességét is fejleszti. A könnyű feladványok segítenek megismerni a játékot; a szabályok érdekessé, élvezetessé teszik; a változatok pedig a különböző szinten álló játékosok mérközését teszik kiegyensúlyozottá.

A játék segít megtanulni a legfőbb csomófajták számos variációját.

**A doboz tartalma:** kötélhúzos „pontozótábla”, 4 kötél, 4 gyűrű, 40 feladványkártya, 1 homokóra



**Importálja:** GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére  
Fulladásveszély!

**8+**  
1-4 játékos

## Kinek szól a ThinkFun®?

A ThinkFun® játékok a szórakozást ötvözik az agytornával. A gyerekek számára a ThinkFun® a játék és a feladványok megoldásának örömét jelenti, a felnőtteknek intellektuális kihívást és kockázatok vállalását, az idősebbeknek a mentális kondíció megőrzését, és egy kicsit a gyerekkor felidézését.

A ThinkFun® játékokban mindenki örömét lel!

Csatlakozz te is a ThinkFun-családhoz:

[twitter](#) [facebook](#)

[www.ThinkFun.com](http://www.ThinkFun.com)



ThinkFun, Inc. 1321 Cameron St., Alexandria, VA 22314 USA. © 2010 ThinkFun Inc.  
Minden jog fenntartva. KÉSZÜLT KINÁBAN #7090. IN01.



**Importálja:** Gém Klub Kft.  
1092 Bp., Ráday u. 30./B • [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



# KNOT SO FAST™ EGY CSOMÓ CSOMÓ

## A Knot So Fast egy CSOMÓ mókát tartogat a számodra!

Csomókat kötni szórakoztató, egyben remek agytorna is, amely a kezünk koordinálásának képességét is fejleszti. A könnyű feladványok segítenek megismerni a játékot; a szabályok érdekessé, élvezetessé teszik; a változatok pedig a különböző szinten álló játékosok mérközését teszik kiegyensúlyozottá.

A játék segít megtanulni a legfőbb csomófajták számos variációját.

**A doboz tartalma:** kötélhúzos „pontozótábla”, 4 kötél, 4 gyűrű, 40 feladványkártya, 1 homokóra



**Importálja:** GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére  
Fulladásveszély!

**8+**  
1-4 játékos

## Egy csomó móka vár rád!

A doboz tartalma:

- Kötélhúzás „pontozótábla”
- 4 kötel: 2 kék és 2 narancs
- 4 gyűrű: 2 kék és 2 narancs
- 40 feladványkártya
- 1 homokóra (félperces)



## CSAPATJÁTÉK (2 vagy 4 játékos)

3 játékos esetén a „NEM CSAPATJÁTÉK” részben leírt szabályokat kell alkalmazni.

### A játék célja

Amelyik csapat elsőként tudja teljesen a maga oldalára húzni a pontozókötelet, megnyeri a játékot!

2

## Egy csomó móka vár rád!

A doboz tartalma:

- Kötélhúzás „pontozótábla”
- 4 kötel: 2 kék és 2 narancs
- 4 gyűrű: 2 kék és 2 narancs
- 40 feladványkártya
- 1 homokóra (félperces)



## CSAPATJÁTÉK (2 vagy 4 játékos)

3 játékos esetén a „NEM CSAPATJÁTÉK” részben leírt szabályokat kell alkalmazni.

### A játék célja

Amelyik csapat elsőként tudja teljesen a maga oldalára húzni a pontozókötelet, megnyeri a játékot!

2

## A játék alkotójáról

**Dugald Keith** 1962-ben született Melbourne-ben. Fizikából diplomázott, és csúcstechnológiákkal foglalkozott, mielőtt főállású társasjátékszerző és puzzle-tervező vált volna belőle. Találmányait összesen több mint 200 millió dollár értékben adták el világszerte, és számos díjat is nyert velük. Folyamatosan újabbnál újabb ötletekkel foglalkozik.

**Des Pawson, csomószakértő** Igazi csomóteknő, immár több mint 35 éve. Des Pawson számos könyvet írt már a csomókról, és a kötelekkel kapcsolatos munkákról. Egyik alapítója és egykori elnöke a Csomókötők Nemzetközi Szövetségének. 2007-ben II. Erzsébet királynő a Brit Birodalom Tagja címet adományozta neki a csomók és kötelek tudományában végzett munkásságáért.

11

## A játék alkotójáról

**Dugald Keith** 1962-ben született Melbourne-ben. Fizikából diplomázott, és csúcstechnológiákkal foglalkozott, mielőtt főállású társasjátékszerző és puzzle-tervező vált volna belőle. Találmányait összesen több mint 200 millió dollár értékben adták el világszerte, és számos díjat is nyert velük. Folyamatosan újabbnál újabb ötletekkel foglalkozik.

**Des Pawson, csomószakértő** Igazi csomóteknő, immár több mint 35 éve. Des Pawson számos könyvet írt már a csomókról, és a kötelekkel kapcsolatos munkákról. Egyik alapítója és egykori elnöke a Csomókötők Nemzetközi Szövetségének. 2007-ben II. Erzsébet királynő a Brit Birodalom Tagja címet adományozta neki a csomók és kötelek tudományában végzett munkásságáért.

11



## Horgok

Horgokkal tárgyakhoz erősítünk köteleket, többnyire rudakhoz vagy gyűrűkhöz. A legtöbb hurkot elég gyorsan meg lehet kötni, és elég szorosan tart, különösen azok, amelyeket a tengerészek használnak. Néhányat pedig egy rántással valamelyik végén ki lehet oldani.



## Hurkok

Ezekkel a csomókkal is tárgyakhoz köthetjük a kötelet. Egy hurkot köthetünk akár egy ember derekára is, vagy átbújthatjuk egy gyűrűn, vagy felakaszthatjuk egy kampóra. Ezek a hurkok tökéletesek arra, hogy összekössünk két különböző vastagságú kötelet. Néhány fajtát egy bizonyos méretűre lehet meghúzni, mások méretét állítani lehet a csomó mozgásával.



## Díszítő csomók

A csomók, azon kívül, hogy hasznosak, rendkívül dekoratívak lehetnek. Ezek a csomók általában szimmetrikus mintázatúak, amivel még jobban felkeltik a figyelmet.



## Horgok

Horgokkal tárgyakhoz erősítünk köteleket, többnyire rudakhoz vagy gyűrűkhöz. A legtöbb hurkot elég gyorsan meg lehet kötni, és elég szorosan tart, különösen azok, amelyeket a tengerészek használnak. Néhányat pedig egy rántással valamelyik végén ki lehet oldani.



## Hurkok

Ezekkel a csomókkal is tárgyakhoz köthetjük a kötelet. Egy hurkot köthetünk akár egy ember derekára is, vagy átbújthatjuk egy gyűrűn, vagy felakaszthatjuk egy kampóra. Ezek a hurkok tökéletesek arra, hogy összekössünk két különböző vastagságú kötelet. Néhány fajtát egy bizonyos méretűre lehet meghúzni, mások méretét állítani lehet a csomó mozgásával.



## Díszítő csomók

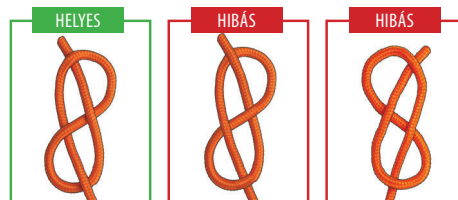
A csomók, azon kívül, hogy hasznosak, rendkívül dekoratívak lehetnek. Ezek a csomók általában szimmetrikus mintázatúak, amivel még jobban felkeltik a figyelmet.

## Előkészületek

1. Alakítsunk ki 2 csapatot – egy kéket és egy narancsot. A kék csapat minden tagja kap egy-egy kék kötelet és egy-egy narancs gyűrűt, míg a narancs csapat tagjai egy-egy narancsszín kötelet és egy-egy kék gyűrűt.
2. A feladványkártyák pakliját helyezték el az asztalon, mindkét csapat számára jól hozzáférhetően. Az első néhány alkalommal célszerű nehézség szerint sorban haladni a feladványokkal, kezdőtől a haladóig. Ha már kelőképpen megismerkedtek a játékkal, akár össze is lehet keverni a feladványokat és véletlenszerűen választani közülük, vagy csak pár kártyát kiválasztani, és azokkal játszani, amíg nem sikerül mindegyikben profivá válni.
3. Helyezzék el a pontozótablát a két csapat között, és a zsinórját állítsátok a közepére. A zsinór mindkét felén 4-4 jelölés található.

## A játék

1. Húzzatok egy feladványkártyát, és tegyétek a pontozótablába. Gondoskodjatok róla, hogy a kék csomós feladvány a kék csapat felé nézzen.
2. Mindenkinek a feladványkártyán látható csomót kell megkötnie. A csapatársak szóban segíthetik egymást, de nem nyúlhatnak a másik köteléhez.
3. Amelyik csapat először megköti a feladványt (a „bekiáltó csapat”), bekiáltással jelzi, hogy „Vége!”, és megfordítja a homokórát. Ehhez a csapat minden játékosának készen kell lennie a csomóval. A bekiáltó csapat már nem változtathat a csomóin, miután megfordították az órát.

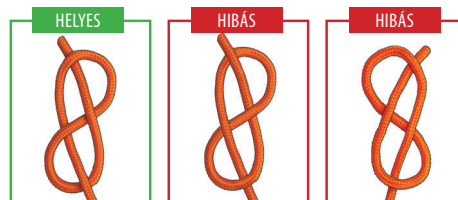


## Előkészületek

1. Alakítsunk ki 2 csapatot – egy kéket és egy narancsot. A kék csapat minden tagja kap egy-egy kék kötelet és egy-egy narancs gyűrűt, míg a narancs csapat tagjai egy-egy narancsszín kötelet és egy-egy kék gyűrűt.
2. A feladványkártyák pakliját helyezték el az asztalon, mindkét csapat számára jól hozzáférhetően. Az első néhány alkalommal célszerű nehézség szerint sorban haladni a feladványokkal, kezdőtől a haladóig. Ha már kelőképpen megismerkedtek a játékkal, akár össze is lehet keverni a feladványokat és véletlenszerűen választani közülük, vagy csak pár kártyát kiválasztani, és azokkal játszani, amíg nem sikerül mindegyikben profivá válni.
3. Helyezzék el a pontozótablát a két csapat között, és a zsinórját állítsátok a közepére. A zsinór mindkét felén 4-4 jelölés található.

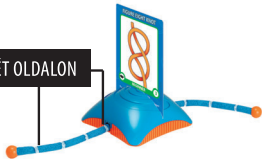
## A játék

1. Húzzatok egy feladványkártyát, és tegyétek a pontozótablába. Gondoskodjatok róla, hogy a kék csomós feladvány a kék csapat felé nézzen.
2. Mindenkinek a feladványkártyán látható csomót kell megkötnie. A csapatársak szóban segíthetik egymást, de nem nyúlhatnak a másik köteléhez.
3. Amelyik csapat először megköti a feladványt (a „bekiáltó csapat”), bekiáltással jelzi, hogy „Vége!”, és megfordítja a homokórát. Ehhez a csapat minden játékosának készen kell lennie a csomóval. A bekiáltó csapat már nem változtathat a csomóin, miután megfordították az órát.



- Az ellenfélnek ekkor még 30 másodperce marad, hogy befejezze a csomóit.
- Miután lejárt az idő, a csapatok kicserélik a csomóikat, és leellenőrzik egymás munkáját. Ha egy csapat úgy véli, hogy a másik csapat valamelyik csomója hibás, akkor ezt jelzik, és pontosan leellenőrzik, hogy hol a hiba.
- Pontozzátok a kört (a később leírtak szerint).
- A pontozás alapján, a pontozóábra alján található zsinórt finoman húzzátok kattanásig (a következő jelzésig) a megfelelő irányba. Minden jelzés (azaz minden kattanás) egy pontot jelöl.

4-4 JELÖLÉS MINDKÉT OLDALON



- Húzzátok fel a következő feladványt a pakliból, és kezdődhet egy újabb kör!
- Játszatok addig, amíg valamelyik csapat magához nem húzza a teljes zsinórt a pontozóábrában – ekkor ez a csapat megnyerte a játékot.

### A csapatjáték pontozása

#### A bekiáltó csapat

**2 pontot kap,** ha mindkét csomójuk sikerült, és a másik csapatnak nem sikerült ezt követően 30 másodpercen belül befejeznie a feladványt.

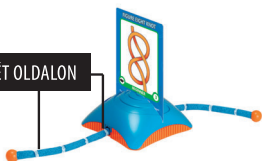
**1 pontot kap,** ha mindkét csomójuk sikerült, és a másik csapatnak is sikerült ezt követően 30 másodpercen belül helyesen megkötnie minden csomóját.

**0 pontot kap,** ha valamelyik csomót helytelenül kötötték meg.

4

- Az ellenfélnek ekkor még 30 másodperce marad, hogy befejezze a csomóit.
- Miután lejárt az idő, a csapatok kicserélik a csomóikat, és leellenőrzik egymás munkáját. Ha egy csapat úgy véli, hogy a másik csapat valamelyik csomója hibás, akkor ezt jelzik, és pontosan leellenőrzik, hogy hol a hiba.
- Pontozzátok a kört (a később leírtak szerint).
- A pontozás alapján, a pontozóábra alján található zsinórt finoman húzzátok kattanásig (a következő jelzésig) a megfelelő irányba. Minden jelzés (azaz minden kattanás) egy pontot jelöl.

4-4 JELÖLÉS MINDKÉT OLDALON



- Húzzátok fel a következő feladványt a pakliból, és kezdődhet egy újabb kör!
- Játszatok addig, amíg valamelyik csapat magához nem húzza a teljes zsinórt a pontozóábrában – ekkor ez a csapat megnyerte a játékot.

### A csapatjáték pontozása

#### A bekiáltó csapat

**2 pontot kap,** ha mindkét csomójuk sikerült, és a másik csapatnak nem sikerült ezt követően 30 másodpercen belül befejeznie a feladványt.

**1 pontot kap,** ha mindkét csomójuk sikerült, és a másik csapatnak is sikerült ezt követően 30 másodpercen belül helyesen megkötnie minden csomóját.

**0 pontot kap,** ha valamelyik csomót helytelenül kötötték meg.

4

### Csomók és funkcióik

A Knot So Fast feladványai 5 fő csomó kategóriából állnak.

Ha kíváncsi vagy, melyik kategóriához tartozik egy csomó, csak nézd meg a feladványkártyán található ikont.



#### Megállító csomók

Ezek a csomók a legtöbbször arra valók, hogy a kötélt ne tudjon átcúszni egy adott lyukon. Ugyanakkor ilyen csomókat kötünk a kötelek végére ahhoz is, hogy ne tudjon szétfoszlani a kötélt, illetve, hogyha megfogjuk egy kötelet, a kezünk ne csússzon végig rajta. Általában a kötélt végén találhatóak, de van, hogy a közepére kötjük őket.



#### Kötés

Ezeket arra használjuk, hogy a kötélt ne csússzon, vagy a tartását ne veszítse el túl könnyen. Ne használjunk ilyen csomókat két kötélt összekötésére, vagy egy kötélt és egy tárgyat összekötésére, mivel ezek a csomók terhelés hatására szétesnek.



#### Hajlítás

Ez a módszer két kötélt összekötésére, azaz egy kötélt meghosszabbítására. A legtöbb hajlítás akkor biztonságos, ha a két kötélt azonos vastagságú. Néha viszont különböző vastagságú kötelek összekötésére is alkalmazhatunk. Egy jó csomó könnyen szétszedhető, még akkor is, ha előtte nagy megterhelésnek volt kitéve.

9

### Csomók és funkcióik

A Knot So Fast feladványai 5 fő csomó kategóriából állnak.

Ha kíváncsi vagy, melyik kategóriához tartozik egy csomó, csak nézd meg a feladványkártyán található ikont.



#### Megállító csomók

Ezek a csomók a legtöbbször arra valók, hogy a kötélt ne tudjon átcúszni egy adott lyukon. Ugyanakkor ilyen csomókat kötünk a kötelek végére ahhoz is, hogy ne tudjon szétfoszlani a kötélt, illetve, hogyha megfogjuk egy kötelet, a kezünk ne csússzon végig rajta. Általában a kötélt végén találhatóak, de van, hogy a közepére kötjük őket.



#### Kötés

Ezeket arra használjuk, hogy a kötélt ne csússzon, vagy a tartását ne veszítse el túl könnyen. Ne használjunk ilyen csomókat két kötélt összekötésére, vagy egy kötélt és egy tárgyat összekötésére, mivel ezek a csomók terhelés hatására szétesnek.



#### Hajlítás

Ez a módszer két kötélt összekötésére, azaz egy kötélt meghosszabbítására. A legtöbb hajlítás akkor biztonságos, ha a két kötélt azonos vastagságú. Néha viszont különböző vastagságú kötelek összekötésére is alkalmazhatunk. Egy jó csomó könnyen szétszedhető, még akkor is, ha előtte nagy megterhelésnek volt kitéve.

9



## Gyakorolni, gyakorolni, gyakorolni!

Ne várj mindig a többiekre! Gyakorold be akár egyedül a feladványokat, így felleszel készülve, ha versenyeztek. Ha sikerült elsajátítanod az összes csomót, használd a homokórát, hogy lásd, sikerül-e fél percen belül megoldanod egy-egy feladatot.

## Hányszor játszunk egy feladvánnyal?

A szabály elolvasása után nyilván már Te is tudod a választ: a Knot So Fast segít megtanulni a legfőbb csomófajták számos variációját. Tehát játsz az annyit, amennyit csak tudsz, minden feladványt érdemes minél többször megoldani!

## A CSOMÓKRÓL ÁLTALÁBAN

A csomók talán az ember által feltalált legrégebbi eszközök. Növényi rostokból készült csomókkal készítettünk ruhákat, de vadászatkor az íjakhoz is csomókat kötöttek. A korai tengerészek mesterei voltak a legkülönfélébb és legerősebb csomóknak (szükség is volt rá a túléléshez). Szinte minden csomót szakértelemmel és meghatározott feladatra találtak ki az emberek, hogy ezzel újabb eszközt teremtsenek.

Amikor a Knot So Fasttal játszol, rendkívül emberi vonást erősítesz magadban. A kezedet és az agyadat egyszerre használod egy eszköz létrehozására. Mindez nemcsak szórakoztató, de igazi hatalmat is ad a kezvedbe!

8

## Gyakorolni, gyakorolni, gyakorolni!

Ne várj mindig a többiekre! Gyakorold be akár egyedül a feladványokat, így felleszel készülve, ha versenyeztek. Ha sikerült elsajátítanod az összes csomót, használd a homokórát, hogy lásd, sikerül-e fél percen belül megoldanod egy-egy feladatot.

## Hányszor játszunk egy feladvánnyal?

A szabály elolvasása után nyilván már Te is tudod a választ: a Knot So Fast segít megtanulni a legfőbb csomófajták számos variációját. Tehát játsz az annyit, amennyit csak tudsz, minden feladványt érdemes minél többször megoldani!

## A CSOMÓKRÓL ÁLTALÁBAN

A csomók talán az ember által feltalált legrégebbi eszközök. Növényi rostokból készült csomókkal készítettünk ruhákat, de vadászatkor az íjakhoz is csomókat kötöttek. A korai tengerészek mesterei voltak a legkülönfélébb és legerősebb csomóknak (szükség is volt rá a túléléshez). Szinte minden csomót szakértelemmel és meghatározott feladatra találtak ki az emberek, hogy ezzel újabb eszközt teremtsenek.

Amikor a Knot So Fasttal játszol, rendkívül emberi vonást erősítesz magadban. A kezedet és az agyadat egyszerre használod egy eszköz létrehozására. Mindez nemcsak szórakoztató, de igazi hatalmat is ad a kezvedbe!

8

### A másik csapat

**2 pontot kap**, ha a bekiáltó csapat bármelyik csomóját helytelenül kötötte meg, függetlenül attól, hogy nekik sikerült-e a feladvány. (Ez egyfajta büntetés, hogy visszatartsd mindenkit a túl korán történő bekiabálástól).

**0 pontot kap**, ha a bekiáltó csapat mindkét csomója megfelelő.

## NEM CSAPATJÁTÉK (2,3 vagy 4 játékos)

### Cél

Az első játékos, aki elér 8 pontot, nyert!

### Előkészületek

1. Helyezzétek a feladványkártyákat mindenki számára jól hozzáférhető helyre.
2. Helyezzétek a pontozótáblát mindenki számára jól látható helyre.
3. Minden játékos vegyen magához egy-egy kötelet és gyűrűt (a kötél és a gyűrű legyen különböző színű), és üljetek le úgy, hogy mindenki lássa a pontozótáblába rakott feladványt.
4. Szükségetek lesz egy papírra és egy íróeszközre a pontozáshoz (a játék nem tartalmazza ezeket).

### A játék

1. Húzzatok egy feladványkártyát, és tegyétek a pontozótáblába. (Ha néhány játékos már tapasztaltabb a csomókötés terén, használjátok a később leírt „kiegénylítő szabályokat“.)
2. A játékosok versenyeznek, ki tudja gyorsabban megkötni a feladványban szereplő csomót.

5

### A másik csapat

**2 pontot kap**, ha a bekiáltó csapat bármelyik csomóját helytelenül kötötte meg, függetlenül attól, hogy nekik sikerült-e a feladvány. (Ez egyfajta büntetés, hogy visszatartsd mindenkit a túl korán történő bekiabálástól).

**0 pontot kap**, ha a bekiáltó csapat mindkét csomója megfelelő.

## NEM CSAPATJÁTÉK (2,3 vagy 4 játékos)

### Cél

Az első játékos, aki elér 8 pontot, nyert!

### Előkészületek

1. Helyezzétek a feladványkártyákat mindenki számára jól hozzáférhető helyre.
2. Helyezzétek a pontozótáblát mindenki számára jól látható helyre.
3. Minden játékos vegyen magához egy-egy kötelet és gyűrűt (a kötél és a gyűrű legyen különböző színű), és üljetek le úgy, hogy mindenki lássa a pontozótáblába rakott feladványt.
4. Szükségetek lesz egy papírra és egy íróeszközre a pontozáshoz (a játék nem tartalmazza ezeket).

### A játék

1. Húzzatok egy feladványkártyát, és tegyétek a pontozótáblába. (Ha néhány játékos már tapasztaltabb a csomókötés terén, használjátok a később leírt „kiegénylítő szabályokat“.)
2. A játékosok versenyeznek, ki tudja gyorsabban megkötni a feladványban szereplő csomót.

5

- Az első játékos, akinek sikerült (a „bekiáltó játékos”), bekiabálással jelzi, hogy „Vége!”, és megfordítja a homokórát. Ekkor a többieknek még 30 másodperce marad, hogy befejezzék a feladványt.
- Ha lejárt az idő, a többi játékos leellenőrzi a bekiáltó játékos csomóját. Ha rosszul kötötte meg a csomót, a többiek ezt jelzik.
- Pontozás.
- Húzzatok egy új kártyát, és kezdődhet a következő kör!
- Az első játékos, aki 8 pontot gyűjt össze, megnyerte a játékot.

### A nem csapatjáték pontozása

#### A hívó játékos

**2 pontot kap,** ha a csomója helyes, és a többieknek nem sikerült további 30 másodpercen belül befejezni a feladványt.

**1 pontot kap,** ha a csomója helyes, de a többiek közül legalább egyvalakinek sikerült fél percen belül befejeznie a csomót.

**0 pontot kap,** ha a többi játékos hibásnak találta a csomóját.

#### A többi játékos

**2 pontot kap,** ha a hívó játékos a csomóját helytelenül kötötte meg, függetlenül attól, hogy bárki másnak sikerült-e a feladvány. (Ez egyfajta büntetés, hogy visszatartson mindenkit a túl korán történő bekiabálástól.)

**0 pontot kap,** ha a hívó játékos csomója megfelelő.

- Az első játékos, akinek sikerült (a „bekiáltó játékos”), bekiabálással jelzi, hogy „Vége!”, és megfordítja a homokórát. Ekkor a többieknek még 30 másodperce marad, hogy befejezzék a feladványt.
- Ha lejárt az idő, a többi játékos leellenőrzi a bekiáltó játékos csomóját. Ha rosszul kötötte meg a csomót, a többiek ezt jelzik.
- Pontozás.
- Húzzatok egy új kártyát, és kezdődhet a következő kör!
- Az első játékos, aki 8 pontot gyűjt össze, megnyerte a játékot.

### A nem csapatjáték pontozása

#### A hívó játékos

**2 pontot kap,** ha a csomója helyes, és a többieknek nem sikerült további 30 másodpercen belül befejezni a feladványt.

**1 pontot kap,** ha a csomója helyes, de a többiek közül legalább egyvalakinek sikerült fél percen belül befejeznie a csomót.

**0 pontot kap,** ha a többi játékos hibásnak találta a csomóját.

#### A többi játékos

**2 pontot kap,** ha a hívó játékos a csomóját helytelenül kötötte meg, függetlenül attól, hogy bárki másnak sikerült-e a feladvány. (Ez egyfajta büntetés, hogy visszatartson mindenkit a túl korán történő bekiabálástól.)

**0 pontot kap,** ha a hívó játékos csomója megfelelő.

## VÁLTOZATOK

Ha minden alkalommal ugyanaz a játékos nyer, vagy túl sokáig tart a játék, akkor itt az ideje kipróbálni a következő változatok valamelyikét.

### Rövid játék

Kiegyenlített csapatok esetén előfordul, hogy túl hosszú nyúlik a mérkőzés, mert a két csapat egyszer egyik, másszor a másik irányba húzza a pontozótáblában a zsinórt. Ekkor érdemes megállapodni, hogy hány feladványból áll a verseny, és amelyik csapat jobban áll az utolsó feladat után, az a nyertes.

### Kiegyenlítő szabály

Egyes játékosok ügyesebbek vagy gyakorlottabbak lehetnek a többieknél. Ekkor célszerűbb, ha minden játékos vagy csapat külön-külön feladványkártyákat kap.

Alakítsatok ki két csapatot, egy erősebbet és egy kevésbé erőset, és a feladványokat is válasszátok kétfelé, az erősebb csapat kapja meg a nehezebbeket, a kevésbé erős pedig a kevésbé nehezeket.

Válasszátok ki, melyik kártyákat akarjátok használni, és csak azokat hagyjátok elől. Játék közben tegyétek a pontozótáblába mindkét csapat feladványát, egymásnak háttal. Így mindenki a saját feladatát látja, a játék menete pedig változatlan marad.

### A feladatok kiválasztása

Válasszátok ki olyan sok – vagy éppen olyan kevés – feladványt, amennyit egy játék során szeretnétek használni. Vannak, akik szeretik ugyanazokat a csomókat újra és újra megkötni, amíg be nem gyakorolják őket eléggé, míg mások minden körben szeretnének újabb és újabb feladványokkal találkozni. Kiváló módszer egy-egy csomó elsajátítására, ha 4-5 feladvánnyal játszunk több körön át. Meg fogtok lepődni, hogy egy kis gyakorlás után mennyivel gyorsabban fog menni ugyanannak a csomónak a megkötése!

## VÁLTOZATOK

Ha minden alkalommal ugyanaz a játékos nyer, vagy túl sokáig tart a játék, akkor itt az ideje kipróbálni a következő változatok valamelyikét.

### Rövid játék

Kiegyenlített csapatok esetén előfordul, hogy túl hosszú nyúlik a mérkőzés, mert a két csapat egyszer egyik, másszor a másik irányba húzza a pontozótáblában a zsinórt. Ekkor érdemes megállapodni, hogy hány feladványból áll a verseny, és amelyik csapat jobban áll az utolsó feladat után, az a nyertes.

### Kiegyenlítő szabály

Egyes játékosok ügyesebbek vagy gyakorlottabbak lehetnek a többieknél. Ekkor célszerűbb, ha minden játékos vagy csapat külön-külön feladványkártyákat kap.

Alakítsatok ki két csapatot, egy erősebbet és egy kevésbé erőset, és a feladványokat is válasszátok kétfelé, az erősebb csapat kapja meg a nehezebbeket, a kevésbé erős pedig a kevésbé nehezeket.

Válasszátok ki, melyik kártyákat akarjátok használni, és csak azokat hagyjátok elől. Játék közben tegyétek a pontozótáblába mindkét csapat feladványát, egymásnak háttal. Így mindenki a saját feladatát látja, a játék menete pedig változatlan marad.

### A feladatok kiválasztása

Válasszátok ki olyan sok – vagy éppen olyan kevés – feladványt, amennyit egy játék során szeretnétek használni. Vannak, akik szeretik ugyanazokat a csomókat újra és újra megkötni, amíg be nem gyakorolják őket eléggé, míg mások minden körben szeretnének újabb és újabb feladványokkal találkozni. Kiváló módszer egy-egy csomó elsajátítására, ha 4-5 feladvánnyal játszunk több körön át. Meg fogtok lepődni, hogy egy kis gyakorlás után mennyivel gyorsabban fog menni ugyanannak a csomónak a megkötése!