

# Ki állította át az órát?

Játékosok: 2-4  
Ajánlott: 6 éves kortól  
Játékidő: kb.: 10 perc

## Tartalom

64 kártya



28 helykártya



34 időkártya (minden egész óra 6-tól 22-ig kétszer)



2 szellemkártya

## A játék célja

Minden játékos előtt 7 helykártya van, melyekre játék során egy-egy időkártyát tesznek. Soha nem lehet egymáson több időkártya. Annak a sorrendje, ahogy a játékos lehelyezi az időkártyákat a helykártyáira, nincs meghatározva. Például a játékos kezdésként letehet egy időkártyát valamelyik középső helykártyára, aztán a bal oldali lapok valamelyikére, vagy a jobbszélső lapra. Alapszabály, hogy a játékos csak a saját helykártyájára tehet időkártyát, a játékosársáéra nem.

Az időkártyák lehelyezése egy fontos szabályhoz van kötve, ami szerint az időkártyáknak balról jobbra növekvő időrendben kell egymást követniük! Az nem számít, hogy az egymást időrendben követő két lap között hány óra a különbség, a lényeg az, hogy a jobboldali kártya mindig „későbbi időpontot” mutasson. Az egy játékos előtt fekvő 7 helykártyára nem kerülhetnek azonos időkártyák!

*Juli a 12-es időkártyát a középső helykártyái egyikére teszi.*



*A következő fordulóban a 17-es időkártyát teszi le, az ábrán látható helyre.*



*Majd leteszi a 8-as időkártyát.*



*A játék további menetében Juli az összes helykártyájára le tud tenni egy időkártyát. Utolsónak helyezi el a 20-as kártyát.*



A játékot az a játékos nyeri, aki mind a 7 helykártyájára helyesen (növekvő időrendben) le tudott tenni egy-egy időkártyát és nincs szellemkártya a kezében. Ebben a játékban a szellemkártya nem jó! Csak az a játékos nyerhet, akinek nincs szellemkártya a kezében.

## A játék előkészítése

A játékosok választanak egy osztó játékost, aki minden játékosnak 7 helykártyát ad.

A játékosok a kapott lapokat sorban leteszik maguk elé az asztalra. Ha a játékban kevesebb, mint 4 játékos vesz részt, akkor maradnak felesleges helykártyák. Ezeket az osztó játékos visszateszi a játék dobozába.

Az osztó játékos kiveszi a két szellemkártyát a pakliból és félreteszi, majd megkeveri a 34 időkártyát és a következők szerint kivesz belőlük:

-2 játékos esetén 13 időkártyát

-3 játékos esetén 19 időkártyát

-4 játékos esetén 26 időkártyát

Az osztó a kivett időkártyák közé keveri a két szellemkártyát. Figyelem! Két játékos esetén csak 1 szellemkártyát kell a lapok közé keverni! A maradék szellemkártyát a játékosok nem használják, az visszakerül a játék dobozába. Az osztó játékos az így kialakított és megkevert időkártyapaklit szétosztja, minden játékosnak 7 lapot ad. A maradék időkártyákból pedig egy lefordított paklit képez az asztalon.

## A játékmenete

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy a jobb oldali játékosársának a kezéből kihúzza egy lapot. A játékosnak „vakon” kell lapot húznia, tehát nem láthatja a játékosársának kezében lévő lapokat! Miután a játékos kihúzott egy lapot, megmutatja és hangosan bemondja a lapon lévő időt, majd leteszi azt az egyik helykártyájára, az időrend betartásával. A játékos lépése ezzel véget ér, a játékot a tőle balra ülő játékos folytatja.

**Tipp a szülőknek:** Segítsék a kisebb gyerekeket az időkártyák elhelyezésében! Például a „19:00” időkártyát a jobboldali lapok valamelyikére tegye a gyerek, a „6:00” időkártyát pedig mindenképpen a bal szélső helyre.

A játék a fent leírtak szerint folytatódik. Az éppen soron lévő játékos húzza a jobb oldali játékosársának a kezéből egy lapot, megmutatja és hangosan bemondja a lapon lévő időt, majd, ha ez lehetséges leteszi azt az egyik helykártyájára.

*Leander kezdi a kört és húzza egy lapot a jobb oldali szomszédjától, Viktortól. A kihúzott időkártya a „14.00”. Leander hangosan azt mondja, hogy „14 óra”, majd a lapot valamelyik középső helykártyájára leteszi.*

*A játékot Leander bal oldali szomszédja, Jenő folytatja. A Jenő által kihúzott időkártya a „21.00”. Jenő hangosan azt mondja, hogy „21 óra”, majd a lapot valamelyik jobbszélső helykártyájára leteszi.*

➔ Abban az esetben, ha egy játékos szellemkártyát húzza, akkor megmutatja azt a játékosársainak, majd a kezében tartott lapok közé illeszti. Ez a játékos ebben a körben nem tehet le egy lapot sem. A játékot a következő játékos folytatja.



**Fontos!** Mielőtt egy játékostól kihúznak egy lapot, a játékosnak lehetősége van arra, hogy a kezében tartott lapokat lefordítva összekeverje. Így játékosársai nem tudhatják, hogy melyik helyen van például az éppen kihúzott szellemkártya.

A játék előre haladásával a játékosoknak egyre kevesebb lap marad a kezeikben, és ezzel együtt nő annak a veszélye, hogy szellemkártyát húznak egymástól. Abban az esetben, ha egy játékos kezéből elfogynak a lapok (mert kihúzták tőle az utolsó lapját), a játékos azonnal új lapot húzza a pakliból, és a kezébe veszi. Ugyanez történik abban az esetben is, ha egy játékos kezében már csak egy (esetleg kettő) szellemkártya van. A játékos azonnal új lapot húzza a pakliból és a kezébe veszi.

**Mi történik abban az esetben, ha egy játékos az éppen kihúzott időkártyát nem tudja egyik helykártyája sem letenni?**

A játékos egyszerűen megkérdezi a játékosársait, hogy valaki le tudja –e tenni ezt az időkártyát.

➔ Abban az esetben, ha legalább egy játékos „Igen”-el válaszolt, az időkártyát kihúzó játékos a kezébe veszi azt (tehát a lap játékban marad), de a játékos ebben a körben nem tehet le egy időkártyát sem. A játékot a következő játékos folytatja.

➔ Abban az esetben, ha egy játékos sem válaszolt „Igen”-el, akkor ezt az időkártyát visszateszik a játék dobozába, mert a továbbiakban ezt az időkártyát egyik játékos sem tudja letenni. Az időkártyát kihúzó játékos ennek a lapnak a pótlásaként egy új lapot vesz a kezébe a pakliból. A játékos ebben a körben nem tehet le egy időkártyát sem. A játékot a következő játékos folytatja.

## A játék vége

Ha egy játékosnak sikerült mind a 7 helykártyájára helyesen (növekvő időrendben) időkártyát letenni és nincs szellemkártya a kezében, ő lett a játék nyertese. Ha van a kezében szellemkártya, akkor tovább kell játszania. Ha sorra kerül, akkor a játékosnak lapot kell húznia a jobb oldali szomszédjától. A kihúzott lapot a játékosnak a kezébe kell vennie és nem tehet le több lapot. A játékos csak akkor nyerhet, ha már nincs a kezében a szellemkártya (egyik játékosársát kihúzta a kezéből), ilyenkor a játék rögtön véget ér. Az is előfordulhat, hogy egy másik játékos időközben megnyeri a játékot, mert sikerül a hetedik helykártyájára is lapot illesztenie és nincs a kezében szellemkártya.

**Különleges eset:** A játék során előfordulhat (igen ritka esetben), hogy elfogynak a húzó-pakli lapjai. A játékosok ebben az esetben is tovább játszanak, csak éppen a húzó-pakli nélkül. A játékosoknak már nem lesz lehetőségük új lap húzására. Ha ilyenkor elfogynak egyik játékos kezéből a lapok (mert kihúzta egy játékosársát), a játék a kör befejezésekor véget ér. Nem lesz a játéknak nyertese, ha egy játékosnak sem sikerült a kör végéig teljesítenie a játék megnyeréséhez szükséges feltételeket.

## Szükség esetén!

Ha egy játékos előtt a játék során világossá válik, hogy nem tud időkártyát letenni, mert a játék elején nem jól pozicionálta lapjait, lehetősége van arra, hogy a helyzetén javítson. A következő körben, mikor rá kerül a sor, nem húzza lapot a szomszédjától, viszont a helykártyáin lévő lapok közül maximum két lapját egy hellyel jobbra, vagy balra áthelyezheti. Ez csak szükség esetén történhet meg. Érdemesebb a lapokat a játék elején úgy helyezni, hogy erre ne legyen szükség.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. • tel.: 388-4122  
e-mail: piatnik@piatnik.hu • Származási hely: EU

