

# Sólyomszem

Kis játék nagy indiánoknak!

Játékosok száma: 2 - 6

Játékosok kora: 5 éves kortól

Játékidő: 10 perc

## Tartalom

### 50 játékkártya



Minden kártyán négy különböző tárgy van, 4 eltérő színben.

## Figyeld meg Sasszemmel!

A játékban a lapokat kell egymás mellé illeszteni úgy, hogy egy lap hosszabbik oldala mellé egy másik lap hosszabb oldalával kerüljön, a rövidebb mellé pedig a rövidebb. Rövid oldalt a hosszabb mellé nem lehet illeszteni.

Minden kártyán 4 különböző szimbólum van 4 színben. A 4 szimbólum a lapokon közvetlenül határos egymással. Amikor a játékos egy lapot illeszt a egy másik lap mellé, akkor a két lap találkozásánál 4 szimbólum kerül egymás mellé. A játékosok csak úgy tehetnek lapokat egymás mellé, hogy a 4 egymással határos szimbólum képe és színe különböző legyen! A játékos a már az asztalon lévő (utolsóként letett) lap bármelyik oldalához illesztheti lapját, azzal az egy kitétellettel, hogy a játékos által lerakott lap csak egy (már az asztalon lévő) lappal érintkezhet! Sőt a játékos a letenni kívánt lapot tetszése szerint forgathatja. **Példák:**

### Helyesen illesztett lapok



4 különböző szimbólum 4 színben



### Hibásan illesztett lapok



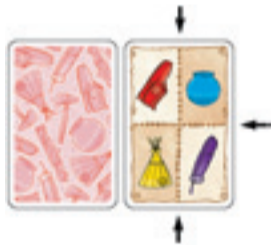
4 különböző szimbólum, két azonos szín

A játékot többféle játékvariációba játszhatják a játékosok, azonban a leírt alapszabályok minden játékvariációban egyaránt érvényesek.

Az „A” játékvariáció egy bevezetés a kezdő játékosok számára! Ebben a játékvariációban minden játékosnak elegendő idő áll a rendelkezésére, hogy jól megfigyelje és elhelyezze a lapokat. A további játékvariációkat haladó játékosoknak ajánljuk, különösen, a „D” játékvariációt „Sebes Nyíl” mert abban igazán gyorsnak kell lennie a játékosnak.

## „A” játékvariáció „Csörgőkígyó”

A játékosok választanak egy osztó játékost, aki megkeveri a lapokat és egy lapot lefordítva az asztal közepére tesz. Ez a lap a tájékozódásban segíti a játékosokat és a játék végéig lefordítva ott marad. (gyakorlatilag a csörgőkígyó végét jelképezi) Az osztó játékos a lefordított lap mellé, jobbra egy felfordított lapot tesz. A játékosok ennek a felfordított lapnak a három oldalához (képen nyíllal jelölt) illeszthetnek lapokat.



Az osztó játékos, minden játékosnak 6 lapot ad, amiből a játékosok egy lefordított paklit képeznek maguk előtt. Minden játékos a kezébe veszi paklija 2 felső lapját. Az osztó játékos a maradék lapokból egy nagyobb lefordított paklit képez az asztalon.

A játékot az osztó baloldali szomszédja kezdi úgy, hogy a felfordított lap valamelyik oldalához illeszt egyet a kezében tartott lapok közül. A játékos ezek után az előtte levő kisebb pakliból húz, azaz kiegészíti kézben tartott lapjait.

A játék menete az óramutató járásával megegyező irányú. A következő játékosnak az előtte letett lap mellé kell kézben tartott lapjaiból egy lapot illesztenie. A játékos lépése befejezésekor saját paklijából új lapot húz. Abban az esetben, amikor egy játékos helyesen illesztette le a lapját, és már elfogytak a lapok az előtte lévő kis pakliból, akkor nem húz új lapot.

A játék menete a fent leírtak szerint folytatódik az óramutató járásával megegyező irányban. A játékosoknak minden esetben az utolsóként letett lap mellé kell lapot illeszteniük úgy, hogy a játék végére, az egymás mellé illesztett lapokból az asztalon egy „kígyó” alakuljon ki.

A kígyó az asztalon bármelyik irányba tekeredhet, de nem érhet össze egynél több helyen.



A képen látható piros x helyére nem tehetnek lapot a játékosok, csak a nyíllal jelzett helyek valamelyikére lehet lapot illeszteni.

Ha egy játékos nem tud lapot illeszteni, passzolnia kell. A játékos ebben az esetben húz egy lapot az előtte lévő kis pakliból, és a játékot a következő játékos folytatja. Ha a játékos előtti pakli lapjai már elfogytak, akkor a nagy felhúzó-pakliból kell lapot húznia.

A játékot az a játékos nyeri, akinek elsőként elfogynak a lapjai (az előtte lévő pakliból és a kezéből is).

**Javaslat!** Ha elfogy a hely az asztalon, akkor a játékosok egyszerűen vegyék le az asztalról az összes lapot, kivéve a kezdő és az utolsóként lerakott lapot. Az utolsóként letett lapot a játékosok ezután egyszerűen helyezték át a kezdőlap (lefordított) mellé. És a játék folytatódhat tovább!

## „B” játékvariáció „Kis Bivalycsorda”

A játékosok választanak egy osztó játékos, aki megkeveri a lapokat és minden játékosnak 7 lapot ad. A játékosok kezébe veszik a kapott lapokat. Az osztó játékos a maradék lapokból egy lefordított paklit képez az asztalon. Minden játékos előtt legyen elegendő hely az asztalon! A játék kezdetét veszi, mikor az osztó játékos azt kiáltja, hogy: Rajt! A „Rajt!” elhangzása után minden játékos megpróbálja olyan gyorsan, amilyen gyorsan lehet a kezében tartott 7 lapot egymásmellé illesztve letenni. A játékosok a lapokat a játék alapszabályának betartásával tehetik le. (Minden játékos maga előtt külön-külön alakítja ki a lapokból a „sorozatát”, aminek nem kell „kígyó” formának lennie.) A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként tette le mind a 7 lapját.



**Figyelem!** Abban az esetben, ha a játékos nem tud több lapot illeszteni, arra is lehetősége van, hogy egy már letett lapot visszavegyen és új helyre áthelyezze azt. A 7 lapból kialakított „sorozat” akár ilyen is lehet.

## „C” játékvariáció „Nagy Bivalycsorda”

A játékosok választanak egy osztó játékos, aki egy felfordított lapot tesz az asztal közepére, majd megkeveri a lapokat és minden játékosnak 7 lapot ad. A játékosok kezébe veszik a kapott lapokat. Az osztó játékos a maradék lapokból egy lefordított paklit képez az asztalon.

A játék ebben a variációban is akkor kezdődik, mikor az osztó játékos azt kiáltja, hogy: Rajt! A „Rajt!” elhangzása után minden játékos megpróbálja olyan gyorsan, amilyen gyorsan lehet a kezében tartott 7 lapot a „bivalycsorda” szabályoknak megfelelően az asztalra tenni. A játékosok egyszerre illesztik a lapokat, a sorrendiség betartása nélkül. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként tette le mind a 7 lapját.

**Figyelem!** A játékosok csak akkor nyúlhatnak a felfordított lap felé, ha ténylegesen le tudják helyezni a kézben tartott lapot.

## „D” játékvariáció „Sebes Nyíl”

Az osztó játékos 2 felfordított lapot tesz az asztal közepére egymás mellé illesztve a játék alapszabályának betartásával. A maradék lapokból egy lefordított paklit képez az asztalon. A kezdő játékos felfordítja a pakli 2 legfelső lapját és az asztalra teszi. A játékosok ekkor szemükkel keresik a két felfordított lap helyét. Az a játékos, aki megtalálta azt kiáltja, hogy: „Stop!” A játékos, aki „Stop-ot!” kiáltott fogja a 2 felfordított lapot és az asztalon lévők mellé illeszti.

Ha a játékos helyesen illesztett be a lapokat, jutalmul megkapja a korábban felfordított 2 lapot és maga mellé teheti azokat. A játékos eztán újabb 2 lapot fordít fel, amiknek a helyét a játékosok szemeikkel ismét elkezdhetik keresni. A játék a fent leírtak szerint folytatódik addig, míg egy játékos 6 lapot nem nyer. Az a játékos lesz a játék nyertese, akinek, ez elsőként sikerül.

**Figyelem!** Kiesik a fordulóból az a játékos, aki Stop-ot kiált és nem tudja azonnal helyesen beilleszteni a 2 felfordított lapot. Az a játékos, aki kiesik a fordulóból, az addig begyűjtött lapjaiból (ha van neki) 1 darabot büntetésül vissza kell, hogy adjon. A többi játékos tovább keresheti a felfordított lapok helyét. Igen ritka esetben, de előfordulhat, hogy a 2 felfordított lapot nem lehet az asztalon lévők mellé illeszteni. Ebben az esetben a felfordított lapokat a játékosok félreteszik és újabb 2 lapot fordítanak fel.

A játékhoz jó szórakozást kíván a **Piatnik Budapest Kft.**

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU

