

3. A piros játékbábút kapd el, ha két teljesen egyforma lapot látsz

Ha két ugyanolyan kártya kerül felfordításra, kapd el a piros játékbábút! Az a játékos, akinek sikerült elkapnia a piros játékbábút megkapja az összes felfordított lapot. (lásd, 7. Ábra)



7. Ábra: A felfordított két lap teljesen egyforma. Károly volt a leggyorsabb és elkapta a piros játékbábút. Ezért ő megkapja az összes felfordított lapot. Miklós és Tamara elkaptak egy-egy kék játékbábút, ezért egy-egy lapot vissza kell adniuk. Dóra koppintott, ezért ő is vissza kell, hogy adjon egy lapot.

Roszkor kaptad el a piros játékbábút!

Vissza kell adnod egy lapot (ha már gyűjtöttél), abban az esetben, ha nem került felfordításra két teljesen egyforma lap, és mégis elkaptad a piros játékbábút. (lásd, 6. Ábra)

4. Koppints, de csak akkor, ha két gilisztát látsz egy lapon!

Abban az esetben, ha egy olyan kártya kerül felfordításra, amin két giliszta is látható, a játékosoknak koppintaniuk kell. Az a játékos, aki elsőként koppintott, megnyeri az összes felfordított lapot. Akkor is, ha valamelyik játékos bemondott valamilyen egyezőséget, vagy esetleg elkapta valamelyik játékbábút. (lásd, 8., 9. Ábra)



Jegyezd meg! A koppintással nyerhetsz a bemondással és a bábuelkapással szemben!

8. Ábra: A felfordított két lap egy egyezőséget mutat. Dóra azt kiáltja, hogy „Kendő!”. Károly viszont észreveszi, hogy az egyik lapon két giliszta is látható és gyorsan koppint. Károly így megnyerte az összes felfordított lapot. Dóra sajnos nem kap semmit.



9. Ábra: A felfordított lapok több egyezőséget is mutatnak (két kendő, giliszta, csőr és három kalap). Károly és Miklós elkapnak egy-egy kék játékbábút. Dóra viszont észreveszi, hogy az egyik lapon két giliszta is látható és gyorsan koppint. Dóra így megnyerte az összes felfordított lapot a többi játékos nem kap semmit.

Roszkor koppintottál!

Vissza kell adnod egy lapot (ha már gyűjtöttél), abban az esetben, ha nem került felfordításra olyan lap amin két giliszta is látható, és mégis koppintottál. (lásd, 7. Ábra)

A játék vége és a játék nyertese:

Akkor, amikor a pakli utolsó lapja kerül felfordításra, a játékosoknak még lehetőségük van a koppintásra, bemondásra, vagy egy bábu elkapására. A játék aztán véget ér. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjtötte.

Abban az esetben, ha a két játékos úgy véli, hogy egyszerre koppintottak, vagy mondták be a helyes választ, akkor a játékosok együtt tegyenek igazságot. Amennyiben a játékosok nem tudnak megegyezni, az érintett játékosok elosztják egymás között a felfordított lapokat. Ha kevesebb, vagy több lap van felfordítva, akkor a szabály 4. oldalán leírtak szerint kell eljárni.

A játékhoz jó szórakozást kívánnak a Piatnik Budapest Kft munkatársai.

Áttekintés:		Ez történik, ha...				
Ezt látod a felfordított lapokon	Ezt kell tenned:	...koppintasz	...helyesen mondd be	...elkapod a kék játékbábút	...elkapod a piros játékbábút	... rosszat mondtál
2 giliszta egy lapon	Koppints!	Megkapod a felfordított lapokat! (Ha elsőnek koppintottál!)	Semmi	Semmi 2 egyezőségnél. Különben vissza kell adnod egy lapot.	Vissza kell adnod egy lapot.	Vissza kell adnod egy lapot.
1 egyezőség	Mond be a helyes egyezőséget!	Vissza kell adnod egy lapot.	Megkapod a felfordított lapokat! (Ha első voltál a bemondásban)	Vissza kell adnod egy lapot.	Vissza kell adnod egy lapot.	
Több egyezőség	Kapd el a kék játékbábút!	Vissza kell adnod egy lapot.	Semmi	Megkapsz egy felfordított lapot!	Vissza kell adnod egy lapot.	
2 egyforma lap	Kapd el a piros játékbábút!	Vissza kell adnod egy lapot.	Semmi	Vissza kell adnod egy lapot.	Megkapod a felfordított lapokat!	



Egy tarkabarka szín kavalkád 2-7 ügyes szemű játékos részére, 7 éves kortól.

Mit vegyen fel a bálba Ruci Juci? A piros, vagy a kék kendőt kösse

a nyakába? Melyikhez illik a sárga kalap? Milyen színű rúzst tegyen a csőrére? Vigyen –e esernyőt és milyen színűt? Elkísérje –e Gusztáv a házi giliszta? A bálba legjobb barátnője Tarka Terka várja, aki a divat igazi megszállottja.

A játék tartalma:

64 játékkártya (ebből 46 kártyán Ruci Juci 1 gilisztával, 6 kártyán 2 gilisztával, 12 kártyán pedig Tarka Terka egy közeli fotón mosolyog) 4 játékbábú (3 kék és 1 piros)

A játék előkészítése:

Állítsátok a játékbábukat az asztalra, ahogy azt az ábrán látjátok.

Piros játékbábu középre, a kék bábuk, pedig a köré kerüljenek.(2. Ábra) Három játékos esetén a piros bábu mellé csak két kék bábút kell állítani. Két játékos esetén pedig csak egy kék figura szükséges.

Keverjétek jól össze a 64 játékkártyát.

1. Ábra



2. Ábra



A játék célja

Mindenkiből lehet divat szakértő! A bálba nem lehet beengedni azokat, akiken egyforma színű ruhadarabok vannak, és persze a kiegészítők is számítanak! Hát ki engedne be egy bálba egy tyúkot két földgilisztával? Az a játékos, aki észreveszi, hogy melyik tarkabarka tyúk dáma vét a ruha és giliszta szabály ellen, megtarthatja a lapokat! A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb lapot gyűjti!

A játék menete

Az a játékos, akin a legszínesebb ruhák vannak, lefordítva a kezébe veszi az összekevert lapokból álló paklit és elkezd egyesével lassan felfordítani a lapokat az asztalra. A játékos a felfordított lapokat sorban egymás mellé teszi az asztalon. Minden játékos (a lapokat felfordító játékos is) nagyon figyelik a lapokat, egyforma színű kiegészítőket keresve, úgymint: ernyő, kalap, kendő, csőr, farktoll, vagy giliszta. A játékosoknak ezek mellett figyelniük kell a két gilisztát sétáltató tyúkokra is.

A tyúkok teste egyforma színű, arra nem kell figyelni. A 12 kártya, amin „tarka Terka mosolyog” csak egy valamilyen színű kiegészítőt mutat (pl. kalap).

Akkor, amikor egy olyan lap kerül felfordításra, amin az egyik tyúkdáma két gilisztával látható, az első játékosnak, aki ezt észreveszi, gyorsan koppintania kell az asztalon. Ha egy játékos egyforma színű kiegészítőket lát a kártyákon megpróbálja ezt elsőként bemondani, vagy elkapni az asztal közepéről a játékbábuk valamelyikét. Azok a játékosok, akik elsőként cselekednek, megkapják a felfordított lapokat. Végül a lapokat felfordító játékos továbbadja a paklit a bal oldali játékosának, aki a soron következik a lapok felfordításában.

Figyelem! Azért, hogy a lapokat felfordító játékos ne kerüljön helyzeti előnybe, a lapokat mindig magától kifelé kell felfordítania. Ez azt jelenti, hogy a játékosársai egy pillanattal előbb látják meg a felfordított lapot. Azért, hogy a lapokat felfordító játékosnak hátránya se legyen, a játékosársak kezeit végig az asztalon tartják addig, míg a lapok felfordításra kerülnek.

Koppintás, bemondás, vagy bábu elkapása

A szabály 8. oldalán egy táblázatban láthatod, az összes olyan esetet, ami a játék során előfordulhat.

1. Bemondás: Egy ugyanolyan színű dolgot látsz több lapon.

Az a játékos, aki különböző kártyákon egy ugyanolyan színű dolgot lát és ezt elsőként bemondja, megnyeri az összes addig felfordított lapot. (lásd, 3. Ábra)

De abban az esetben, ha valamelyik lapon két giliszta látható, akkor egyik játékos sem nyer lapot. (lásd, 8. Ábra)



Rosszat mondtál!

Vissza kell adnod egy lapot (ha már gyűjtöttél), abban az esetben, ha nincsen egy ugyanolyan színű dolog legalább két felfordított lapon, és mégis bemondtad. (lásd, 3. Ábra)

A visszaadott lapok minden esetben lefordítva a pakli aljára kerülnek. Nem tud visszaadni lapot az, aki még nem gyűjtött egy lapot sem.

3. Ábra: Két tarkabarka tyúkdáman is piros kalap van! Dóra és Tamara egyszerre kiáltják, hogy „Kalap!”. Mivel Dóra gyorsabb volt, ő nyeri meg a lapokat. Tamara sajnos nem nyert semmit. Miklós véletlenül azt kiáltotta, hogy „Kendő!” ezért ő egy lapot vissza kell, hogy adjon.



Az a játékos, aki egy egyezőséget mondott be, és a felfordított lapokon nem csak egy, hanem több dolog színe is megegyezik, nem nyer lapot, de nem kell lapot visszaadnia. Ugyanez vonatkozik arra a játékosra is, aki bemond egy egyezőséget, annak ellenére, hogy az egyik felfordított lapon a tyúk dáma két gilisztával látható. Az a játékos, aki helyes egyezőséget mondott be, még koppinthat is, vagy el is kaphatja az egyik játékbábút. (lásd, 8. oldal táblázat)

2. A kék játékbábút kapd el! Több ugyanolyan színű dolgot látsz több lapon.

Aki különböző kártyákon több ugyanolyan színű dolgot lát, megpróbálja elkapni a kék játékbábút. Azok a játékosok, akiknek sikerült elkapniuk egy kék játékbábút, egyenlően elosztják egymás között a felfordított lapokat. (lásd, 4., 5. Ábra)



Abban az esetben, ha a felfordított lapokat nem lehet egyformán elosztani, a maradék lapokat vissza kell tenni a pakliba. (lásd, 4. Ábra)

Ha kevés a lap, akkor a játékosok a pakliból veszik el a hiányzó mennyiséget. (lásd, 5. Ábra)

Ha ehhez viszont nincs elegendő lap a pakliban, a játék véget ér. Az érintett játékosok, akiknek még kellett volna lapot kapniuk, a hiányzó lapok mennyiségét hozzáadják megnyert lapjaikhoz.



De abban az esetben, ha valamelyik lapon két giliszta látható, akkor egyik kék játékbábút elkapó játékos sem nyer lapot. (lásd, 9. Ábra)

A következő lap felfordítása előtt a játékosok visszateszik a játékbábukat az eredeti helyükre.



4. Ábra
Dóra és Tamara azt kiáltják, hogy „Kendő!” Dóra csak most veszi észre a zöld farktollak egyezőségét és gyorsan elkapja a kék játékbábút az asztal közepéről. Miklós és Károly is azt teszik, amit Dóra. Ebben az esetben Dóra, Miklós és Károly egy-egy lapot kap. Mivel négy lap fekszik felfordítva az asztalon, egy lapot vissza kell tenni a pakli aljára. Tamara sajnos nem kap lapot.

5. Ábra: Ennek a két dámának egyforma zöld farktolla és sárga kendője van. Dóra, Miklós és Károly észreveszik az egyezőséget és elkapnak egy-egy kék játékbábút. Mivel a felfordított lapok száma kettő, így az egyikük megkapja a pakli legfelső lapját.



Rosszor kaptad el a kék játékbábút!

Vissza kell adnod egy lapot (ha már gyűjtöttél), abban az esetben, ha csak egy, vagy egyáltalán nincsen ugyanolyanszínű dolog legalább két felfordított lapon, és mégis elkapta a kék játékbábút. (lásd, 6. Ábra)

Rosszor kapja el a játékos a kék játékbábút abban az esetben is, ha két teljesen egyforma lap fekszik felfordítva. A játékos ezután már nem kaphatja el a piros játékbábút és egy lapot vissza is kell adnia.

6. Ábra: A felfordított lapok egy egyezőséget (csőr színe) mutatnak. Károly elkapta a kék játékbábút, Tamara pedig a pirosat. Sajnos egyikük sem kap lapot, sőt mind a ketten vissza kell, hogy adjanak egy-egy lapot.

