

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

APROPÓ



POPÓ

JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK CÉLJA

Kártyákat a leggyorsabbak tudják begyűjteni. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb kártyája van.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a kaksimezőt az asztal közepére.

Keverjétek meg a játékkártyákat és osszátok el egyenlő arányban a játékosok között. Mindenkinek lesz egy saját húzópaklija.

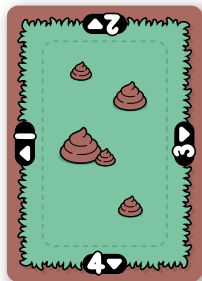
A kártyák kétoldalasak, de nem számít, hogy melyik oldaluk van felül.

A húzópaklitokat tartsátok magatok előtt, nehogy összetévésszétek őket a játékban lévő kártyákkal.

PÉLDA EGY 3 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉRE




**BENCE
HÚZÓPAKLIJA**



KAKSIMEZŐ

KETTEN JÁTSZANÁTOK?

Ha a  szimbólumot látjátok, akkor a 2 személyes játékvariáns szabálmódosításait olvassátok. Hagyjátok ki ezeket a részeket, ha kettőnél többen játszatok.



**SACI
HÚZÓPAKLIJA**



**PETRA
HÚZÓPAKLIJA**

JÁTÉK MENET

Ki kacsizott legutoljára? Ő lesz a kezdőjátékos!

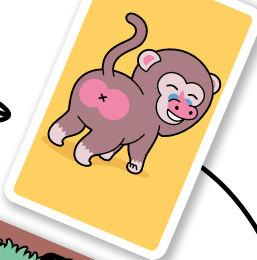
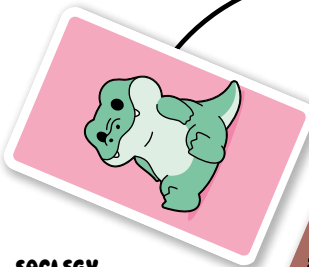
1. A kezdőjátékos húzza fel a húzópaklija felső kártyáját, fordítsa meg és helyezze le a kaksimező 1-es mezője mellé.

A kártyákat gyorsan, magadtól távol tartva fordítsd fel, hogy ne láthasd, mi van rajta.

**SACI EGY
KROKODIL
POFIJÁT
JÁTSSZA KI**

3. A játék így halad tovább. A saját körében mindenki felhúz egy kártyát, és a kaksimező 1-es, 2-es, 3-as, 4-es, 1-es, 2-es, 3-as, 4-es száma mellé fordítja, négy folyamatosan változó paklit létrehozva, addig, amíg egyezést vagy kacsit nem találtak.

Lapozz egyet, hogy megértsd, miről beszélünk!



**BENCE EGY
MAJOM
POPSIJÁT
JÁTSSZA KI.**

2. A következő játékos húzza fel a húzópaklija felső kártyáját, majd megfordítva helyezze a kaksimező 2-es száma mellé.

**ISMÉT SACI
KÖVETKEZIK,
AKI EGY
BORZ
POPSIJÁT
JÁTSSZA KI.**

**PETRA EGY
BORZ
POFIJÁT
JÁTSSZA KI.**

ÁLLATI EGVEZÉSEK

Ha egy állat pofiját és popsiját egyszerre látjátok, versenyezzetek, hogy ki tud először lecsapni azokra a paklikra, amelyeken az egyezés látható. Mindkét kezetekeket használhatjátok.

A játékos, aki elsőként csapott rá valamelyik, az egyezést tartalmazó paklira, megnyeri a pakliban lévő kártyákat és a saját húzópaklija aljára helyezi.

Ha több paklira is te csaptál rá elsőként, mindegyik a tiéd.



EZ EGY BORZOS EGVEZÉS



A 2 játékos módban a rácsapással begyűjtött kártyákat egy elkülönített saját „győzelmi pakliba” gyűjtsétek, ne a saját húzópaklitok aljára rakjátok.

LECSAPÁS UTÁN

Hagyjátok ott az összes kártyát, amikre senki sem csapott rá. Az a játékos kezdi az új kört, aki a lecsapás előtt letette az utolsó kártyát.

KAKSI

Ha az **1-es**, **2-es**, **3-as** vagy **4-es** mezőn kacsit láttok, mindenkinek azonnal rá kell csapnia a kaksimezőre.

Ezután sorrendben haladjatok végig ezeken a lépéseken:

1. Ha van kártya a kaksimezőn, az a játékos, aki **elsőként** csapott rá, helyezze az összes ott található kártyát a húzópaklija aljára.
2. Az a játékos, aki **utolsóként** csapott rá a kaksimezőre, helyezze a húzópaklija felső 3 kártyáját a kaksimezőre. Ha ilyenkor egyezés alakulna ki, azt hagyjátok figyelmen kívül.



Miután a kártyák a kaksimezőre kerültek, a kaksimezőpakli felső kártyája a **következő körtől** kezdve már beleszámíthat az egyezésekre.

AKCIÓSZIMBÓLUMOK

Néhány kártyán különböző akciószimbólumokat láthattok. Ezek bizonyos akciókat aktiválnak, de a fent leírt lecsapási szabályok érvényben maradnak.

ÁLLATHANG



Ha egy kártyán állathang szimbólumot láttok, mindenkinek utánoznia kell az adott állat hangját, amilyen gyorsan csak tudjátok.

A leglassabb játékosnak büntetésként fel kell húznia 3 kártyát a saját húzópaklijából és a kaksimezőre kell helyeznie. A játék ezután a megszokott módon folytatódik.

FORDÍT



Ha egy megfordítás szimbólumot láttok, mindenkinek meg kell fordítania a saját húzópakliját.

A játék ezután a megszokott módon folytatódik.



VALAKI HIBÁZOTT?

Ha bárki bármikor tévesen csap le egy paklira, vagy hibás állathangot ad ki, büntetésként azonnal húzza fel a húzópaklija felső 3 kártyáját és helyezze rá a kaksimezőre.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

A játék addig tart, amíg valakinek ki nem ürül a húzópaklija. Ekkor a kártya nélküli játékos(ok)nak van még egy utolsó esélye.

Folytassátok a játékot a következő egyezésig. Ha a kártya nélküli játékos(ok) csap(nak) le az egyezésekre a leggyorsabban, a játék folytatódik. Egyéb esetben a játéknak vége van.

Akinek a legtöbb kártyája van a húzópaklijában, megnyerte a játékot. Döntetlen esetén az lesz a győztes, aki a döntetlenben részt vevők közül a leggyorsabban nyávog egyet.



A **2 személyes játéknak** akkor van vége, ha valakinek kiürült a húzópaklija. Az a játékos nyer, akinek több kártyája van a győzelmi paklijában.



reflexshop



PPG8132HU

6 éves kor felett ajánlott.

Származási hely: Kína 002-02

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Gyártja: Professor Puzzle Ltd., TW1 4DP, UK

Szerzői és tervezői jogok: Professor Puzzle Ltd 2023

www.professorpuzzle.com

Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat későbbi felhasználás céljából.



Ne felejts
el megjelölni
minket!
#reflexshop