

LIGHT LINE – CSŐRENDSZEREK

Jörg Domberger játéká
Kártyajáték 1-8 játékos részére
5 éves kortól, játékidő: 10-15 perc

A DOBOZ TARTALMA:

65 kártya
1 példakártya
Játékszabály

CSŐRENDSZER

2-6 játékos részére, 7 éves kortól
Csőrendszerek különböző színekben! Cél, minél hosszabb egyszínű rendszert kialakítani megszakitás nélkül! Folytasd a kék színt? Lehet, hogy jobban járnál a zölddel, vagy koncentrálj a pirosra? Ilyen kérdésekre kell megtalálnod a választ a játék során, közben még pontokat is kell gyűjtened a győzelemhez.

Előkészületek:

Válogassuk szét különálló paklibba a kártyák hátoldalán található számok alapján. Keverjük meg külön-külön a paklikat, majd helyezzük el egymás mellett őket.
A 3-as számmal megjelölt pakli legfelső lapját fordítsuk meg, és helyezzük el az asztal közepén kezdőlapként. Ezután minden játékos vegyen el 1 kártyalapot a 3-as számú pakliból.

A játék menete:

A legidősebb játékos kezd A soron lévő játékosnak meg kell próbálnia kijátszani a kezében lévő kártyalapot úgy hogy a lerakott lapon/lapokon lévő csőrendszert folytatni tudja.

Kártyalap kijátszásának szabályai:

Legalább egy csőrendszert folytatni kell a játékos által elhelyezett kártyalappal. A lerakott kártyalapon nem minden színnek kell egyeznie, elég, ha egy csővezeték folytat a játékos. A kártyákat minden esetben szimmetrikusan kell elhelyezni a játéktérületen. (lásd: példakártyán)

Megjegyzés: egy csővezeték folytatólagossága megszakad amint a következő kártyalapon más szín csatlakozik hozzá, vagy véget ér a kártyalap szélén. Például: a zöld vezeték a példakártyán véget ér a kártya szélén, mivel különböző színű vezeték lett hozzácsatlakoztatva. A sárga színű vezeték véget ér a kártya szélénél, nincs lehetőség csatlakozásra.

Minden játékos célja, hogy kijátsza a kezében lévő lapot, és a leghosszabb útvonalat hozza létre. Lehetősége van a játékosoknak arra, hogy mielőtt végleg elhelyezik a kezükben lévő kártyát, próbálgassák melyik helyen milyen csatlakozási pontok vannak, milyen hosszú útvonalat tudnak kialakítani.

1 pontot ér minden olyan kártyalap, amely szerepel egy összefüggő vezetékrendszer létrehozásában. Egy kártyán több pontot is szerezhetünk, attól függően hány különböző színű vezetékrendszer összekapcsolásában játszik szerepet a kártyánk. (példakártyán a piros színű rendszer 2 pontot ér, mivel 2 kártyán is keresztülhalad)
Amennyiben sikerült egy rendszert létrehoznia a játékosnak, a kártya kijátszása után meg kell számolnia a pontjait. A sikeres lapkijátszás után a játékos felveheti az összegyűjtött pontok értékét a lapokon található számok összeadásával. A szerzett pontjaikat csak 1 vagy 2 lap felhasználásával veheti fel a játékos a számozott pakliból. Ezeket a kártyákat maga elé helyezi, képpel lefelé fordítva, a számozott oldalával felfelé egy pakliba. Körönként a játékosok maximum 2 lapot vehetnek fel.
Példa (lásd példakártyán): Karen letette a saját kártyáját, ezáltal meghosszabbította a zöld csőrendszert (3 pontot szerzett), ezzel egy időben a piros vezeték rendszert is összekapcsolta (2 pont). Azt nem kell figyelembe venni, hogy ebben az esetben a kék vezeték egy feketé színűben folytatódik, és hogy a sárga nem folytatódik tovább. Karen 5 pontot szerzett, ezért felvehet a pakliból vagy egy 5-ös számú kártyák, vagy egy 3-as és egy 2-es számút.

Abban az esetben, ha a játékos a kezében lévő lapot nem tudja megfelelően lehelyezni a játéktérre, a megfelelő számú pakli legaljára visszateheti a kezében lévő lapot. Majd választhat egy tetszőleges pakliból egy új lapot, amelyet azonnal le kell helyeznie. (Ezt a folyamatot megismételheti addig, amíg nem sikerül olyan lapot felhúznia, amelyet a szabályoknak megfelelően el tud helyezni.) Amint sikerült egy kártyalapot elhelyezni, a szerzett pontokért felvenni a megfelelő számú, összegű jutalomkártyákat, a kör véget ér, és a játékos bal oldali szomszédja kezdheti meg a körét.

A játék vége:

A játék azonnal véget ér, amint az egyik játékosnak már nem sikerül a megszerzett pontjainak összegét felvenni a paklikban található kártyákkal. Ebben az esetben a játékos megkaphatja azokat a kártyákat, amelynek összegével megközelíti a szerzett pontjainak számát.
A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Abban az esetben, ha két játékosnak azonos pontszámuk van, a játékos a több kártyalappal rendelkező játékos nyeri meg az adott játékot.

HOSSZÚ CSŐRENDSZER

2 – 8 játékos részére, 8 éves kortól
A játékosok egymástól függetlenül, egy időben próbálnak meg minél hosszabb csőrendszert kialakítani.
A játék során szükségünk lesz ceruzára és papírra. Egy játék hat körből áll.
Keverjük meg a 65 kártyalapot, majd osszunk minden játékosnak 8 kártyát. A játékosok a kapott lapokat pakliba rendezve, képpel lefelé fordítva helyezik el maguk előtt. A megmaradt kártyákra nem lesz szükség, ezeket félre lehet tenni. Start szó elhangzása után a játékosok egyszerre megfordítják lapjaikat, és a saját lapjaikból megpróbálnak minél hosszabb csőrendszert kialakítani. Ebben a játékvariációban is csak egy színből kell kirakni minél hosszabb, összefüggő rendszert kirakni. A kártyalerakás szabályait lásd az alapjáték leírásában.
Abban a pillanatban, amint az egyik játékos úgy gondolja, hogy a kártyái felhasználásával megépítette csőrendszerét, hangosan kiáltja, hogy „Csövek!” és azt a számot, ahány kártyát használt fel a rendszer kiépítésére. Majd vár, hogy a többi játékos is befejezze a saját csőrendszerét. Egy körben egy számot csak egy játékos kiabálhat be, egy körön belül, korábban már elhangzott számot nem lehet ismét mondani.
A játékosoknak az első (majd utána a többi) szám

LIGHT LINE – CSŐRENDSZEREK

Jörg Domberger játéká
Kártyajáték 1-8 játékos részére
5 éves kortól, játékidő: 10-15 perc

A DOBOZ TARTALMA:

65 kártya
1 példakártya
Játékszabály

CSŐRENDSZER

2-6 játékos részére, 7 éves kortól
Csőrendszerek különböző színekben! Cél, minél hosszabb egyszínű rendszert kialakítani megszakitás nélkül! Folytasd a kék színt? Lehet, hogy jobban járnál a zölddel, vagy koncentrálj a pirosra? Ilyen kérdésekre kell megtalálnod a választ a játék során, közben még pontokat is kell gyűjtened a győzelemhez.

Előkészületek:

Válogassuk szét különálló paklibba a kártyák hátoldalán található számok alapján. Keverjük meg külön-külön a paklikat, majd helyezzük el egymás mellett őket.
A 3-as számmal megjelölt pakli legfelső lapját fordítsuk meg, és helyezzük el az asztal közepén kezdőlapként. Ezután minden játékos vegyen el 1 kártyalapot a 3-as számú pakliból.

A játék menete:

A legidősebb játékos kezd A soron lévő játékosnak meg kell próbálnia kijátszani a kezében lévő kártyalapot úgy hogy a lerakott lapon/lapokon lévő csőrendszert folytatni tudja.

Kártyalap kijátszásának szabályai:

Legalább egy csőrendszert folytatni kell a játékos által elhelyezett kártyalappal. A lerakott kártyalapon nem minden színnek kell egyeznie, elég, ha egy csővezeték folytat a játékos. A kártyákat minden esetben szimmetrikusan kell elhelyezni a játéktérületen. (lásd: példakártyán)

Megjegyzés: egy csővezeték folytatólagossága megszakad amint a következő kártyalapon más szín csatlakozik hozzá, vagy véget ér a kártyalap szélén. Például: a zöld vezeték a példakártyán véget ér a kártya szélén, mivel különböző színű vezeték lett hozzácsatlakoztatva. A sárga színű vezeték véget ér a kártya szélénél, nincs lehetőség csatlakozásra.

Minden játékos célja, hogy kijátsza a kezében lévő lapot, és a leghosszabb útvonalat hozza létre. Lehetősége van a játékosoknak arra, hogy mielőtt végleg elhelyezik a kezükben lévő kártyát, próbálgassák melyik helyen milyen csatlakozási pontok vannak, milyen hosszú útvonalat tudnak kialakítani.

1 pontot ér minden olyan kártyalap, amely szerepel egy összefüggő vezetékrendszer létrehozásában. Egy kártyán több pontot is szerezhetünk, attól függően hány különböző színű vezetékrendszer összekapcsolásában játszik szerepet a kártyánk. (példakártyán a piros színű rendszer 2 pontot ér, mivel 2 kártyán is keresztülhalad)
Amennyiben sikerült egy rendszert létrehoznia a játékosnak, a kártya kijátszása után meg kell számolnia a pontjait. A sikeres lapkijátszás után a játékos felveheti az összegyűjtött pontok értékét a lapokon található számok összeadásával. A szerzett pontjaikat csak 1 vagy 2 lap felhasználásával veheti fel a játékos a számozott pakliból. Ezeket a kártyákat maga elé helyezi, képpel lefelé fordítva, a számozott oldalával felfelé egy pakliba. Körönként a játékosok maximum 2 lapot vehetnek fel.
Példa (lásd példakártyán): Karen letette a saját kártyáját, ezáltal meghosszabbította a zöld csőrendszert (3 pontot szerzett), ezzel egy időben a piros vezeték rendszert is összekapcsolta (2 pont). Azt nem kell figyelembe venni, hogy ebben az esetben a kék vezeték egy feketé színűben folytatódik, és hogy a sárga nem folytatódik tovább. Karen 5 pontot szerzett, ezért felvehet a pakliból vagy egy 5-ös számú kártyák, vagy egy 3-as és egy 2-es számút.

Abban az esetben, ha a játékos a kezében lévő lapot nem tudja megfelelően lehelyezni a játéktérre, a megfelelő számú pakli legaljára visszateheti a kezében lévő lapot. Majd választhat egy tetszőleges pakliból egy új lapot, amelyet azonnal le kell helyeznie. (Ezt a folyamatot megismételheti addig, amíg nem sikerül olyan lapot felhúznia, amelyet a szabályoknak megfelelően el tud helyezni.) Amint sikerült egy kártyalapot elhelyezni, a szerzett pontokért felvenni a megfelelő számú, összegű jutalomkártyákat, a kör véget ér, és a játékos bal oldali szomszédja kezdheti meg a körét.

A játék vége:

A játék azonnal véget ér, amint az egyik játékosnak már nem sikerül a megszerzett pontjainak összegét felvenni a paklikban található kártyákkal. Ebben az esetben a játékos megkaphatja azokat a kártyákat, amelynek összegével megközelíti a szerzett pontjainak számát.
A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Abban az esetben, ha két játékosnak azonos pontszámuk van, a játékos a több kártyalappal rendelkező játékos nyeri meg az adott játékot.

HOSSZÚ CSŐRENDSZER

2 – 8 játékos részére, 8 éves kortól
A játékosok egymástól függetlenül, egy időben próbálnak meg minél hosszabb csőrendszert kialakítani.
A játék során szükségünk lesz ceruzára és papírra. Egy játék hat körből áll.
Keverjük meg a 65 kártyalapot, majd osszunk minden játékosnak 8 kártyát. A játékosok a kapott lapokat pakliba rendezve, képpel lefelé fordítva helyezik el maguk előtt. A megmaradt kártyákra nem lesz szükség, ezeket félre lehet tenni. Start szó elhangzása után a játékosok egyszerre megfordítják lapjaikat, és a saját lapjaikból megpróbálnak minél hosszabb csőrendszert kialakítani. Ebben a játékvariációban is csak egy színből kell kirakni minél hosszabb, összefüggő rendszert kirakni. A kártyalerakás szabályait lásd az alapjáték leírásában.
Abban a pillanatban, amint az egyik játékos úgy gondolja, hogy a kártyái felhasználásával megépítette csőrendszerét, hangosan kiáltja, hogy „Csövek!” és azt a számot, ahány kártyát használt fel a rendszer kiépítésére. Majd vár, hogy a többi játékos is befejezze a saját csőrendszerét. Egy körben egy számot csak egy játékos kiabálhat be, egy körön belül, korábban már elhangzott számot nem lehet ismét mondani.
A játékosoknak az első (majd utána a többi) szám

elhangzása után már arra is figyelniük kell, hogy több vagy kevesebb kártyát használhatnak fel, mint azok a számok, amiket másik játékosársuk már bekiabált.

Példajáték: Karen elsőként kiált fel, hogy: „Csőrendszer 6! Timnek szintén hat lapból álló csőrendszere van már, de Karen után már csak egy 7 vagy 8 lapos rendszert alakíthat ki. Dönthet úgy is, hogy kevesebb kártyát használ fel, mint Karen, tehát elvesz egyet a már letett rendszeréből. Mindezt gyorsan kell eldöntenie, nehogy a harmadik játékos Jenny lefoglalja magának a 7,8 vagy 5-ös számokat.
Egy kör akkor ér véget, amint minden játékos elkészült a csőrendszerével. A körben szerzett pontokat egy papíron vezetjük. Az utolsóként elkészült játékos is megkapja a kártyáiert járó pontszámot, de a legmagasabb pontszámot természetesen a legtöbb kártyát felhasználó játékos kapja meg sorrendtől függetlenül. A pontok rögzítése után keverjük össze ismét a 65 kártyát, osszuk ki a fent leírtak szerint, és indulhat a következő kör. A 6. kör végére a legtöbb pontszámot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

GYERMEK – CSŐRENDSZER

2 – 8 játékos részére, 5 éves kortól

Ebben a játékvariációban, többszörös, különböző hosszúságú rendszerek kell kialakítanunk. Mint

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

elhangzása után már arra is figyelniük kell, hogy több vagy kevesebb kártyát használhatnak fel, mint azok a számok, amiket másik játékosársuk már bekiabált.

Példajáték: Karen elsőként kiált fel, hogy: „Csőrendszer 6! Timnek szintén hat lapból álló csőrendszere van már, de Karen után már csak egy 7 vagy 8 lapos rendszert alakíthat ki. Dönthet úgy is, hogy kevesebb kártyát használ fel, mint Karen, tehát elvesz egyet a már letett rendszeréből. Mindezt gyorsan kell eldöntenie, nehogy a harmadik játékos Jenny lefoglalja magának a 7,8 vagy 5-ös számokat.
Egy kör akkor ér véget, amint minden játékos elkészült a csőrendszerével. A körben szerzett pontokat egy papíron vezetjük. Az utolsóként elkészült játékos is megkapja a kártyáiert járó pontszámot, de a legmagasabb pontszámot természetesen a legtöbb kártyát felhasználó játékos kapja meg sorrendtől függetlenül.

A pontok rögzítése után keverjük össze ismét a 65 kártyát, osszuk ki a fent leírtak szerint, és indulhat a következő kör. A 6. kör végére a legtöbb pontszámot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

az alapjátékban itt is elég a kijátszott lapon lévő vezetéknek egy vezetékhez csatlakoznia a lerakott kártyán. Keverjük össze a 65 kártyát, majd a pakli legfelső lapját fektessük az asztal közepére képpel felfelé fordítva, majd osszunk minden játékosnak 6 lapot. Ezeket a lapokat a játékosok pakliba rendezve fektessék le maguk elé, képpel lefelé fordítva. A megmaradt lapokra nem lesz szükség a játék folyamán, ezeket félretehetjük. A legfiatalabb játékos kezdheti a játékot. A saját paklija legfelső lapját megfordítja és megpróbálja hozzácsatlakoztatni az asztal közepén lévő laphoz. A kártyalerakás szabályait lásd az alapjáték leírásában. Miután sikerült elhelyeznie az kártyalapját, a tőle balra ülő játékos kezdheti meg a saját körét. Abban az esetben, ha a játékos nem tudja letenni a lapját, a paklija legjájára kell visszaraknia a le nem tett lapot, és a következő játékosra kerül a sor.

A játék 6 körig folytatódik a fent leírtak szerint. Az a játék nyeri meg a játékot, akinek a 6 kör végére a legtöbb lapját sikerült megfelelően kijátszania. Döntetlen is előfordulhat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

Keverjük meg a 65 kártyát, és osszunk magunknak 10 lapot. Próbáljunk a 10 lap felhasználásával minél hosszabb csőrendszert kialakítani. A kártyalerakás szabályait lásd az alapjáték leírásában. A fekete színű csövezetek „joker”-ként funkcionál. Bármelyik színhez felhasználható. Példa: fekete-piros-fekete-piros) Ha sikerült mind a 10 kártyát felhasználni egy csőrendszer kialakításához nyertél. A játék nehézségi szintjét tetszőlegesen változtathatod további kártyalapok kiosztásával.

GONDOLKODÓ CSŐRENDSZER

2-4 játékos részére, 10 éves kortól

Ebben a játékban a játékosok minél hosszabb csőrendszer kialakításán gondolkodnak a felfordított kártyalapokból, de csak fejben! Nem érhetnek a kártyákhoz! A játékhoz a 4-es számú kártyákból 3 db-ra, a 3-as számú kártyákból 4 db-ra, és a 2-es számú kártyákból 5 db-ra lesz szükségünk. Keverjük meg ezt a 9 kártyát, és pakliba rendezve helyezzük el az asztal közepén a számos oldalukkal felfelé. A játékban ezt a paklit forduló paklinak nevezzük. Majd keverjük meg a maradék kártyákat. Pakliba rendezve, számos oldalukkal felfelé helyezzük le a kártyákat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A legidősebb játékos kezd. Elkezdí a pakliból a kártyalapokat egymás után felfordítani, és a lapokat leteszí azokat az asztal közepére egymás mellé. Fontos, hogy a többi játékos lássa az elsőként a felfordított lapokat. A lapot felfordító játékos tudja szabályozni a játék sebességét attól függően, milyen gyorsan vagy lassan fordítja fel a lapokat. A lapok megfordítása után a játékosok egyszerre, egy időben próbálnak meg csőrendszer kialakítani a lapokból (a kártyalerakás / csőrendszer kialakításának szabályait lásd az alapjáték leírásában). Pontszerzéshez elég egy színből kialakított rendszer összeállítása. A forduló pakli legfelső lapján lévő szám mutatja meg, hogy adott körben hány kártyából álló csőrendszert kell kialakítaniuk a játékosoknak. A felfordított lapokból a játékosok tetszőlegesen választhatnak kiinduló lapot, minden játékos egyszerre próbálja meg minél gyorsabban megoldani a feladatot. A kártyákat viszont nem szabad elvenni, megérinteni, forgatni, hozzáérni. Mindent fejben kell kitalálni! Amint az egyik játékos úgy gondolja, hogy sikerült fejben összeállítania a megfelelő számú kártyákból álló csőrendszert, felkiált: „Csőrendszer!” és anélkül, hogy felemelné, mozgatná, a kártyákat megmutatja a többi játékosnak a rendszer irányát.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

Abban az esetben, ha a játékosnak sikerült fejben megfelelően összeraknia a megadott számú kártyákból a csőrendszert, jutalmul megkapja a forduló pakli legfelső lapját. Ezt a lapot számmal felfelé fordítva le kell tennie maga elé, hogy látszódjon hány pontot kapott a játékos. Akkor, ha a játékos hibásan gondolta ki a csőrendszer útját, vagy nem a megadott számú kártyákból áll össze a rendszere, a játékos amennyiben már rendelkezik számos kártyával, büntetésként elveszti azt. Ezt a kártyák a felforgandó lapok közé kell elhelyezni. Ha még nem rendelkezik saját kártyával, nem veszít semmit. Abban az esetben, ha több játékos egyszerre kiált fel, a kört újra kell játszani új lapokkal. A legidősebb játékos összeszedi a korábban felfordított lapokat, belekeveri a pakliba. Majd a következő kör veszi kezdetét, és a forduló pakli legfelső lapja mutatja ismét a játékosoknak a felhasználható lapok számát. A játék véget ér, amint a forduló pakliból elfogynak a lapok. A legtöbb pontot szerző játékos nyeri meg a játékot.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.

A játékosok a kezükbe tartják a kártyáikat.