

Ezután mindenki számolja meg a gyűjtött szörnykártyáit (azokat, amiket képpel lefelé gyűjtött maga mellett, nem a saját pakliját). **Aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, az nyeri a játékot.**

JÁTÉKVÁLTOZAT MEMÓRIA-BAJNOKOKNAK

A játék minden eddigi szabálya változatlan, de van egy új szabály:

Miután először talál valaki (legalább) három egyforma szörnyet, fordítsátok meg a figurát az asztalon, hogy a hangszert ábrázoló oldala kerüljön felülre. A játék ezután nem a szörnyekről, hanem a hangszerekről szól! Vagyis egy pakliban most már (legalább) három egyforma hangszert kell találni. Ha valaki talált három egyforma hangszert, fordítsátok vissza a figurát a szörnyet ábrázoló oldalára, ezután megint szörnyeket kell keresnetek! Minden egyes találat után fordítsátok meg a figurát, hogy mindig változzon, mi után is kutattok.

RaBATz!

Egy mókás memóriajáték
3-4 játékos számára
6 éves kortól

Szemes, Böregér, Egyszarvú, Röpzi, Pörge és Nyálka, a kis szörnyek zenekart alapítottak! De hogy az emberek ne vegyék észre őket, titokban kell próbálniuk a padláson. Minden bandatag ki akar próbálni minden hangszert, ennek pedig teljes káosz a vége. Nézd meg alaposan! Láttál valahol három egyforma szörnyet? Vagy most a hangszereket kellett volna figyelned? Figyelj oda nagyon, és közelebb kerülsz a győzelemhez!

A JÁTÉK TARTALMA

54 kártya szörnyekkel és hangszerekkel
1 figura (az egyik oldalán szörnyel,
a másikon hangszerrel)
2 matrica



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ezután mindenki számolja meg a gyűjtött szörnykártyáit (azokat, amiket képpel lefelé gyűjtött maga mellett, nem a saját pakliját). **Aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, az nyeri a játékot.**

JÁTÉKVÁLTOZAT MEMÓRIA-BAJNOKOKNAK

A játék minden eddigi szabálya változatlan, de van egy új szabály:

Miután először talál valaki (legalább) három egyforma szörnyet, fordítsátok meg a figurát az asztalon, hogy a hangszert ábrázoló oldala kerüljön felülre. A játék ezután nem a szörnyekről, hanem a hangszerekről szól! Vagyis egy pakliban most már (legalább) három egyforma hangszert kell találni. Ha valaki talált három egyforma hangszert, fordítsátok vissza a figurát a szörnyet ábrázoló oldalára, ezután megint szörnyeket kell keresnetek! Minden egyes találat után fordítsátok meg a figurát, hogy mindig változzon, mi után is kutattok.

RaBATz!

Egy mókás memóriajáték
3-4 játékos számára
6 éves kortól

Szemes, Böregér, Egyszarvú, Röpzi, Pörge és Nyálka, a kis szörnyek zenekart alapítottak! De hogy az emberek ne vegyék észre őket, titokban kell próbálniuk a padláson. Minden bandatag ki akar próbálni minden hangszert, ennek pedig teljes káosz a vége. Nézd meg alaposan! Láttál valahol három egyforma szörnyet? Vagy most a hangszereket kellett volna figyelned? Figyelj oda nagyon, és közelebb kerülsz a győzelemhez!

A JÁTÉK TARTALMA

54 kártya szörnyekkel és hangszerekkel
1 figura (az egyik oldalán szörnyel,
a másikon hangszerrel)
2 matrica



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Ezután mindenki számolja meg a gyűjtött szörnykártyáit (azokat, amiket képpel lefelé gyűjtött maga mellett, nem a saját pakliját). **Aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, az nyeri a játékot.**

JÁTÉKVÁLTOZAT MEMÓRIA-BAJNOKOKNAK

A játék minden eddigi szabálya változatlan, de van egy új szabály:

Miután először talál valaki (legalább) három egyforma szörnyet, fordítsátok meg a figurát az asztalon, hogy a hangszert ábrázoló oldala kerüljön felülre. A játék ezután nem a szörnyekről, hanem a hangszerekről szól! Vagyis egy pakliban most már (legalább) három egyforma hangszert kell találni. Ha valaki talált három egyforma hangszert, fordítsátok vissza a figurát a szörnyet ábrázoló oldalára, ezután megint szörnyeket kell keresnetek! Minden egyes találat után fordítsátok meg a figurát, hogy mindig változzon, mi után is kutattok.

RaBATz!

Egy mókás memóriajáték
3-4 játékos számára
6 éves kortól

Szemes, Böregér, Egyszarvú, Röpzi, Pörge és Nyálka, a kis szörnyek zenekart alapítottak! De hogy az emberek ne vegyék észre őket, titokban kell próbálniuk a padláson. Minden bandatag ki akar próbálni minden hangszert, ennek pedig teljes káosz a vége. Nézd meg alaposan! Láttál valahol három egyforma szörnyet? Vagy most a hangszereket kellett volna figyelned? Figyelj oda nagyon, és közelebb kerülsz a győzelemhez!

A JÁTÉK TARTALMA

54 kártya szörnyekkel és hangszerekkel
1 figura (az egyik oldalán szörnyel,
a másikon hangszerrel)
2 matrica



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyetek a figura mindkét oldalára egy-egy matricát! Tegyétek a figurát az asztal közepére úgy, hogy a szörnyet ábrázoló fele legyen felül. Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak három lapot. A maradék kártyákból áll majd a húzópakli, ezt tegyétek az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyedén elérje.

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járása szerint halad. A legfiatalabb játékos kezd. A soron lévő játékosnak ki kell játszania a kezéből egy lapot maga elé képpel felfelé, majd húznia kell egy lapot a húzó-pakliból. Ezután a következő játékos kerül sorra. Ő is kijátszik maga elé egy lapot, majd húz. A játék így folytatódik körről körre. A második fordulóban a kijátszott kártyát mindenki az előzőleg kijátszott kártyája tetejére tegye! A játék folyamán mindenki előtt egy pakliba gyűlnek az általa kijátszott lapok. Játsszatok tovább addig, amíg valaki úgy nem gondolja, hogy az egyik játékos paklijában van három egyforma szörny (a játékos saját pakliját is mondhatja, ám erre speciális szabályok vonatkoznak – lásd később). A játékos gyorsan elveszi az asztal közepén lévő figurát, és hangosan megmondja, kinek a paklijában van szerinte legalább három egyforma szörny, és hogy melyik szörny az **Példa: „Katinak van (legalább) három zsiráfja!” Ezután Katinak ellenőriznie kell, tényleg így van-e.**

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyetek a figura mindkét oldalára egy-egy matricát! Tegyétek a figurát az asztal közepére úgy, hogy a szörnyet ábrázoló fele legyen felül. Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak három lapot. A maradék kártyákból áll majd a húzópakli, ezt tegyétek az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyedén elérje.

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járása szerint halad. A legfiatalabb játékos kezd. A soron lévő játékosnak ki kell játszania a kezéből egy lapot maga elé képpel felfelé, majd húznia kell egy lapot a húzó-pakliból. Ezután a következő játékos kerül sorra. Ő is kijátszik maga elé egy lapot, majd húz. A játék így folytatódik körről körre. A második fordulóban a kijátszott kártyát mindenki az előzőleg kijátszott kártyája tetejére tegye! A játék folyamán mindenki előtt egy pakliba gyűlnek az általa kijátszott lapok. Játsszatok tovább addig, amíg valaki úgy nem gondolja, hogy az egyik játékos paklijában van három egyforma szörny (a játékos saját pakliját is mondhatja, ám erre speciális szabályok vonatkoznak – lásd később). A játékos gyorsan elveszi az asztal közepén lévő figurát, és hangosan megmondja, kinek a paklijában van szerinte legalább három egyforma szörny, és hogy melyik szörny az **Példa: „Katinak van (legalább) három zsiráfja!” Ezután Katinak ellenőriznie kell, tényleg így van-e.**

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyetek a figura mindkét oldalára egy-egy matricát! Tegyétek a figurát az asztal közepére úgy, hogy a szörnyet ábrázoló fele legyen felül. Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok minden játékosnak három lapot. A maradék kártyákból áll majd a húzópakli, ezt tegyétek az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyedén elérje.

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járása szerint halad. A legfiatalabb játékos kezd. A soron lévő játékosnak ki kell játszania a kezéből egy lapot maga elé képpel felfelé, majd húznia kell egy lapot a húzó-pakliból. Ezután a következő játékos kerül sorra. Ő is kijátszik maga elé egy lapot, majd húz. A játék így folytatódik körről körre. A második fordulóban a kijátszott kártyát mindenki az előzőleg kijátszott kártyája tetejére tegye! A játék folyamán mindenki előtt egy pakliba gyűlnek az általa kijátszott lapok. Játsszatok tovább addig, amíg valaki úgy nem gondolja, hogy az egyik játékos paklijában van három egyforma szörny (a játékos saját pakliját is mondhatja, ám erre speciális szabályok vonatkoznak – lásd később). A játékos gyorsan elveszi az asztal közepén lévő figurát, és hangosan megmondja, kinek a paklijában van szerinte legalább három egyforma szörny, és hogy melyik szörny az **Példa: „Katinak van (legalább) három zsiráfja!” Ezután Katinak ellenőriznie kell, tényleg így van-e.**

Ha a játékosnak igaza volt

(vagyis Katinak 3 vagy több zsiráfja van)
Szép munka! Katinak oda kell adnia az összes zsiráf-kártyáját. Ezek képpel lefelé a jól figyelő játékos mellé kerülnek, vigyázva, hogy ne keveredjenek a játékos saját paklijával.

Ha a játékos tévedett

(vagyis Katinak kevesebb, mint 3 zsiráfja van)
Ez bizony balszerencse! Katinak kevesebb, mint három zsiráfja van. Megtarthatja mindegyiket, és képpel lefelé maga mellé kell tennie őket. A figurát vissza kell tenni az asztal közepére, a szörny oldalával felfelé, és máris a következő játékos kerül sorra.

Különleges eset: úgy gondold, három vagy több egyforma szörny van a saját paklidban? Ha így van, egy teljes forduló kell várnod, míg újra sorra kerülsz. A saját körödben elveheted középről a figurát, és elmondhatod a többieknek a sejtésedet. Ha igazad van, leteheted a kezedből a kártyákat magad mellé képpel lefelé. Ha tévedsz, akkor ezeket a szörnykártyákat vissza kell tenned a dobozba, kikerülnek a játékból.

Ha a húzópakli elfogy, játsszatok tovább addig, míg a kezetekből is elfogynak a kártyák. Ekkor a játék véget ér.

Ha a játékosnak igaza volt

(vagyis Katinak 3 vagy több zsiráfja van)
Szép munka! Katinak oda kell adnia az összes zsiráf-kártyáját. Ezek képpel lefelé a jól figyelő játékos mellé kerülnek, vigyázva, hogy ne keveredjenek a játékos saját paklijával.

Ha a játékos tévedett

(vagyis Katinak kevesebb, mint 3 zsiráfja van)
Ez bizony balszerencse! Katinak kevesebb, mint három zsiráfja van. Megtarthatja mindegyiket, és képpel lefelé maga mellé kell tennie őket. A figurát vissza kell tenni az asztal közepére, a szörny oldalával felfelé, és máris a következő játékos kerül sorra.

Különleges eset: úgy gondold, három vagy több egyforma szörny van a saját paklidban? Ha így van, egy teljes forduló kell várnod, míg újra sorra kerülsz. A saját körödben elveheted középről a figurát, és elmondhatod a többieknek a sejtésedet. Ha igazad van, leteheted a kezedből a kártyákat magad mellé képpel lefelé. Ha tévedsz, akkor ezeket a szörnykártyákat vissza kell tenned a dobozba, kikerülnek a játékból.

Ha a húzópakli elfogy, játsszatok tovább addig, míg a kezetekből is elfogynak a kártyák. Ekkor a játék véget ér.

Ha a játékosnak igaza volt

(vagyis Katinak 3 vagy több zsiráfja van)
Szép munka! Katinak oda kell adnia az összes zsiráf-kártyáját. Ezek képpel lefelé a jól figyelő játékos mellé kerülnek, vigyázva, hogy ne keveredjenek a játékos saját paklijával.

Ha a játékos tévedett

(vagyis Katinak kevesebb, mint 3 zsiráfja van)
Ez bizony balszerencse! Katinak kevesebb, mint három zsiráfja van. Megtarthatja mindegyiket, és képpel lefelé maga mellé kell tennie őket. A figurát vissza kell tenni az asztal közepére, a szörny oldalával felfelé, és máris a következő játékos kerül sorra.

Különleges eset: úgy gondold, három vagy több egyforma szörny van a saját paklidban? Ha így van, egy teljes forduló kell várnod, míg újra sorra kerülsz. A saját körödben elveheted középről a figurát, és elmondhatod a többieknek a sejtésedet. Ha igazad van, leteheted a kezedből a kártyákat magad mellé képpel lefelé. Ha tévedsz, akkor ezeket a szörnykártyákat vissza kell tenned a dobozba, kikerülnek a játékból.

Ha a húzópakli elfogy, játsszatok tovább addig, míg a kezetekből is elfogynak a kártyák. Ekkor a játék véget ér.