2. Alak és szám:

Azt a korábban felfordított szellemlapkát kell megszerezni, amelyiken a folt formája és darabszáma megegyezik az éppen felfordított szellemlapkán lévő folt formájával és darabszámával. A foltok színére nem kell figyelnünk.

Nézzünk egy példát a felfordított lapkákra:

Egy olyan szellemlapkát fordítottunk fel, amin két zöld kör alakú folt van. Az asztalon már van egy olyan felfordított lapka, amelyiken kör alakú folt van (2db pink). Villámgyorsan rá kell csapni a korábban felfordított szellemlapkára (2 pink kör alakú folt).

TIPPEK ÉS JAVASLATOK:

- Amikor olyan lapkát fordítasz fel, amelyik a közeledben fekszik, akkor azt te egy kicsivel jobban láthatod, mint a többi játékos. Ezért javasoljuk, hogy ha olyan lapkát szeretnél felfordítani, amelyik távolabb fekszik, előbb húzd közel magadhoz és csak azután fordítsd fel. Így te is jól láthatod a lapkát.
- Mindenki mindig csak az egyik kezével játszhat! A következő lapka felfordítása előtt nem szabad a játékban résztvevő kezünkkel a már felfordítva fekvő lapkák felett körözni.
  A kezünket magunk mellett az asztalon kell tartani. Így mindenkinek egyforma esélye lesz a lapkák megszerzésére.
- Legyetek gyorsak! Ha valaki rossz lapkára csap, nem számít, mert nincs büntetés érte.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. , 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik • hu www.piatnikbp.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest

www.piatnik.com Piatnik

H

Egy szellemes reakciójáték
2 - 6 játékos részére, 5 éves kortól
Tervezte: Reiner Knizia

Piatnik termékkód: 609596 • © 2016 Piatnik, Wien • Printed in Austria

Húúú elszabadultak a padláson a szellemgyerekek! A kis szellemek féktelen hancúrozásba kezdtek. Összevissza száguldoznak, fel, le, jobbra és balra repkednek. Előfordul, hogy egy-egy dolognak nekiütköznek és akkor bizony kilyukad a pocakjuk. A szellemcsemeték mamája gyorsan foltokat készít a lyukas pocakokra, de sehogy sem tudja elkapni a hancúrozó csemetéket. Segíts a szellemmamának elkapni a kis szellemeket!

Tartalom

63 szellemlapka - 7 különböző formájú szövetfolttal, három eltérő színben és különböző számban 1, 2 vagy 3db.

1 játékleírás

A játék célja

A cél az, hogy figyelemmel és gyorsasággal minél több szellemlapkát gyűjtsünk.

A játék előkészítése

- Az első játék előtt óvatosan nyomjuk ki a szellemlapkákat a kartontáblákból.
- Keverjük össze a lapkákat lefordítva az asztalon, majd lefordítva terítsük szét őket. Ügyeljünk arra, hogy a lapkák ne fedjék egymást.
- A legidősebb játékos kezd. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következünk.
- Különböző nehézségi fokozaton játszhatunk:

ALAPJÁTÉK

Az alapjátékban csak a szellemeken lévő foltok formájára kell figyelnünk. A színekre és a darabszámra most nem kell figyelnünk.

A játék menete

- Amikor soron vagyunk, akkor kiválasztunk egy lapkát. A kiválasztott lapkát gyorsan megfordítjuk lehetőleg úgy, hogy minden játékos egyszerre láthassa meg a lapka előoldalát. Ettől kezdve mindenki egyszerre játszik.
- Nézzük meg az éppen felfordított lapkát. Van már egy másik felfordított lapka az asztalon azonos formájú folttal?

IGEN – Akkor a villám gyorsan meg kell szerezni a korábban felfordított lapkát úgy, hogy rá kell csapni! A leggyorsabb elveheti a lapkát és lefordítva maga elé teheti azt. Az ebben a körben felfordított lapka felfordítva marad az asztalon. A következő játékos jön.

NEM – Az ebben a körben felfordított lapka felfordítva az asztalon marad, a következő játékos egy újabb lapkát fordít fel. Ha még mindig nincs egyezés az éppen felfordított lapka és az asztalon fekvő lapkák közt, akkor ez a lapka is felfordítva az asztalon marad és a következő játékos egy újabb lapkát fordít fel, és így tovább.

Nézzünk egy példát a felfordított lapkákra:

Egy olyan szellemlapkát fordítottunk fel, amin két zöld kör alakú folt van. Az asztalon már van egy olyan felfordított lapka, amelyiken kör alakú folt van (3db sárga). Villámgyorsan rá kell csapni a korábban felfordított szellemlapkára (3 sárga kör alakú folt).

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az összes szellemlapkát felfordítjuk. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb szellemlapkát gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK

Ha már többször játszottunk az alapjátékkal, akkor próbáljuk ki a következő két játékváltozatot is, amelyekben a forma mellett egy másik dologra is figyelni kell:

1. Forma és szín:

Azt a korábban felfordított szellemlapkát kell megszerezni, amelyiken a folt formája és színe megegyezik az éppen felfordított szellemlapkán lévő folt formájával és színével. A foltok darabszámára nem kell figyelnünk.

Nézzünk egy példát a felfordított lapkákra:

Egy olyan szellemlapkát fordítottunk fel, amin két zöld kör alakú folt van. Az asztalon már van egy olyan felfordított lapka, amelyiken kör alakú folt van (3db zöld). Villámgyorsan rá kell csapni a korábban felfordított szellemlapkára (3 zöld kör alakú folt).