



Egy szórakoztató és színes kártyajáték

2-6 játékos részére 7 éves kortól · tervezte: Brad Ross és Robert Leighton



*Figyeld meg alaposan a színes kártyákat!
Milyen dolgon csücsülnek az állatkák?
Milyen formája van a háttérnek? Milyen
színű a háttér? Nagyon figyelj, mert ha
találsz 2, vagy 3 olyan tulajdonságot, ami
megegyezik a „Findnix” kártyával, akkor
szerezhetsz pontokat.*

*Ehhez mindig szem előtt kell tartanod a
játékod 4 elemét és a „Findnix” kártyát!*

Tartalom

- 81 játékkártya
- 1 játékszabály
- A játékhoz szükség van még papírra és ceruzára

A kártyák

Minden kártyán 4 elem van:

- **Állat**
pillangó, hernyó, kameleon
- **Tárgy**
üveg, farönk, körte
- **Háttérforma**
téglalap, ovális, cakkos
- **Háttérszín**
narancs, zöld, lila



Cél

Az nyer, aki elsőként összegyűjti a játék megnyeréséhez szükséges pontokat.

Ehhez minden játékos megpróbálja letenni a kezéből a kártyát, amit akkor tehet, ha legalább két olyan dolgot lát, ami a „Findnix” kártyával megegyezik.

Figyelem! Csak az a játékos kap pontot, aki elsőként teszi le a kezéből az összes lapot, befejezve ezzel az aktuális fordulót.

Előkészületek

1. Megkeverés után minden játékosnak 5 lefordított lapot adunk a kezébe.
2. A maradék lapokból egy lefordított paklit alakítunk ki az asztalon.
3. A legfelső lapot felfordítva a pakli mellé fektetjük. Ez a „Findnix” kártya.
4. Az osztó bal oldali szomszédja kezdi a játékot. Őt az óramutató járásával megegyező irányban követjük.

A játék

A soron levő játékos megteszi lépését: megfigyeli a „Findnix” kártyát, összehasonlítja a kezében tartott lapokkal és keres egy olyan lapot...

- amin **2 olyan dolog** van mint a „Findnix” kártyán. Ezt a lapot ráteszi a „Findnix” kártyára. Ettől kezdve ez az új „Findnix” kártya. A játékos lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.
- amin **3 olyan dolog** van mint a „Findnix” kártyán. Ezt a lapot ráteszi a „Findnix” kártyára. Ettől kezdve ez az új „Findnix” kártya. A játékos extra lépéshez jut, letehet egy újabb lapot, melyen 2 vagy 3 dolog egyezik az éppen letett kártyával. Az extra lépés addig ismételhető, amíg újra 3 dolog egyezik a lapokon. Ezután a játékos lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.

Mielőtt valaki letesz egy lapot, előtte fel kell sorolni azokat a dolgokat, amik megegyeznek a „Findnix” kártyával. Csak azután teheti rá a „Findnix” kártyára az új lapot.

Példa:

2 olyan dolog van, mint a „Findnix” kártyán:

A játékos hangosan, érthetően felsorolja az egyezőségeket: a **háttér formája (cikkcakk)**, az **állat (pillangó)**. A játékos lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.

„Findnix” kártya az asztalon. A játékos lapja.



3 olyan dolog van, mint a „Findnix” kártyán:

A játékos hangosan, érthetően felsorolja az egyezőségeket: a **háttér formája (ovális)**, a **háttér színe (narancs)**, **tárgy (körte)**. A játékos letesz a lapot és újra ő következik.



Ha nincsen olyan lapja, amit le tud tenni, akkor a lefordított pakliból kell egy új lapot húznia. A játékos lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.

Kivétel: ha a játékos úgy rakott lapot, hogy extra lépéshez jutott, akkor nem kell húznia új lapot, ha nincsen olyan kártya a kezében, amit le tudna tenni.

A forduló vége

Amint egy játékos letette kezéből az utolsó lapját, a forduló véget ér. A játékos neve alá felvesszük a megszerzett pontokat, ami a játékosársai kezeiben maradt lapok darabszámának összege.

Példa 4 játékos esetén

„A” játékos letesz a utolsó kártyát a kezéből. Ezzel a forduló véget ér. „B” játékos kezében 2, „C” játékos kezében 3 és „D” játékos kezében 1 lap maradt. „A” játékos 6 pontot kap.

A játék vége

A játéknak azzal a fordulóval van vége, amelyik végén egy játékos eléri a nyereshez szükséges pontszámot.

Ez a játékosok számától függően a következőképpen változik:

8 pont **2 játékos esetén,**

10 pont **3 játékos esetén,**

15 pont **4 játékos esetén,**

20 pont **5 játékos esetén,**

25 pont **6 játékos esetén.**

Ez a játékos a játék nyertese.

Megjegyzés: A játék elején megállapodhatunk eltérő pontszámokban is. Abban az esetben, ha a játékidőt meg akarjuk változtatni.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu · Származási hely: **EU**
www.piatnikbp.hu

H: Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fülladásveszély! Őrizze meg a címet.
A változtatás jogát fenntartjuk

