

# REINER KNIZIA JUNGOLINO



## Egy lendületes memória- és keresőjáték!

Reiner Knizia játék

2-5 játékos részére 4 éves kortól

Szétszaladtak a dzsungel állatai! Okapi, tigris, víziló, elefánt orangután és a krokodil elvisznek titeket egy rövid időre a dzsungel mélyére! Színes és vidám állatkák lapulnak a puha szőnyeglapkákön. Két játékváltozatot játszhattok! Nem csak jó memóriára, hanem gyorsan futó lábakra is szüksége lesz annak, aki meg akarja nyerni a játékot!

### Tartalom:

6 állatos szőnyeglapka

30 állatkártya (5 kártya szett, szettenként eltérő színben; 6 különböző lap/szett)

1 játékszabály



### A játék

● A soron lévő játékos megnézi a felfordított lapokat és megpróbálja megjegyezni a lapok sorrendjét.

● Ezután a játékos odaszalad a szőnyeglapkákhoz és megérinti egymás után a szőnyeglapkákat a lapok sorrendjében. Figyelem, közben nem pillanthat vissza az asztal felé a kártyákra.

A többi játékos nézi az asztalon a lapokat és figyeli, hogy helyes-e a megoldás.

## 1. Játékváltozat: Memória

### A játékosok célja

A játékosok célja, lehető legtovább játékban maradni az állatok sorrendjének megjegyzésével és a szőnyeglapkák helyes sorrendben történő kiválasztásával.

### Előkészületek

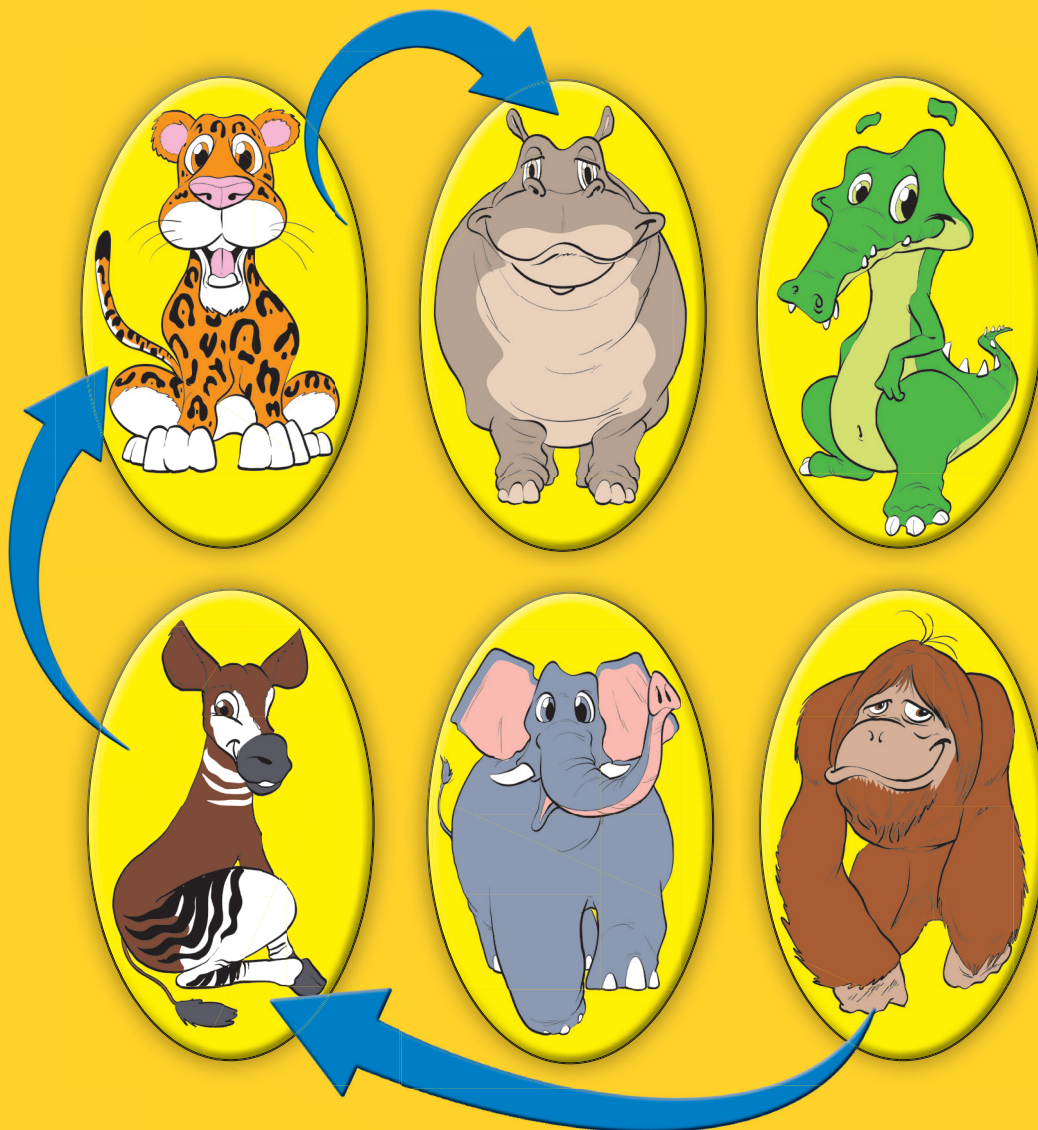
- Fektessétek a szőnyeglapkákat állatos oldalukkal felfelé egymás mellé a szőnyegre, néhány lépés távolságra az asztaltól.
- Keverjétek meg a kártyákat, majd alakítsatok ki belőlük egy lefordított paklit.
- Húzzatok két lapot és tegyétek őket felfordítva a pakli mellé.
- Válasszatok egy kezdőjátékost. Őt majd az óramutató járásával megegyező irányban követitek a játékban.

Ha a megoldás **helyes**, akkor a játékos visszamehet az asztalhoz és felfordíthat egy újabb kártyát, az asztalon fekvő két kártya mellé. Így lesz egyre több lap az asztalon és egyre nagyobb a feladat a kártyák sorrendjének megjegyzése. A játékot a következő játékos folytatja.

Ha a megoldás **hibás**, akkor a játékos kiesik a játékból. Játékostársai nélküle játszanak tovább. Ebben az esetben a játékos nem fordíthat fel újabb lapot. Azonnal a következő játékos folytatja a játékot.



Példa:



### A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha már csak egy játékos van játékban. Ő lesz a játék nyertese.

### Játékvariáció egymástól távolabb fekvő szőnyeglapkával

A szőnyeglapkákat helyezték pár lépéstávolságra egymástól. A játék a fent leírtak szerint történik, csak most lépkedni kell a szőnyeglapkák között. A játék elején egyeztetek meg abban, hogy elég kézzel megérinteni a szőnyeg lapkákat, vagy rá kell ugrani.

## 2. Játékváltozat: Gyerünk, gyerünk!

### A játékosok célja

A játékosok célja, a lehető leggyorsabban letenni a kezükben tartott lapokat a megfelelő szőnyeglapkára.

### Előkészületek

- Fektessétek a szőnyeglapkákat állatos oldalukkal felfelé egymástól távolabb a szobában vagy akár az egész lakásban.
- Válogassátok szét színük szerint a kártyákat és alkossatok 5 paklit úgy, hogy minden pakliban 6 lap legyen.
- Mindenki vegyen magához egy paklit és keverje meg a lapokat. A nem használt paklikat vissza kell tenni a játék dobozába. A megkevert lapokat mindenki lefordítva tegye maga elé az asztalra. Megjegyzés: Ha fiatalabb játékosok is részt vesznek a játékban, ők 6 lap helyett csak 3, 4, vagy 5 lappal játszanak.

### A játék

- A játékosok egyszerre játszanak! Gyerünk, gyerünk!
- Mindenki fordítsa fel a paklija legfelső lapját. Vegye a kezébe a felfordított lapot és fusson vele ahhoz a szőnyeglapkához, amelyiken a kártyán látha-

tó állat van és helyezze a kártyáját a szőnyeglapkákra.

- Ezután mindenki szaladjon vissza az asztalhoz, vegye a kezébe a következő kártyát és fusson vele a megfelelő szőnyeglapkához. És így tovább...

### A játék nyertese

A játékot az a játékos nyerte, aki elsőként tette le a kártyáit a megfelelő szőnyeglapkákra és elsőként ért vissza az asztalhoz. Akkor, ha ez a játékos hibázott (például, ha nem a megfelelő szőnyeglapkára tette a kártyáját), a játék nyertese a második leggyorsabb játékos lesz.

Játékvariáció: A játék a fent leírtak szerint történik, azzal a kivétellel, hogy a játék kezdetekor mindenki félreteszi az elefántos kártyáját. A kör nyertese az a játékos lesz, aki elsőként letette a lapjait, a kezébe vette az elefántos kártyáját és újra összegyűjtötte hozzá a lapjait. Ekkor kezdetét veszi az új kör. Az új kör nyertese az lesz aki az összes lapját, most már az elefántos kártyával együtt letette a megfelelő szőnyeglapkákra.



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!  
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsiút 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



REINER KNIZIA  
**JUNGOLINO**