

Djeco kártyajáték: **GEOMEMORIX**



DJ05182

Ajánlott életkor: 8 évtől

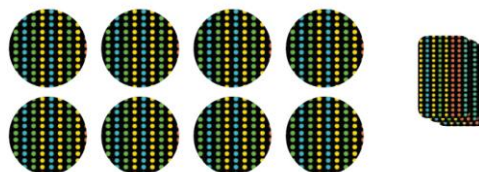
Játékosok száma: 2-4 fő

Játék tartalma: 42 kártyalap + 8 kör alakú kártya

A játék célja: A lehető legtöbb kártyát elnyerni.

Előkészület:

Helyezze a 8 kör kártyát képpel lefelé fordítva a két sorban a játékosok között az asztalon. Keverje meg és tegye a téglalap alakú lapokat képpel lefelé egy pakliba a kerek kártyák mellé.



A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatják a játékot. Fordítsa fel a felső kártyát a pakliról, és tegye a köteg mellé:



- Ha ez a kártya két színes szimbólumot tartalmaz, akkor legalább egy ilyen szimbólumot kell találnia (ugyanolyan színű és azonos alakú) a kerek lapok valamelyikén, és ehhez egy kártyát fordíthat fel.

- Ha 1, 2 vagy 3 fehér szimbólumot jelenít meg, akkor 1, 2 vagy 3 kerek kártyát kell felfordítania, amelyek a szimbólumot tartalmazzák, függetlenül a színtől. Ebben a példában a játékos három lapot fordított meg, hogy megtalálja a 3 "csillag" szimbólumot.

Ha a felfordított korongok tartalmazzák megfelelő jeleket, akkor megnyeri a négyszögletes kártyát a már összegyűlt, nem elnyert lapokkal együtt, majd újra ő húz lapot.

Ellenkező esetben hagyja a kártyát a dobó paklin. Fordítsa vissza a kerek lapokat ugyanazon a helyen, és a következő játékos köre következik.

A következő játékos dönthet úgy, hogy megpróbálja megnyerni a már felfordított kártyát (ha van ilyen), vagy új téglalap alakú kártyát fordít fel.

Utána fordítson fel kerek kártyát vagy kártyákat, úgy hogy mindenki lássa, talált-e megfelelő szimbólumot. Ellenőrzés után egyszerre fordítsa képpel lefelé a kerek kártyákat a helyüket megtartva.

A többi játékos kihasználja a játék minden körét, hogy megpróbálja memorizálni a szimbólumok helyét a kerek kártyákon.

A játék akkor fejeződik be, amikor a húzó pakli elfogyott.

Ki nyer? Az a játékos, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, megnyeri a játékot.