

# MEMÓRIADÓ

Ne zavarjon meg egy poénos kérdés!

Tereld el barátaid figyelmét, blöffölj, járj túl az eszükön ebben a mulatságos memóriajátékban!



A doboz tartalma

- 54 számkártya
- 50 elterelőkártya
- Játékszabály

1

## A CÉLOD:

Szabadulj meg elsőként a kártyáidtól.

## ELŐKÉSZÜLETEK:

1. Keverjétek meg a kerek számkártyákat, és képpel lefelé fordítva osszátok ki őket a játékosoknak.
  - 1–3 játékos esetén: 12 számkártyát kapjon minden játékos, a maradékot tegyétek vissza a dobozba.
  - 4 vagy több játékos esetén: az összes kártyát osszátok szét egyenlően a játékosok között.
2. Mindenki tartsa maga előtt a kör alakú számkártyáit képpel lefelé fordítva, egy-egy pakliban. Ezeket a kártyákat nem nézhetitek meg!

2

3. Keverjétek össze a téglalap alakú elterelőkártyákat, és tegyétek le őket egy pakliba, képpel lefelé fordítva, úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje!

4. Döntsetek el, hogy az elterelőkártyák lila vagy kék kérdéseit akarjátok használni. A két szín növeli a változatosságot. Ha az első játék során a kék kérdésekkel játszottatok, a másodiknál érdemes lehet a lilákkal próbálkozni.

5. Egyszerre mindenki fordítsa fel a legfelső számkártyáját. Akié a legnagyobb, az kezd a játékot. Ezeket a kártyákat keverjétek vissza a többi számkártyák közé.

6. A kezdőjátékos fordítsa fel a legfelső számkártyáját, és tegye képpel felfelé fordítva az asztal közepére. Ebből lesz majd a számpakli.

3

## KEZDŐÁLLAPOT (4 JÁTÉKOS ESETÉN):



**MEGJEGYZÉS:** ha a játék során elfogynának az elterelőkártyák, csak keverjétek vissza a dobópakli lapjait, és használjátok a másik színű kérdéseket.

4

## A JÁTÉK MENETE:

1. Az első játékos hangosan bemonddja, milyen szám látható a számpakli tetején.
2. A második játékos felfordítja a legfelső számkártyáját, és ráteszi a számpaklira úgy, hogy teljesen takarja az alatta lévő lapot.
3. Ezután a második játékosnak hangosan fel kell sorolnia, milyen számok vannak a számpakliban, az első játékos kártyájának számával kezdve.
4. Ezután a harmadik játékos fordít fel lapot és sorolja el a számokat.
5. Amikor egy játékos narancssárga számkártyát húz, amin az áll, hogy „HÚZZ EGY ELTERELŐKÁRTYÁT!”, ennek a játékosnak először húznia kell egy elterelőkártyát, hangosan fel kell

5

olvasnia, majd válaszolnia a rajta lévő kérdésre vagy teljesíteni a megadott feladatot, MIELŐTT felsorolná a számokat. Ezután az elterelőkártyát eldobja, ezekből dobópaklit képezünk.

6. Ha valaki úgy érzi, hogy egy játékos rosszul sorolta fel a számpakli számait, KIHÍVÁST intézhet a szerinte tévedő játékos ellen. A kihívás szabályait a 7. oldalon találjátok.
7. Aki elveszti a kihívást, az a számpakli összes kártyáját megkapja, és be kell kevernie azokat a saját számkártyái közé. Ez a játékos kezd a következő fordulót.
8. Amint egy játékosnak elfogy az összes számkártyája, a többi játékos lejátszik még egy kört, hogy legyen esélyük legalább döntetlent elérni.

6

## Pörgesd fel az agyad!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik gondolkodásodat.

Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.

[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



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



© 2011 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.  
MADE IN CHINA, 137\_#1514-HU\_IN02

9. Ha senki másnak nem sikerül megszabadulnia az utolsó kártyájától, akkor a számkártya nélkül maradó játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a 8. oldalon található szabályok érvényesek.

## A KIHÍVÁS SZABÁLYAI:

1. Egy játékos (kihívó) kihívást intézhet egy másik játékoshoz (kihívott), közvetlenül az után, hogy a kihívott elsorolta a számpakliban lévő számokat. Ha többen is kihívást intéznének, akkor azé a kihívás joga, aki ezt először jelentette be.
2. Kihívás esetén a kihívottnak újra el kell sorolnia a számpakliban lévő számokat. Eközben a kihívó nézi a kártyákat, és ellenőrzi, hogy a kihívott helyesen mondja-e vissza a számokat.

7

3. Miközben a kihívott sorolja a számokat, a kihívó egyesével felfordítja a számkártyákat, hogy mindenki lássa őket.

4. Ha a kihívott jól emlékszik a számokra, akkor a kihívó kapja meg a számpakli összes kártyáját. Ezeket be kell kevernie a saját lapjai közé.

5. Ha a kihívott rosszul emlékszik, ő kapja meg és keveri be a számkártyákat a saját lapjai közé.

## DÖNTETLEN ESETÉN:

1. A döntetlenre álló játékosok játszanak egy döntő kört, hogy kiderüljön, ki nyeri a játékot.
2. Keverjétek össze a számkártyákat, és osszátok szét őket egyenlően a döntetlenre álló játékosok között.

8

3. A játékosok a megszokott szabályok szerint játszanak, vagyis sorolják a számokat és válaszolnak az elterelőkártyák kérdéseire.

4. Ebben a szakaszban, ha valaki elveszít egy kihívást, kiesik a játékból.
5. Játsszatok addig, amíg már csak egy játékos marad. Ez a játékos lesz a győztes.

## A JÁTÉK SZERZŐJÉRŐL:

A Memóriadó (Distraction™) alkotója Patrick Matthews, Floridában élő író és játékszerző. Amikor Pat épp nem ír vagy játszik, általában a hátsó kertben találhatjuk, ahol két gyermekével hintázik.

9

## AZ EGÉSZSÉGES ELMÉRT:

Mivel világunk egyre inkább tele van figyelemeltereléssel, nehéz lehet az apróbb, emlékeztetőnk megszakító dolgokat kizárni. Ahogy a testnek, úgy az elmének is szüksége van az edzésre ahhoz, hogy erősebb legyen. Egy-egy Memóriadó-játzma közben észreveheted, hogy egyre hosszabb és hosszabb számsorokra tudsz emlékezni. Talán napközben nem tudsz kizárni minden zavaró tényezőt, de mindenképpen edzheted az elmédet!

10

