Játék szabályok:

**REFLEX JÁTÉK** (1-5 ember játszhatja)

 Az osztó a kártyacsomagot megkeveri, és 2 lapot felfordít az asztalra**.**

**A játékosok megkeresik azt a betűt, amely mindkét lapon azonos  formájú (egyforma)**.

Ha méretre nem egyformák, egyik kisebb, a másik nagyobb (középen van), akkor csak a nagyobbra jó mutatni. Ha mindkettő kicsi, akkor bármelyikre**.**

**Aki előbb megtalálja és rámutat, azé a lap.** Az osztó azt a lapot adja a játékosnak, amelyikre mutatott. Az osztó újabb lapot tesz az asztalra, hogy mindig 2 lap legyen felfordítva. Ha ketten egyszerre mutattak jól, akkor mindkét játékos kap lapot, így az osztó újra két lapot tesz az asztalra.

**3 estben veszti el a játékos az összes megszerzett lapját** (ezekben az estekben mindet vissza kell adni az osztónak, aki a lapokat a kezében lévő pakli alá rakja (így tovább lehet játszani):

– ha nincs párja a betűnek amire mutatott,

– ha a kisebb párjára mutatott a nagyobb helyett,

– ha bemozdult a keze, de nem mutatott rá. (A kártya fölött nem körözhet, keresgélhet senki a kezével, egyetlen határozott mozdulattal kell a mutatóujjával egy betűre mutatni)

**Rablási lehetősége van annak a játékosnak akinek az orra elől elviszik a lapot. Az elvitt lapon lévő** középső betű feletti **mondatot, ha helyesen, hangosan kimondja, akkor a megkapja annak a játékosnak az összes lapját, aki gyorsabb volt nála. Viszont, ha eltéveszti, neki kell az összes lapját odaadni annak, akitől rabolni akart.**

AZ GYŐZÖTT, AKI A LEGTÖBB LAPOT GYŰJTÖTTE, MIRE AZ OSZTÓNAK ELFOGY A PAKLI A KEZÉBŐL!

**“VILLÁM” REFLEX JÁTÉK:**

Látható, hogy a Jó kártya egyik oldalán kis nyomtatott betűk vannak, a másikon nagy nyomtatott betűk.

A nehezített verzióban összekeverjük a hátoldalt az elejével, így vegyesen fordítjuk a lapokat, ugyanúgy kettő lapot mint az előbb, ha fejjel lefelé van egyik –másik, akkor is meg kell ismerni a  betű párokat.**Az  viszi a lapot, aki leggyorsabban mutat a betűpár egyik tagjára**, mint az első játékban, a méretbeli különbség itt csak a középső és a szélső betűk között számít, **ugyanúgy a középsőre kell mutatni, ha a betűpár egyik tagja középen van.**/A-a közül arra mutatunk, amelyik középen van/

**3 estben veszti el a játékos az összes megszerzett lapját** (ezekben az estekben mindet vissza kell adni az osztónak, aki a lapokat a kezében lévő pakli alá rakja (így tovább lehet játszani):

– ha nincs párja a betűnek, amire mutatott,

– ha a szélsőre mutatott a középső helyett,

– ha bemozdult a keze, de nem mutatott rá. (A kártya fölött nem körözhet, keresgélhet senki a kezével, egyetlen határozott mozdulattal kell a mutatóujjával egy betűre mutatni)

**Rablási lehetősége van annak a játékosnak akinek az orra elől elviszik a lapot. Az elvitt lapon lévő** középső betű feletti **mondatot, ha helyesen, hangosan kimondja, akkor a megkapja annak a játékosnak az összes lapját, aki gyorsabb volt nála. Viszont, ha eltéveszti, neki kell az összes lapját odaadni annak, akitől rabolni akart.**

AZ GYŐZÖTT, AKI A LEGTÖBB LAPOT GYŰJTÖTTE, MIRE AZ OSZTÓNAK ELFOGY A PAKLI A KEZÉBŐL!

**SHODOKU** (1 ember játszhatja)

A játék célja 5×4 lapos mezőben úgy kirakni a lapokat, hogy nem lehet sem a sorokban, sem az oszlopokban egyforma betű. A kis körök sorai és oszlopai, amit figyelni kell, a nagy között nincs egyforma.

Kezdd el úgy, hogy két lapot kiteszel egymás mellé, és végignézed a sorokat, ha van egyforma, akkor cseréld ki egy olyan lapra, ahol minden betű különbözik valamiben, vagy színre, vagy formára. Azután tegyél alájuk 2 lapot, azokban is nézd meg a sorokat, majd az oszlopokat is, amelyik lap nem stimmel, azt cseréld ki, akár meg is fordíthatod. Addig bővítsd a sorok és oszlopok számát, ameddig az 5×4-es mezőt sikerül kirakni.

Egy lap marad a végén. Nem könnyű!

***Szókereső játék:***

Találd ki, mi legyen a szabály.

Jó szórakozást!