

# TRIPÓLO

Kártyajáték 2 – 4 játékos részére, kor: 6+

## **A játék tartalma:**

64 kártyalap. Mindegyik lap 3 különböző információt tartalmaz: egy képet, egy szint és egy betűt

## **A játék célja:**

Te légy az első, aki megszabadul valamennyi kártyájától. Alkoss „Tripólokat” három, egy sorban lévő azonos kártyákból.

## **A játék előkészítése:**

Keverjétek meg a kártyákat. Helyezzétek az asztalra 9 kártyalapot színes oldalával felfelé, 3 sorban úgy, hogy egy sort 3 kártyalap alkosson. A maradék kártyát osszátok el a játékosok között egyenlő arányban és helyezzétek azokat magatok elé színes, képeket és betűket tartalmazó oldalukkal lefele.

## **A játék menete:**

Mindegyik játékos vegyen a kezébe 4 kártyát az előtte lévő adagból. Nézzétek meg a 9 kihelyezett kártyát. Ha vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan a három kártya közül két megegyező elemet (pl. két hal, két sárga, két D betű) tartalmazó kártyát látsz, akkor a kezédben lévő kártyák segítségével egészítsd ki és alkoss három megegyező elemet tartalmazó sorokat (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan).



Nem kell megvárni, amíg sorra kerültek.  
Mindenki egyszerre játszik. Amint meglátsz két,  
valamilyen szempontból egyező kártyát függőlegesen,  
vízszintesen vagy átlósan, helyezzedek el a kártyákat  
harmadiknak és alkossátok TRIPOLO-t! Az asztalra helyezett kártyának  
mindig új TRIPOLO-t kell létrehoznia. Például, ha már három kék színű  
kártya van egy sorban, akkor ezekre a kártyákra már nem tehetsz újabb kék  
színű kártyát, ha azzal nem hozol létre újabb TRIPOLO-t, például a betűből vagy  
képekből.

A kártya lerakásakor hangosan kiáltjátok, hogy a kártya melyik elemét fogjátok  
felhasználni (pl.: „bomba”) a TRIPOLO létrehozásához. Valahányszor felhasználtok egy  
kártyát, húzzatok egy újabbat helyette az előttek lévő halomból, hogy a kezekben mindig  
4 kártya legyen. Az nyer, aki elsőként szabadul meg valamennyi kártyájától és kiáltja, hogy  
TRIPOLO. A játék ezután tovább folytatódik addig, amíg már egyik játékos sem tud további  
kártyákat felhasználni. Minél kevesebb kártyád marad, annál jobb helyezést értél el a játékban.  
A sikerélmény elérése érdekében a kisebb gyerekek kapjanak kevesebb kártyát, mint a nagyobb,  
tapasztaltabb játékosok. A játék fejleszti a megfigyelőkészséget, gyors reakciót, érzékelést. Kiváló  
gyerek- és partjáték!

