



Grabolo

Játék 3 – 5 játékos részére, 6 éves kortól

A csomagolás tartalma:

36 db kártya, 1 db számos dobókocka, 1 db színes dobókocka

A játék célja:

Megszerezni az előírt kártyaszámot: 3 játékos esetén 10 kártyát, 4 játékos esetén 8 kártyát. Az nyer, akinek ez elsőként sikerül.

A játék előkészítése:

Keverje meg a kártyákat, majd terítse ki az összeset az asztalon, hátlapjukkal lefelé. Ügyeljen arra, hogy a kártyalapok ne fedjék egymást, minden szám jól látható legyen.

A játék menete:

A kezdő játékos mindkét kockával dob, így egy színből és számból álló kombinációt kap (pl. sárga és 2). Ezután a játékosok igyekeznek elsőként megtalálni és rácsapni a megfelelő kártyalapra. Az a játékos, akinek ez elsőként sikerül, felveszi a kártyalapot, és hátlappal felfelé maga elé helyezi az asztalra. A játék addig folytatódik, amíg valaki össze nem gyűjti az előírt kártyaszámot. A játékosok váltják egymást a kockadobásban. Ha a kockadobás olyan kombinációt eredményez, amely kártya már nincs az asztalon, a játékosok megtippelhetik, hogy melyik játékosnál lehet az adott kártyalap. Annak a játékosnak a tippje lesz érvényes, aki elsőnek kiált és mutat rá egy játékos társára. A megtippelt játékos megnézi a kártyáit. Ha valóban nála van az adott kártya, átadja annak a játékosnak, aki helyesen tippelt. Ha nincs nála a lap, megmutatja a kártyáit a többieknek, hogy ellenőrizhessék és a rosszul tippelő játékos az egyik kártyáját visszaszedi az asztalra a játékba. A játékos a tippjével önmagát is megjelölheti, ha úgy véli, hogy az adott kártya nála van, ezzel megelőzve, hogy a kártyát valamelyik játékos társra elvegye. Ha valóban nála van a kártya, megtarthatja. Ha nincs, az esetben egy tetszőleges kártyáját visszaszedi a játékba. Ha a játékosok nem akarnak kockáztatni, és senki nem tippel, a játék újabb kockadobással folytatódik.

A játék vége:

A játék véget ér, amint az egyik játékos megszerezte az előírt kártyaszámot.