



Ajánlott életkor: 4-12 éves korig

Játékosok száma: 2-5 játékos részére

A játék tartalma: 36 kártya (2x18 kártya)

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni azokat az árnyképeket, amelyek a képes kártyákon látható tárgyakat jelölik.

Előkészületek: Válogassuk külön a képkártyákat az árnykép kártyáktól, képezzünk két paklit belőlük! Az árnyképeket terítsük szét egyesével az asztalon képpel felfelé, a képes kártyákat pedig pakliban tegyük az asztalra képpel lefelé!



A játék menete: Kinevezünk egy játékvezetőt (pl. a legidősebb játékost), aki majd a játék folyamán felfordítja a pakli legfelső lapjait.

Mikor mindenki felkészült, a játékvezető felfordítja a pakli legfelső lapját, hogy mindenki jól láthassa. Minden játékos egyszerre játszik: megnézik az árnyképeket és megkeresik azt a kártyát, amelyik a felfordított képes kártyával megegyező: ez azt jelenti, hogy az árnyképen pont azok a tárgyak láthatók, mint a képen.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a megfelelő kártyát, ráteszi a mutatóujját a megfelelő árnyképre és azt kiáltja: „SIMILIX”. A többiek ellenőrzik a választását:

- ha jó kártyát választott, megnyeri a felfordított képes kártyát és maga elé teszi. Az árnykép a helyén marad és egy új kör kezdődik.
- ha a játékos tévedett, nélküle megy tovább a kör: a többi játékos tovább keresi a képkártya megfelelőjét. Ahogy egy játékos megtalálja a helyes kártyát, véget ér a kör, és egy újabb kör kezdődik.

Megjegyzés: ha minden játékos elrontja, akkor a képkártya bemegy a pakli aljára.

Mielőtt új kör kezdődne, a játékvezető megvárja, hogy mindenki felkészüljön, majd új kártyát fordít...és így tovább, míg minden képkártyát el nem nyernek a játékosok.

Megjegyzés: Az árnykép kártyák a játék végéig szétterítve maradnak az asztalon.

Fontos: Mindegyik képkártyához pontosan 1 árnykép kártya tartozik.

A játék vége: A játék véget ér, ha már egy képkártya sincs az asztalon, a játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb képkártyát gyűjtötte.

Játékvariáció: A játékot fordítva is lehet játszani. A képes kártyapaklit terítjük szét az asztalon képpel felfelé, és az árnyképeket tesszük képpel lefelé az asztalra! A játék ugyanaz: a pakli tetején felfordított kártya megfelelőjét keressük az asztalon.



Ajánlott életkor: 4-12 éves korig

Játékosok száma: 2-5 játékos részére

A játék tartalma: 36 kártya (2x18 kártya)

A játék célja: A leggyorsabban megtalálni azokat a sziluettkártyákat, amelyek a képes kártyákon látható tárgyakat jelölik.

Előkészületek: Válogassuk külön a képkártyákat az árnykép kártyáktól, képezzünk két paklit belőlük! Az árnyképeket terítsük szét egyesével az asztalon képpel felfelé, a képes kártyákat pedig pakliban tegyük az asztalra képpel lefelé!



A játék menete: Kinevezünk egy játékvezetőt (pl. a legidősebb játékost), aki majd a játék folyamán felfordítja a pakli legfelső lapjait.

Mikor mindenki felkészült, a játékvezető felfordítja a pakli legfelső lapját, hogy mindenki jól láthassa. Minden játékos egyszerre játszik: megnézik az árnyképeket és megkeresik azt a kártyát, amelyik a felfordított képes kártyával megegyező: ez azt jelenti, hogy az árnyképen pont azok a tárgyak láthatók, mint a képen.

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy megtalálta a megfelelő kártyát, ráteszi a mutatóujját a megfelelő árnyképre és azt kiáltja: „SIMILIX”. A többiek ellenőrzik a választását:

- ha jó kártyát választott, megnyeri a felfordított képes kártyát és maga elé teszi. Az árnykép a helyén marad és egy új kör kezdődik.
- ha a játékos tévedett, nélküle megy tovább a kör: a többi játékos tovább keresi a képkártya megfelelőjét. Ahogy egy játékos megtalálja a helyes kártyát, véget ér a kör, és egy újabb kör kezdődik.

Megjegyzés: ha minden játékos elrontja, akkor a képkártya bemegy a pakli aljára.

Mielőtt új kör kezdődne, a játékvezető megvárja, hogy mindenki felkészüljön, majd új kártyát fordít...és így tovább, míg minden képkártyát el nem nyernek a játékosok.

Megjegyzés: Az árnykép kártyák a játék végéig szétterítve maradnak az asztalon.

Fontos: Mindegyik képkártyához pontosan 1 árnykép kártya tartozik.

A játék vége: A játék véget ér, ha már egy képkártya sincs az asztalon, a játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb képkártyát gyűjtötte.

Játékvariáció: A játékot fordítva is lehet játszani. A képes kártyapaklit terítjük szét az asztalon képpel felfelé, és az árnyképeket tesszük képpel lefelé az asztalra! A játék ugyanaz: a pakli tetején felfordított kártya megfelelőjét keressük az asztalon.