



A párok az alábbi akciókat érik:

- **2 DB VILLAMOS:**  
egy kártyát odaadhatsz a következőnek, de a Piros Lámpát nem!
- **2 DB BUSZ:**  
a következőnek 2-t kell húznia tőled!
- **2 DB METRÓ:**  
bármelyik lapodat kicserélheted az eldobottak közül eggyel, akár a Piros Lámpát is!
- **2 DB TROLI:**  
egy kártyát odaadhatsz bárkinek, akár a Piros Lámpát is!
- **2 DB VONAT:**  
még egyszer jöhetsz!
- **2 DB HÉV:**  
mindenkinek adhatsz egy lapot az eldobottak közül! Akár a Piros Lámpát is!

## JÁRMŰTUDÓS



Játékosok száma: 2-6  
Életkor: 5-12

A játék célja, hogy a lehető legtöbbet üssünk, azaz a lehető legtöbb lapot vigyük el.

Ha 2-3 ember játszik, akkor csak az egyik paklival játszunk, ha 4-6-an vagyunk, akkor mind a két paklit keverjük össze! A narancssárga lapokat vegyük ki a pakliból.

Mindenkinek osszunk 8 lapot! A kezdő játékos hív egy lapot, és megnevezi, hogy milyen kategóriában hívja ki a többieket. Ha abban a kategóriában valaki felül tudja ütni, akkor az viszi a lapokat – ha nem, akkor a hívó viszi a többiek lapjait is. Ha az adott kategóriában egyenlő erős két jármű, akkor a hívó viszi a kört. A Piros Lámpa minden kategóriában mindent viszi!

Ezután a tőle jobbra ülő hív. Addig játszunk, míg az összes lap el nem fogy a kezünkből, ekkor megnézzük, hogy ki vitt több lapot.

Megbeszélés alapján játszhatjuk úgyis, hogy súlynál az a nyerő, amelyik a legkönnyebb, hosszánál pedig az, amelyik a legrövidebb, hiszen az könnyebben közlekedik!



## Nehezítés

Mindenkinek osszunk 10 lapot! Nevezzük meg a kezdő-játékost. A lapokat megnézve mindenki tervezze meg, hogy hány lapot fog vinni. Majd egy-kettő-háromra mindenki annyit mutat, ahány kört szerinte vinni fog.

Ezután a kezdő játékos hív a fentiek szerint. Most azonban azé a következő hívás joga, aki elvitte a kört!

Ha eltaláltuk, hogy mennyi kört fogunk vinni, kapunk 10 pontot, plusz annyit, ahány kört vittünk. Ha tévedtünk, akkor annyi mínuszpontot kapunk, ahányat tévedtünk.

Addig játszunk a játékot, amíg mindenki nem volt kezdő játékos. Akkor összeadjuk a pontjainkat – akinek a legtöbb van, az nyer!



Cikkszám: 105761

Kiadja, gyártja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft. 2019  
www.pagony.hu

© Gévai Csilla Amíg utazunk sorozata nyomán

© Baranyai (b) András rajzainak felhasználásával

Grafika és tördelés: Maróti Réka

Szakmai lektor: Kovács Tamás György

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: EU



# AMÍG UTAZUNK

## JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK TARTALMA:  
82 kártya

### A KÁRTYÁKRÓL

A kártyákon olyan közlekedési eszközöket látsz, amelyek Magyarországon, elsősorban Budapesten, utasokat szállítanak vagy szállítottak. Vannak köztük olyanok, amelyek már nem közlekednek, de régen ezekkel utaztak az emberek, és vannak olyanok, amik egészen újak. A kártyákon szereplő adatokhoz fűzünk egy kis magyarázatot, hogy értsétek, amit olvastok!



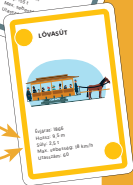
**ÉVJÁRAT:** Az adott jármű gyártásának kezdete. Többségüket hosszú éveken keresztül gyártották utána. A mozdonyos kártyákon az évjárat a mozdony gyártásának kezdetét jelenti csak, nem a kocsikét.

**HOSSZ:** A jármű legnagyobb hossza. Ahol például szerelvény van, mozdony kocsival, vagy lóvasút lóval, ott a teljes hossz.

**SÚLY:** A kártyán szereplő jármű, vagy járművek súlya üresen, utasok, üzemanyag nélkül.

**MAX. SEBESSÉG:** A használat során maximális sebesség. Több olyan jármű van, ami tud valójában gyorsabban menni, de vagy nem éri meg (például ha a repülő gyorsabban mennek a feltüntetett sebességnél, annyira sok üzemanyagot fogyasztanak, hogy az már túl drága), vagy nem szabad nekik (például a trolik nem mehetnek soha 50 km/h-nál gyorsabban).

**UTASSZÁM:** A feltüntetett számok általános maximális utasszámok, de sok járműnél változhat, hogy mikor hányan férnek el rajta. Ha felszáll egy babakocsi vagy kerekesszékes a trolira, akkor kevesebb álló ember fér fel, ha máshogy pakolják a székeket a repülőn, többen tudnak rajta utazni, ha bicikliket visznek a Fogaskerekűn, annak is kell hely.



## ZÖLD-PIROS



**Játékosok száma:** 4  
**Életkor:** 5-12

A játékban 4 darab azonos színű járművet kell összegyűjtenünk, majd titokban jelzünk a társunknak, hogy megvan a kvartett.

Először is válasszon mindenki párt magának, majd a párok vonuljanak el, és beszéljenek meg egy jelet. A jelnek ugyanannak kell lennie a pár mindkét tagjánál (nem lehet az, hogy az egyikük köhint, a másik megvakarja a füle tövét). Nem lehet olyan a jelünk, amit a másik páros nem tud észrevenni (például asztal alatti jel).

Ezután üljenek a párok egymással szembe, keverjük össze a két paklit (de vegyük ki a Piros Lámpát!), és mindenkinek osszunk 4 lapot! A pakliból csapjunk fel 5 lapot az asztalra. Mindenki nézze meg a lapokat, majd mondjuk, hogy mehet, és mindenki egyszerre cserélgetheti az asztalon lévő lapokat a kezében lévőkre. A cél: összegyűjteni a kvartettet! De egyszerre csak egy lapot lehet felvenni és letenni!

Ha már senki nem akar többet cserélni, seperjük félre a kiterített lapokat, és fordítsunk újabb 5-öt.

Közben persze figyelniük kell a párunkat, nem jelez-e, hogy neki már megvan a négy egyforma színű lapja! És figyeljük az ellenfelet is, hogy nem viselkedik-e gyanúsán. Ha úgy gondoljuk, hogy a párunknak megvan a kvartettje, kiáltunk, hogy

**ZÖLD!**

Ha egyszerre van meg mindkettőnknek, akkor azt, hogy

**DUPLAZÖLD!**

Ha pedig úgy látjuk, hogy az ellenfélnek van meg a kvartett, akkor kiáltunk **PIROS!** illetve **DUPLAPIROS!**

Ha úgy érezzük, hogy kitaláltuk az ellenfél jelét, amikor **PIROS!**-at mondtunk, lehet tippelni. Ha eltaláltuk, az ellenfeleinknek új jelet kell kigondolni és megbeszélni.

## PIROS LÁMPA



**Játékosok száma:** 2-4  
**Életkor:** 5-12

A játék célja, hogy egy kártya se maradjon a kezünkben. De kártyát csak párban tehetünk le: vagy szín vagy minta alapján párosíthatjuk össze a lapokat. A színben összeillő lapok akciót is érnek, amik segítenek megszabadulni a további lapjainktól. Ehhez az alábbi paklit kell összeállítanunk:

- 7 sárga [villamos]  
● ▼ × ◆ ● ▼ ×
- 6 sötétkék [busz]  
● ▼ × ◆ ● ▼
- 5 barna [metró]  
● ▼ × ◆ ●
- 4 piros [trolli]  
● ▼ × ◆
- 3 szürke [vonat]  
● ▼ ×
- 2 sötétzöld [HÉV]  
● ▼
- 1 világoskék [repülő]  
◆
- és a Piros Lámpa



A 29 lapot osszuk szét annyi felé, ahányan vagyunk. Az kezd, akinek több lapja van. Ő először is eldobhat egy párt, és végrehajtja vagy hajtatja a párhoz tartozó akciót (ha azonos színűt dobott). Ha az eldobott kártyáknak csak a jelük azonos, akkor nem hajthat végre akciót. [Az akciót megtaláljátok a segédlapokon is.] Majd húz a tőle jobbra ülőtől. Ha semmit nem tudunk rakni, passzolni kell. A cél: ne maradjon lap a kezünkben! Akinek a legtöbb lap maradt a kezében, az veszít, és a Piros Lámpa 5-öt ér! A játéknak akkor van vége, ha egy körön át senki nem tud rakni.