

## Brancsgame kártyajáték

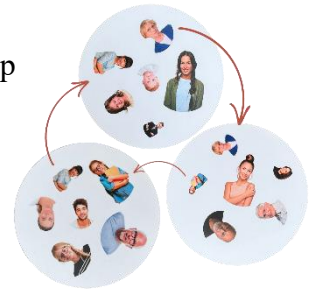
Brancsgame kártyajátékunk a népszerű pártalálós játék szabályain alapul.

3 méretben készül, 4 vagy 6 vagy 8 fénykép/kártyalapos verzióban.  
A játékkal 5 különféle játék játszható.

### **Alapjáték:**

A pakliban található bármely 2 kártyán mindig csak egyetlenegy fénykép azonos.

**Találd meg ezt a párt, legyél Te a gyorsabb!**



### **2.**

Minden játékos tenyerébe osztunk 1 db lapot lefordítva, a többi kártyát félrerakjuk.

Egyszerre felfordítjuk a kártyákat és összehasonlítjuk a saját és a többiek kártyáján található fényképeket. Aki elsőnek megtalálja a párt játékos társa és saját kártyáján és hangosan kimondja melyik az a két kép, akkor az a játékos saját kártyáját továbbadja a játékos társnak.

Ez a játékos most már ezzel a kártyával játszik tovább és keresi egy másik játékos kártyáján a párt. Ha talál, akkor mindkét kártyáját átadja neki.

A kör addig folytatódik, amíg nem kerül az összes kártya egyvalaki kezébe, ennek a körnek ő lesz a vesztese. Az eddig "nyert" lapjait félreteszi. Osszunk mindenkinek újra és kezdődik a következő kör.

**A játékot az nyeri, akinek a legkevesebb lapja lesz az összesítésnél.**

### **3.**

Egy kártyát képpel felfelé az asztal közepére tesszünk, köré pedig annyi kártyát képpel lefelé, ahány játékos játszik. Egyszerre felfordítjuk a kártyákat a középső lap körül. A játékosoknak meg kell találniuk a középső kártyán és valamelyik felfordított kártyán lévő közös fényképet. Akinek leggyorsabban sikerül, az megkapja az adott kártyát, ha hangosan kimondja, hogy melyik két kép egyezik.

Addig folytatjuk, amíg kártya van az asztalon, a középső kártyát nem szabad elvenni. Ha lement a kör, a középső kártya a pakli aljára kerül és új kört kezdünk.

**Az nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte.**

#### **4.**

Osszunk mindenkinek egy lapot képpel lefordítva. A maradék lapot képpel felfelé tegyük az asztal közepére, ez lesz a húzópakli. Mindenki egyszerre felfordítja a lapját és megpróbál olyan fényképet keresni, ami szerepel valamelyik játékos kártyáján és a húzópakli felső lapján.

Aki először megtalálja és kimondja ezt a párt, az a húzópakli felső lapját annak a játékosnak adja, akinek a kártyáján megtalálta az egyezést.  
Jöhet a következő kör.

A játékosoknak mindig a húzópakli legfelső lapját kell összehasonlítaniuk saját paklijuk legfelső lapjával.

**Az nyer, aki az utolsó kör végére a legkevesebb kártyát gyűjti.**

#### **5.**

Képpel lefordítva mindenkinek osztunk egy lapot. A maradék kártyát képpel felfelé tegyük az asztal közepére. Egyszerre felfordítjuk a lapokat.

A játékosok most azt keresik, hogy melyik egyetlen fénykép egyezik a saját, illetve a húzópakli felső lapján találhatóval. Aki elsőnek megtalálja a párt és hangosan kimondja, azé lesz a húzópakli felső kártyája és a saját kártyájára teszi. Indulhat is a következő kör. Mindig mindenki a legfelső lapját veti össze a középső kártyával.

**A játékot az nyeri, akinek a legtöbb kártyája lesz a végén.**