

SUSKA ÉS ZSÓZSÓ A HŐSSULIBAN

The title is rendered in large, white, 3D block letters with blue shadows. The word 'SUSKA' is on the top line, 'ÉS' is on a small yellow coin in the middle, 'ZSÓZSÓ' is on the second line, and 'A HŐSSULIBAN' is on the bottom line. A cartoon girl with orange hair and glasses is peeking from behind the 'S' of 'SUSKA'. A cartoon boy with brown hair is peeking from behind the 'Ó' of 'ZSÓZSÓ'. There are several white stars and bubbles scattered around the text.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Köszönet a játékok teszteléséért a Budapest Főváros II. Kerületi Önkormányzat Pitypang Utcai Óvodának, a Zuglói Cseperedő Óvodának, valamint a Budapest II. Kerületi Pitypang Utcai Általános Iskolának

Szerzők: Gémklub Stúdió (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel, Vidos Mátyás), Pénziránytű Alapítvány

Szerkesztő: Medgyesi Péter

Grafikus: Szép-Bíró Erika

Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente, Vágó I. Dániel

Tördelő: Bence Domonkos

Kiadó: Gémker-Gémklub Kft.

A „Suska és Zsozso” társasjáték-gyűjtemény a gyerekek tudatos döntéshozatalhoz szükséges készségeit fejleszti. További célja, hogy segítsen az együttműködésben rejlő hatékonyságot és a kreativitást megélni – ezzel is megalapozva a tudatosságot a későbbi pénzügyi és mindennapi életet érintő egyéb kérdésekben.

A Suska és Zsozso négyféle társasjátékot tartalmaz.

Először összességében beszélünk az egyes játékokról, aztán bemutatjuk mindegyik játék szabályát. Történetükben egymást követik a játékok, de játszhatók külön-külön is.

A **Tervben** a játékosok megbeszélik és megtervezik, miket vinnének magukkal egy közös programra (pl.: születésnapi partira, biciklis kirándulásra vagy vendégségbe), és a játék során össze is gyűjtik ezeket. A **Dolgom van** játékban a pénzkereset kerül előtérbe, hiszen tudjuk, hogy csak úgy szerezhetünk meg valamit, ha meg tudjuk venni. Ezért különböző foglalkozásokat játszunk el, hogy pénzt keressünk. Az **Arany vonatban** vonatra szállunk, hogy eljussunk egy barátunkhoz, közben némi aranyra is szert tehetünk. Végül egy **Kirakodóvásárra** érkezünk, ahol még beszerezhetünk néhány dolgot, ügyesen spórolva.

Minden játék elején van egy bevezető (kék színnel jelölve), amit az első játék előtt érdemes felolvasni a gyerekeknek.

A TERV

a tervezés és a tudatos fogyasztás játéka

Játékosok száma: 2–4

Játékosok életkora: 5–7

Memóriát és együttműködést fejlesztő játék, amelynek célja, hogy a gyerekek megértsék a tervezés fontosságát. A játék során először eldöntik, mire is van szükségük egy esemény megszervezéséhez. Ezután – mint tudatos fogyasztók – a „listájukhoz” tartva magukat azokat a kellékeket szerzik be, amelyekre valóban szükségük van.

Oktatási célú beszélgetés lehetősége:

Szoktatok-e otthon bevásárlólistát írni? Mi az a pazarlás?

DOLGOM VAN!

a pénz értékét tanító játék

Játékosok száma: 2–6

Játékosok életkora: 5–9

Fantáziát és mozgást fejlesztő játék, amelyben a gyerekek megtanulhatják, hogy a pénzért meg kell dolgozni – különböző tevékenységekkel juthatnak érmékhez. Ezzel együtt tanulhatnak a pénz értékéről, mert vásárlásaik során szembesülnek vele, hogy a különböző termékeknek eltérő áruk van. Fontos a döntéshozatal: ki kell tudni választani, milyen tevékenységekkel szereznek pénzt és mire szeretnék azt elkölteni.

Oktatási célú beszélgetés lehetősége:

Milyen foglalkozásokat ismernek? Kinek mivel foglalkoznak a szülei? Milyen szakmákkal találkozhatnak egy nap? Miért nem tudunk mindent megvenni a boltban?

ARANY VONAT

az okos pénzgyűjtés játéka

Játékosok száma: 2–6

Játékosok életkora: 5–7

Finommotorikát és logikus döntéshozatalt fejlesztő játék, amelynek célja, hogy a gyerekek úgy hozzanak döntéseket, hogy a lehető legtöbb „aranyat”, azaz érmét gyűjtsenek össze a játék végéig, de ne csak „harácsoljanak”, időben végig is kell érniük a vonaton. A malacpersely szimbolizálja a gyűjtögetést.

Oktatási célú beszélgetés lehetősége:

Ki mire költené az összegyűjtött pénzt? (Akar válasszanak a kelléklistánál, nézzék meg, elég-e a pénzük a vágyott tárgyakra.)

KIRAKODÓVÁSÁR

a tudatos vásárlás játéka

Játékosok száma: 2–4

Játékosok életkora: 6+

Számolási készséget fejlesztő játék, amelynek célja, hogy a játékosok okos cserékkel a lehető legolcsóbban szerezzék meg a jutalomlapkákat. A győztes az, aki a játék végén a legtöbb megtakarított értékkel rendelkezik.

Oktatási célú beszélgetés lehetősége:

Ugyanazok a termékek minden boltban mindig ugyanannyiba kerülnek? Miért kell utánanézni az áraknak? Miért jó, ha van megtakarított pénzünk, és mit kezdhetünk vele?



JÁTÉKELEMEK LISTÁJA

6 bábu



6 színes ceruza



Szia,
én vagyok
Suska!



2 színlapos dobókocka



6 malacperselylapka



24 feladatlapka

10 mozdulatlapka – hajtsd végre a mozdulatot!



érintsd meg
a füled



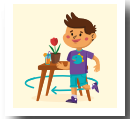
érintsd meg
az orrod



repkedj



mutass szívet
a keziddel



fuss egy kört
az asztal körül



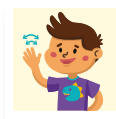
tapsolj



guggolj



csapj az asztalra



integess



ugrándozz

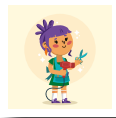
10 foglalkozáslapka – játszd el a foglalkozást!



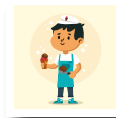
orvos



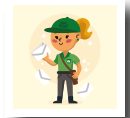
kertész



fodrász



fagyiarús



postás



szakács



rendőr



tűzoltó



táncos



festő

4 számlapka (1–4)



Adj ki bármilyen, általad választott hangot ennyiszor
(pl.: állathang, vagy akár taps, dobbantás)!

48 jutalomlapka



24 pár:
6 színben, 4-4 db

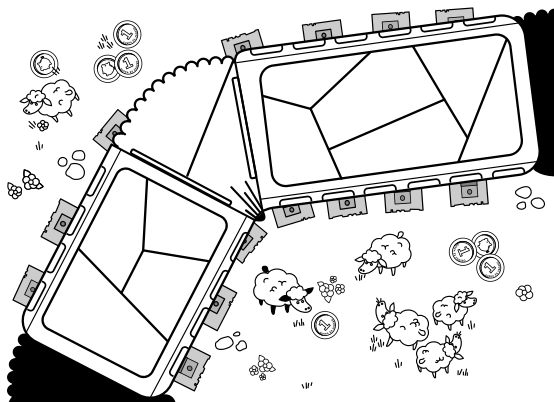
1 start- és 1 célkártya



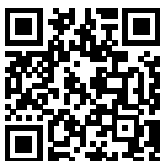
2 segédkártya



1 rajztömb vonatkocsikkal



Ez a játékszabály



48 számozott kártya



6 színben
1-4 értékben
két szett

3 trófea



90 érme



Egyes játékelemek
kinézete eltérhet a
szabályban láthatótól.

További információk, nyomtatható játékelemek:
https://penziranytu.hu/suska_es_zsozso

KEDVES GYEREKEK!

Szeretitek a hősöket? Nekik különleges képességeik, tulajdonságaik vannak, amelyeket sokan csodálnak és irigyelnek. A pénzügyi hősök szuperképessége, hogy okosan használják a pénzüket.

Különleges képességeik:



Tervekben gondolkodnak: **A TERV**
Mégdolgoznak a pénzért: **DOLGOM VAN**
A pénzt okosan gyűjtik: **ARANY VONAT**
Vásárláskor is spórolnak: **KIRAKODÓVÁSÁR**

Próbáld ki, hogy neked megvannak-e ezek a szuperképességeid! Ha játszol a játékokkal, sokat fejlődhetsz, és te is lehetsz pénzügyi hős!



Akkor leszel igazi pénzügyi hős, ha a kincseidet nem halmozod fel, és csücsülsz rajta, mint egy sárkány. Ha bölcsen döntesz, és mindig csak azt szerzed meg, amire a leginkább szükséged van. És máris indulhatsz újabb hőstettekre!



A TERV

Játékosok száma: 2–4

Játékosok életkora: 5–7

A pénzügyi hősök tervekben gondolkodnak, nektek is hasznos, ha megtanultok ügyesen tervezni. Ebben a játékban együtt kell végiggondolnotok, hogy mire van szükségetek, és megkeresnetek ezeket a tárgyakat. Emlékeznetek kell, hogy amit találtok, azt láttátok-e már valahol, és segíthettek egymásnak a keresésben.

Játékelemek

jutalomlapkák, érmék

A játék célja

Minden, a mellékletben megjelölt holmi lapkapárja képpel felfelé legyen az asztal közepén.

Előkészületek

Beszéljétek meg, milyen eseményt szerveztek közösen (például születésnap, kirándulás, nyaralás...), és azt a 4 holmit jelöljétek meg a szabálykönyv mellékletében (emlékeztetőül tegyetek mindegyikre egy-egy érmét), amiket magatokkal szeretnétek vinni erre az eseményre.

Keressétek ki a lapkák közül ezt a 4 lapkapárt, és keressetek ezek mellé 4 olyat, amit erre az eseményre valamiért nem vinnétek magatokkal. Ezt a 16 lapkát képpel lefelé keverjétek össze, majd rendezzétek 4x4-es hálóba az asztal közepén.

Válasszatok kezdőjátékost, és kezdődhet is a játék!

Megjegyzés: Tapasztaltabb játékosok játszhatnak 5-5 jutalomlapkapárral is, 4x5-ös hálóba rendezve.





A játék menete

A soron lévő játékos felfordít egy lapkát. Az a játékos, aki tudja, hol van a felfordított lapka párja, felajánlhatja a segítségét: csendben, kézfeltartással.

Ha a soron lévő játékos biztos abban, hogy hol van a lapka párja, akkor felfordíthat egy második lapkát.

Ha nem biztos magában, kérhet segítséget, rámutatva az egyik jelentkezőre, aki rámutat a szerinte helyes lapkára, *anélkül, hogy azt megfordítaná.*

A segítséget kérő játékos vagy megfogadja a tanácsot, vagy nem, és ettől függően felfordít egy második lapkát.

Ha a két lapka pár:

Ha a felfordított lapkapár **a mellékletben megjelölt holmik egyike,** akkor ezeket a helyükön hagyja felfordítva.

Ha **nem a mellékletben megjelölt holmik egyikét** találta meg, akkor ezeket visszarakja a játék dobozába. Ebben az esetben megnézhet egy lapkát a még fel nem fordítottak közül úgy, hogy csak ő lássa. A későbbiekben ezzel a tudással segíthet a többieknek.

Ha a két lapka nem pár: visszafordítja azokat.

Ha talált párt, ha nem, mindenképpen a következő játékos kerül sorra.

A játék vége

Ha minden, a mellékletben megjelölt lapkapár fel van fordítva, a játékosok győztek, és megrendezhetik a megbeszélt eseményt.



DOLGOM VAN!

Játékosok száma: 2–6

Játékosok életkora: 5–9

A pénzügyi hősök megdolgoznak a pénzükért. Ebben a játékban eljátszhatjátok, milyen dolgozni, a munkáért pénzt kapni, és ebből vásárolni. A célhoz több út vezethet, egy pénzügyi hősnek tudnia kell okosan választani!

Játékelemek

feladatlapkák, jutalomlapkák, érmék, bábuk, egy trófea (ez jelöli a kezdőjátékost), malacperselylapkák

A játéknak van versengő és együttműködő játékváltozata is, utóbbinak külön előkészülete és szabálya van. A játékhoz használjátok a lapkák mellékletét a szabálykönyvben (16. oldal), de megtaláljátok letölthető változatban is itt:



Versengő játékváltozat

A játék célja

Elsőként összegyűjteni egy adott összegben jutalomlapkákat.

Előkészületek

Válasszatok (vagy húzzatok véletlenszerűen) 12 feladatlapkát, a maradékot tegyék vissza a dobozba. Válasszatok – a mellékletben látható árak alapján – 3 db 3 érmebe, 5 db 2 érmebe és 5 db 1 érmebe kerülő jutalomlapkát (összesen 13 db). Ezekből a jutalom- és feladatlapkákból építsetek az asztal közepére a példán látható módon egy 5x5-ös pályát, aminek a közepén jutalomlapka legyen. Ehhez egy jutalomlapkával kezdve, balról jobbra, fentről lefelé haladva, felváltva tegyék le a lapkákat.



Előkészületek négy játékos esetén.

A maradék jutalomlapkákat tegyék képpel felfelé, értékük szerint rendezve, mindenki által elérhető helyre. Tegyék az érmekeket egy kupacba az asztalra.

A játék elején a játékosok közösen döntsék el, hogy mekkora értékben kell vásárolnia egy játékosnak a győzelemhez. Ez az érték minimum 5, maximum 10 érme lehet. *A legelső játék során azt javasoljuk, hogy 5 érme legyen.*

Minden játékos válasszon magának egy szint, és vegye magához a színhez tartozó bábut és malacperselylapkát. Mindenki tegye a bábuját a középső jutalomlapkára, majd válasszatok kezdőjátékost, aki vegye maga elé a trófealapkát.

A játék menete

A kezdőjátékos választ egy, a bábujaival vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos lapkát, és áteszi rá a bábuját (tehát átlósan nem szabad lépni).

Ha feladatlapkára lépett: el kell játszania az azon látható feladatot, majd kap 1 érmet fizetségként a közös készletből. A kapott érmekeket minden játékos a malacperselyén gyűjti.

Ha jutalomlapkára lépett: ha szeretné, megvásárolhatja azt a mellékletben feltüntetett áron. A jutalom árát tegye a malacperselyéről a közös készletbe, a megvett lapkát vegye maga elé, és rakjon a helyére egy ugyanolyan értékű lapkát a közös készletből. (Ha elfogytak az ugyanolyan értékű lapkák, tetszőleges értékűt tehet a helyére a készletből.) Ha a játékos nem szeretne vagy nem tud vásárolni, passzol. Ezután a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

Amint egy játékosnak elsőként sikerül összegyűjtenie az előre megbeszélte összértékű jutalomlapkákat, a játék a végéhez közeledik. Mindenki, aki ettől a játékostól balra ül, még egyszer sorra kerül, egészen a kezdőjátékosig (ő már nem kerül sorra). Majd a játék véget ér.

A játékban az győz, aki a legnagyobb értékben gyűjtött össze jutalomlapkákat. Egyenlőség esetén osztoznak a győzelemben.



Együttműködő játékváltozat

A játék célja

A játékosok közösen vásároljanak meg legalább egyet-egyét a hatféle jutalomlapkából.

Előkészületek

Válasszatok (vagy húzzatok véletlenszerűen) 12 feladatlapkát, a maradékot tegyék vissza a dobozba. Válasszatok – a mellékletben látható árak alapján – 1 db 3 érmebe, 2 db 2 érmebe és 3 db 1 érmebe kerülő jutalomlapkapárt (összesen 12 lapka).

Ezekből a jutalom- és feladatlapkákból építsetek az asztal közepére a példán látható módon egy 5x5-ös pályát, aminek a közepé üres. Ehhez egy jutalomlapkával kezdve, balról jobbra, fentről lefelé haladva, felváltva tegyék le a lapkákat úgy, hogy a középső hely üresen maradjon.

Tegyék az érmekeket egy kupacba az asztalra.

Minden játékos válasszon magának egy szint, és vegye magához a színhez tartozó bábut és malacperselylapkát. Mindenki tegye a bábuját középre, majd válasszatok kezdőjátékost, és kezdődhet a játék!



A játék menete

A kezdőjátékos választ egy, a bábujaival vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos lapkát, és átteszi rá a bábuját (tehát átlósan nem szabad lépni).

Ha feladatlapkára lépett: el kell játszania az azon látható feladatot, majd kap 1 érmét fizetségként a közös készletből. A kapott érmekeket minden játékos a malacperselyén gyűjti.

Ha jutalomlapkára lépett: ha szeretné, megvásárolhatja azt a mellékletben feltüntetett áron. A jutalom árát tegye a malacperselyéről a közös készletbe. A megvett jutalomlapkákat közösen gyűjtsék a játéktér mellett. Ha a játékos nem szeretne vagy nem tud vásárolni, passzol.

Ezután a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

A megvásárolt lapkák helyére nem kerülnek újabbak, így a játéktéren egyre több üres mező lesz. Ha a lépés során, a választott irányban egy vagy több üres mező van, azt figyelmen kívül kell hagyni és át kell ugrani (tehát mindig lapkára érkeznek a bábu).

Amint a játékosok megszerezték mind a hatféle jutalomlapkából legalább 1-et, a játék véget ér, és a játékosok közösen örülhetnek a győzelemnek.

ARANY VONAT

Játékosok száma: 2–6

Játékosok életkora: 5–7

A pénzügyi hősök okosan gyűjtik a pénzt. Ebben a játékban elutaztok, hogy meglátogassátok egy barátotokat. De nem akármilyen vonattal utaztok! Képzeljétek el, régen ebben aranyat szállítottak! Az ülései alatt lehet, hogy maradt néhány érme, amiket okos döntésekkel ügyesen megszerezthettek. Gyűjtsetek belőle minél többet!

Játékelemek

bábuk, malacperselylapkák, színlapos dobókockák, a dobókockák színeivel megegyező színű ceruzák, érmék, start- és célkártya, vonatkocsik a rajztömbből, segédlap játékosrend felirattal, trófeák

A játék célja

Elsőként a célba érni minél több érmevel.

Az Arany vonatnak kétféle játékváltozata van: alap és haladó.

Az I. (színező) fázis mindkettőnél megegyezik. Az eltérések a II. (a vonat összeállítása) fázisban és a játékmenetben vannak. Ezeket a haladó változatnál részletezzük.

Előkészületek

Minden játékos válasszon magának egy bábút, és tegye maga elé az ahhoz tartozó malacperselylapkával együtt, majd kapjon egy vonatkocsit a rajztömbből és egy ceruzát.

Az egyik játékos vegye maga elé a játékosrend feliratú segédlapot, ő lesz a kezdőjátékos.



Ha hatnál kevesebben játszatok, a megmaradt ceruzákat helyezték el egyenlően elosztva a játékosok közé. Minden játékváltozatban mind a hat szint fel kell használni a vonatkocsik kiszínezéséhez, a játékosok számától függetlenül.

Ha elfogynának a vonatkocsik a rajztömbből, itt találsz kinyomtatható példányt, illetve előre kiszínezett vonatkocsikat is.

I. FÁZIS – SZÍNEZÉS

Minden játékos – egyszerre – színezzen ki egy tetszőleges mezőt a vonatkocsiján, majd tegye a most használt ceruzát balra. Várjátok meg, míg mindenki végzett a színezéssel. Ezután mindenki vegye magához a tőle jobbra lévő ceruzát, és színezzen ki egy újabb mezőt a vonatkocsiján. Ezt addig folytassátok, míg minden mezőt ki nem színeztetek.

Színek a vonaton

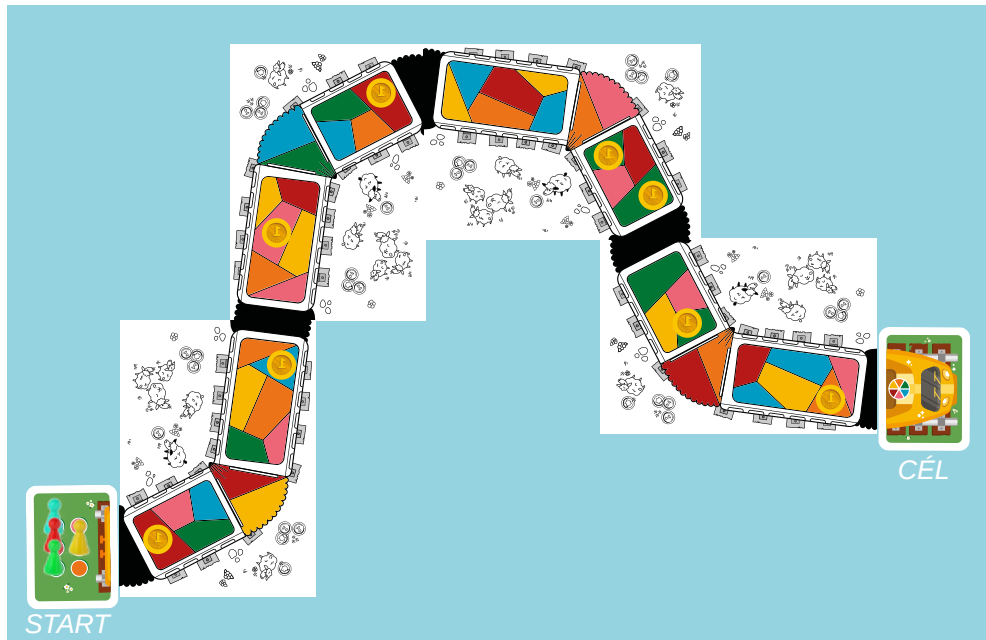
Törekedjetez arra, hogy ne legyen két ugyanolyan színű mező egymás mellett. Ha mégis előfordul, nyugodtan folytassátok, csak legközelebb jobban figyeljetez erre.

II. FÁZIS – A VONAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A kezdőjátékos dobjon a két kockával, válasszon ki egy-egy, a dobott színeknek megfelelő mezőt a vonatkocsiján, és tegyen ezekre egy érmét a készletből. Végül tolja be a vonatkocsiját középre úgy, hogy a rátett érmek ne mozduljanak el a helyükről. Ezután a tőle balra ülő játékos következik, aki szintén dob a két kockával, érméket helyez fel a saját vonatkocsijára, majd hozzáilleszti azt a közepén lévőhöz, és így tovább.

Nem számít, ha így ugyanolyan színű mezők kerülnek egymás mellé, és mindegy, hogy a játékos a sor melyik végéhez, merre fordítva illeszti a saját vonatkocsiját. Arra azonban ügyeljetez, hogy ne alakuljon ki zárt alakzat a vonatkocsikból.

Amikor az utolsó játékos is beillesztette a vonatkocsiját, majdnem elkészült a szerelvény. Már csak a start- és célkártyákat kell a vonat két végéhez illeszteni. Végül minden játékos tegye a bábuját a startkártyára, és kezdődhet a játék.



A játék menete

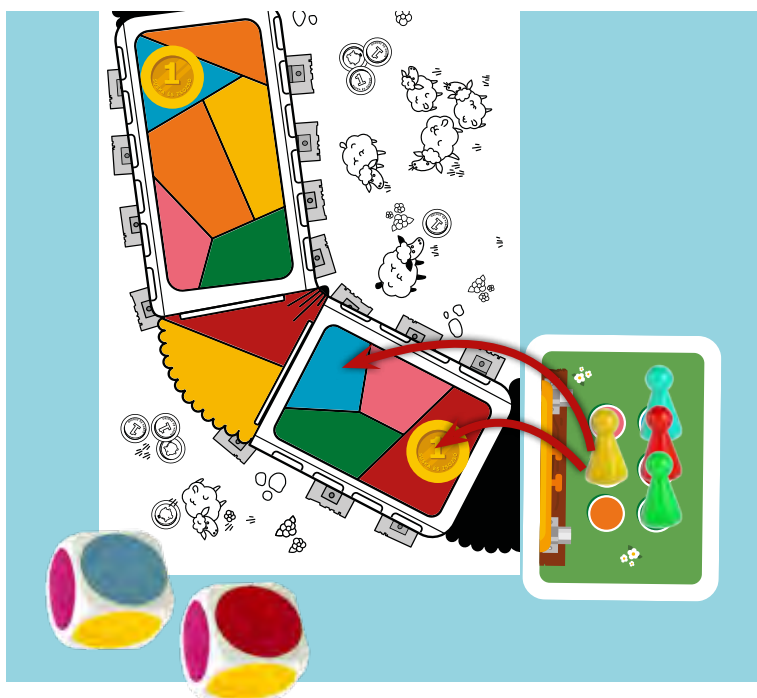
A kezdőjátékos gurít a két kockával, és a dobott színek* közül kiválaszt egyet. Majd tegye át a bábuját a cél felé vezető úton hozzá legközelebbi, ilyen színű mezőre. Egy mezőn több bábu is állhat.

Ha a játékos olyan mezőre lép, ahol van érme, jutalomként vegyen el egy érmét a készletből (*ne a vonatról!!*), amit a malacperselyén gyűjt.

Ezután a tőle balra ülő játékos következik, gurít, kockát választ, majd lép, és így tovább.

*Ha ugyanolyan színt mutatnak a kockák, dobjon újra mindkét kockával, míg két különböző színt nem dob.

Példa: Peti kéket és pirosat dobott. Ha a kéket választja, akkor messzebb jut a vonaton, ha a pirosat, akkor kap egy érmét a közös készletből.



A játék vége

A játék addig tart, amíg valaki a bábujaival a mozdonyra lép, vagyis célba ér. A célkártyán lévő mozdony „minden színű”, így bármelyik színnel be lehet lépni.

A győztes az alapján kap trófeát győzelme jeléül, hogy hány érmét sikerült összegyűjtenie a játék során.

0 érme: kis trófea.

1–2 érme: közepes trófea.

3+ érme: nagy trófea.



Haladó változat (7 éves kortól)

II. FÁZIS – A VONAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A vonat összeállításakor nem helyezünk fel érméket egyik vonatkocsira sem.

A játék menete

A kezdőjátékos gurít a két kockával, majd kiválasztja az egyik kockát, ami alapján mozog, ezután a másik alapján érmét helyez a vonatkocsira.

LÉPÉS

Átteszi a bábuját a cél felé legközelebbi, az elsőként kiválasztott kockának megfelelő színű mezőre. Egy mezőn több bábu is állhat.

Ha a játékos olyan mezőre lép, amin egy vagy több érme van, az összes ott lévő érmét a malacperselyére teszi. *(Tehát nem a közös készletből!!)*

ÉRMELEHELYEZÉS

A másik kocka színének megfelelő mezőre tesz egy érmét **a közös készletből**, azon a vonatkocsin, amelyiken a bábuja áll.

Kerülhet érme olyan mezőre, ahol egy vagy több bábu áll, de érmét szerezni csak akkor lehet, amikor valaki olyan mezőre lép, amin érme van.

Ezután a tőle balra ülő játékos következik, gurít, lép, érmét helyez le, és így tovább.

Előkészületek

Csapatok fel egymás mellé, az asztal közepére hat lapot úgy, hogy minden színből egy legyen a sorban.

Minden játékos kap véletlenszerűen egy 4-es értékű lapot, majd keverjétek meg a paklit, és osszátok mindenkinek még 4-4 lapot.



Válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a trófealapkát.

A jutalomlapkákat válogassátok szét szín szerint, és tegyék őket egymás mellé, mindenki által elérhető helyre.

A játék menete

A soron lévő játékos végrehajt egyet a két lehetséges akció közül, majd a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább.

A választható akciók

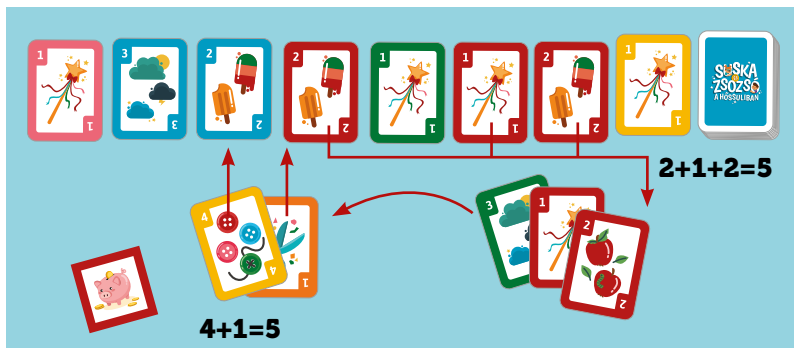
1. KÉT KÁRTYA HÚZÁSA A HÚZÓPAKLIBÓL.

A játékos 2 kártyát húz húzópakliból.

2. KÁRTYÁK KICSERÉLÉSE

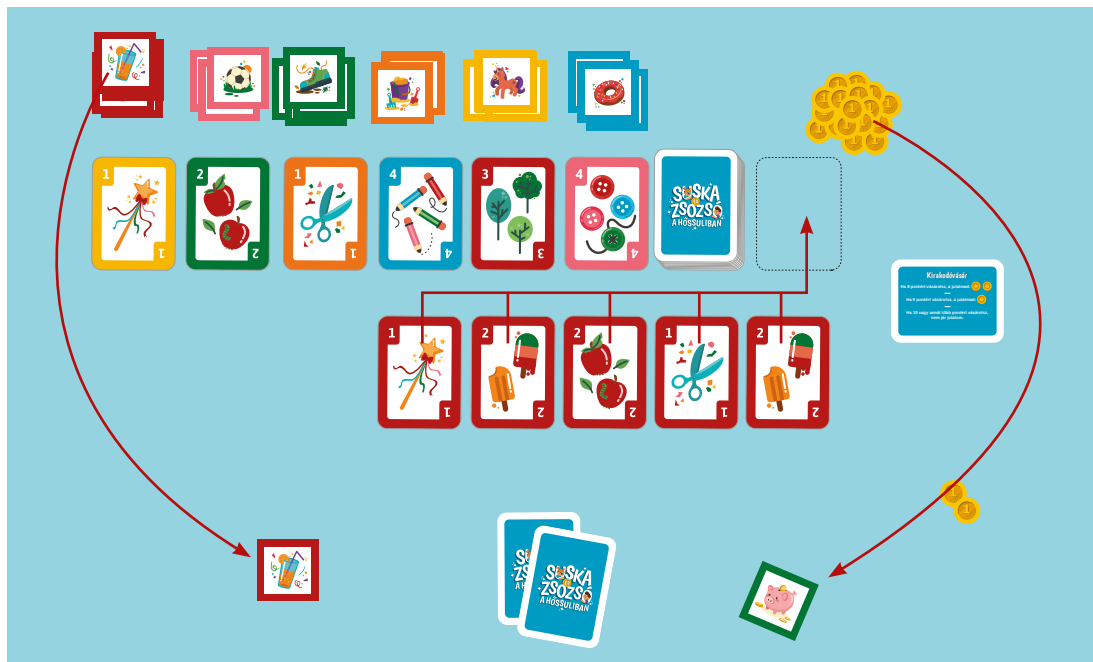
A játékos kiválaszt a kezéből egy vagy két kártyát, és leteszi azokat maga elé, képpel felfelé fordítva. Ezután választ a közepen lévő kártyasorból bármennyi és bármilyen színű lapot, az előtte lévő kártyák összértékének megfelelően.

A kártyasorból választott lapokat a kezébe veszi, a maga elé rakott lapokat pedig a kártyasorba teszi.



JUTALOMLAPKA VÁSÁRLÁSA

Ha a kártyák kicserélése akció után a játékos kezében összegyűlik egy adott színből 8 vagy nagyobb összértékben kártya, jutalomlapkát vásárolhat ebből a színből. Ehhez a dobópakliba kell dobnia a vásárláshoz felhasznált kártyáit.



MEGTAKARÍTÁS

Ha a játékos pontosan 8 összértékű kártyával tud fizetni egy jutalomlapkáért, 2 érmét kap a közös készletből (olcsóbban vásárolt, pénzt spórolt). Ha 9 összértékű kártyával fizet egy jutalomlapkáért, 1 érmét kap. A játékos akár 10 vagy magasabb összértékű kártyát beadva is vásárolhat jutalomlapkát, ekkor azonban nem kap érmét.

A spórolást szimbolizáló érméket mindig a közös készletből vegyétek magatokhoz, a fizetségként eldobott lapokat pedig a húzópakli mellett, képpel felfelé fordítva gyűjtsétek egy dobópakliba. Ha elfogyna a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit, és abból alkossatok újat.

A játék vége

Amint egy játékosnak elsőként sikerül összegyűjtenie 4 különböző színű vagy 5 bármilyen jutalomlapkát, a játék a végéhez közeledik. Mindenki, aki ettől a játékostól balra ül, még egyszer sorra kerül, egészen a kezdőjátékosig (ő már nem kerül sorra).

Majd a játék véget ér.

A legtöbb érmét gyűjtő játékos a győztes.

Egyenlőség esetén az győz, aki többféle színben vásárolt jutalomlapkát. Ha ez is egyenlő, akkor osztoznak a győzelemben.

A játék könnyíthető vagy nehezíthető.

Könnyítés: 3 különböző színű vagy 4 bármilyen jutalomlapka váltja ki a játék végét.

Nehezítés: 5 különböző színű vagy 6 bármilyen jutalomlapka váltja ki a játék végét.

MELLÉKLET

