

Játékosok száma: 2-5  
 Életkor: 4+, 6+, 8+  
 (nehézségi főtől függően)  
 Időtartam: 15-30 perc  
 játékonként

Bemutató videó:  
  
[www.thebrainyband.com](http://www.thebrainyband.com)

A **Numberloor** szabályai nagyon egyszerűek: ha az összes kártya elfogy a kezedből, jutalmul kapsz egy csillagot. Az a játékos nyer, aki leghamarabb összegyűjti a megadott számú csillagot. A játék három nehézségi fokon játszható a játékosok számolási tudásszintjének megfelelően. Neheztett pálya (8+), Alap szint (6+), Kezdő szint (4+)

## Neheztett pálya (8 éves kortól)

### Előkészületek

Ebben a játékerőben mind az emeletkártyák, mind a léggömbkártyák játszanak. Ugyanakkor azt a hat kártyát, melynek bal alsó sarkában egy kék pötty van, ki kell venni a pakliból.

Alaposan keverd meg a paklit, majd ossz minden játékosnak hat lapot. Amennyiben bármely játékos csak léggömbkártyát kapott (és emeletkártyát egyet sem), ossz helyettük új lapokat.

Véletlenszerűen csapj fel egy emeletkártyát és egy léggömb kártyát (ez utóbbin mindenképpen legyen szám). A játékosok az óramutató járásának megfelelően kerülnek sorra. A legfiatalabb játékos kezd.

### A játék alapjai

Minden játékos megpróbál elsőként megszabadulni a kezében lévő emeletkártyáktól, mégpedig a léggömbkártyái felhasználásával.

A soron lévő játékos annyi kártyájától szabadulhat meg, amennyitől tud az adott körben, de legalább egy emeletkártyát mindenképpen le kell raknia.

Ha a soron lévő játékos egy kártyát sem tud lerakni, két kártyát húz a pakliból és újra próbálkozhat. Ha a húzás után sem tud, vagy nem akar lerakni, akkor „passzolhat” és a soron lévő játékos következik. Ha a pakliból elfogy a kártya, akkor a már kijátszott kártyák ismét visszakerülnek a játékba (a felülre felcsapott kártyák mindkét pakli esetén, az asztalon maradnak).

### A játék menete

Az emeletkártya paklira a következőképpen lehet kártyát lerakni:

1. Ha az emeletkártya száma megegyezik a felső kártyán lévő emeletszámmal. Pl.: emelet [1] az emelet [1] kártyára lerakható.
2. Ahányadik szintre kerülsz felfelé vagy lefelé, ha a pakli tetején lévő léggömb számának megfelelő emeletet mész adott irányba. Pl.: ha a pakli tetején 5-dik emelet és 3-as léggömb kártya látható, akkor 2-es (azaz  $5-3=2$ ), vagy 8-as emeletkártya (azaz  $5+3=8$ ) rakható le.

A soron lévő játékos a léggömb paklira bármikor, bármelyik számú léggömbkártyát lerakhatja, és dönthet úgy is, hogy egyetlen kártyát sem rak le.

Ebben az esetben a legfelső léggömbkártya marad az aktív kártya.

A soron lévő játékos tetszőlegesen váltogathatja az emelet- és a léggömbkártyák lerakását, egymás után több emelet- és léggömbkártyát kijátszva, feltéve, hogy legalább egy emeletkártyát le tud rakni adott körben.

**Példa egy körre:** Ha egy 3-as emeletkártya és egy 2-es léggömbkártya van felül, a játékos lerakhatja az 5-ös emeletkártyát (mert  $3+2=5$ ), majd a 7-es (mert  $5+2=7$ ), és a 9-es emeletkártyát (mert  $7+2=9$ ), ezután leteszi a 3-as léggömbkártyát, majd a 6-os emeletkártyát (mert  $9-3=6$ ) és végül a 3-as emeletkártyát (mert  $6-3=3$ ).

Amikor a játékos a kezében lévő összes emeletkártyáját lerakta, akkor az összes megmaradt léggömbkártyáját a léggömb paklira teszi, így fejezve be a játszmát. Mindegy, melyik léggömbkártyáját helyezi legfelülre a léggömb paklira.

### A játék vége

Ha egy játékos lerakja a kezében lévő összes kártyát, örömtáncot lejthet, és nyer egy csillagot, majd újra kap hat kártyát. A soron következő játékos folytatja a játékot.

A játékot az nyeri, aki elsőként gyűjt be 5 csillagot (2-3 játékos esetén) ill. 3 csillagot (4-5 játékos esetén).



## Mi a teendő a 9-nél nagyobb és a 0-nál kisebb számokkal?

A **Numberloor**-ban, amikor fel-le liftezünk, a tízes értéket fejben hozzáadjuk vagy kivonjuk, úgy hogy az eredmény mindig egyjegyű pozitív szám legyen.

Pl.: Ha a 9-es emeletről 11-re megyünk, ezt az **1-es** emeletkártyával jelezzük. Viszont, ha **0-s** emeletkártya van legfelül és 3 szintet kell lemennünk, akkor az olyan, mint a 10-es emeletről indulnánk és a 7-es emeletre érkeznénk.

Egyszóval, a **2-es** emeletkártya jelentheti a 2. vagy a 12. emeletet is; a **0-ás** emeletkártya pedig a 0. vagy a 10. szintet.



### Hogyan használjuk a speciális kártyákat?

**Éjszakai emeletkártyák:** A soron lévő játékos ugyanúgy játszhatja ki ezt a kártyát, mint a normál emeletkártyát. Ugyanakkor, akinek ilyen lap van a kezében, átveheti vele a soron következő játékostól a játéklehetőséget, amennyiben az éjszakai emeletkártya megfelel a pakli tetején lévő emelet- és léggömbkártya által meghatározott feltételnek. A játéklehetőséget átvevő normál módon folytatja a játékot, majd az óramutató járásának megfelelően következő játékos követi őt.



**„Bármelyik legközelebbi emelet” léggömb kártya:** Amíg ez a kártya van a pakli tetején, a legfelül lévő emeletkártyát, illetve a tőle egy vagy két szintkülönbségen lévő szomszédjait rá lehet tenni. Pl.: Ha az **5-ös** emeletkártya van a pakli tetején, akkor a **3, 4, 5, 6, 7-es** emeletkártyát lehet lerakni. Ne feledd, minden soron következő kártyának saját legközelebbi szomszédjai lesznek.



**„Bármely páros / páratlan emelet” léggömb kártya:** Amíg ez a kártya van a pakli tetején, bármely páros ill. páratlan emeletkártya lerakható.



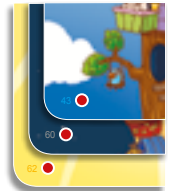
**„Kimaradsz a körből” léggömb kártya:** Ha bármely játékos ezt a lapot rakja le utolsó kártyaként adott körben, akkor a következő játékos két lapot húz és kimarad. Amíg nem rak valaki egy másik léggömb kártyát erre a kártyára, addig csak az éppen felfordított emeletkártyával megegyező számú emeletkártya rakható le.



## Alap szint (6 éves kortól)

Ebben a változatban a játékosoknak legfeljebb hármat kell hozzáadni, vagy kivonni. A többi szabály megegyezik a nehezített pálya szabályaival.

A játék előtt a piros ponttal jelölt kártyákat ki kell venni a pakliból. Minekután az éjszakai emeletkártyák nincsenek játékban, mindenki sorra kerül anélkül, hogy átvénné valakitől a játéklehetőséget.



Kártyapakli piros jelöléssel a sarkában.

## Játékszabály kezdőknek (4 éves kortól)

Ebben a változatban a játékosoknak a számsorok növekvő és csökkenő sorrendjét kell követniük.

Csak a nappali emeletkártyák vesznek részt a játékban (a léggömb- és az éjszakai emeletkártyák nem). Keverd össze a paklit és ossz minden játékosnak hat lapot, majd csapj fel két emeletkártyát.

A játékosok sorban következnek, a játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Amikor valaki sorra kerül, ráteheti a paklira az odavaló kártyákat, azaz a legfelsővel megegyező vagy azzal közvetlenül szomszédos kártyákat. Pl.: 4-es emeletkártya esetén a 4, 3 és az 5-ös emeletkártya rakható le.

A soron lévő játékos annyi kártyát rakhat le, amennyit csak tud. Ha a játékos nem tud, vagy nem akar lapot lerakni, akkor két lapot húz a pakliból és kimarad a körből. Ha a pakli tetején lévő kártya a 0-ás, akkor a felső szomszédja az 1, az alsó szomszédja pedig a 9 (azaz a 10 alsó szomszédja a 9).

Ha egy játékos lerakja a kezében lévő összes kártyát, felkiált és nyer egy csillagot, majd újra kap 6 kártyát. A soron következő játékos folytatja a játékot.

Ha minden kártya elfogy a pakliból, akkor a már kijátszott kártyák ismét visszakérülnek a játékba (a felső lapok mindkét pakli esetén, az asztalon maradnak).

A játék addig folytatódik, amíg valamelyik játékos összegyűjt 5 (2-3 játékos esetén), vagy 3 csillagot (4-5 játékos esetén).



További fejlesztő játékok:  
[www.thebrainyband.com](http://www.thebrainyband.com)