

LOGICARD[©]

7 ábra 3 színben 21 kártyán, feltalálója, Jéger József.

Minden kártyán van egy nagy szimbólum középen a számával, és négy kis szimbólum a sarkokban, úgy elrendezve, hogy bármely két kártyán egyetlen azonos színű ábra-pár van.

A szimbólumok nevei:

1. mag, 2. hal, 3. víz, 4. füge, 5. bor, 6. kenyér, 7. méz.

Egyedi, logikai szabályrendszeren alapuló kialakításának köszönhetően a Logicarddal különféle új, kombinációs, memória, gyorsasági, logikai és egyéb játékok játszhatók. Óvodás kortól minden korosztály számára szórakoztató.

Fejleszti a kombinációs-, koncentráló- és memóriakészséget.

A kártyákra eddig a következő három játék lett kifejlesztve:

LOGICARD REFLEX (2-12 fő)

Az osztó a pakli felső két lapját egymás után ábrával felfelé fordítva középre helyezi egymás mellé. Az osztó is játszhat.

A játékosok feladata észrevenni a két kártyán látható egyetlen azonos színű ábra-párt, és a következő cselekvést végrehajtani:

- ha két kis ábra azonos, akkor *kimondani* a hozzájuk tartozó számot (például "Öt!"),
- ha pedig egy nagy és egy kis ábra az azonos, akkor *csendben maradni és mutatóujjal megérinteni* a középső nagy ábrát, amelyik kis párja a másik lapon van.

A leggyorsabb játékos nyeri a kört: az egyik kitett lapot lefordítva maga elé veheti jutalmul: van egy pontja!

Kétes esetben az osztó dönt, és ha szerinte egyszerre szóltak, dönthet úgy is, hogy visszateszi az egyik kitett lapot a pakliba. Az ritkán homályos, hogy ki érintette meg először a nagy középső ábrát.

Két kis ábra azonossága esetén udvarias dolog a kör nyertesétől az, ha mielőtt elteszi a megnyert kártyát maga elé, megmutatja a többieknek, hogy mi is volt a megoldás.

Ha valaki megmozdítja a karját, amikor számot mondani a feladat, vagy megszólal mozdulat helyett, esetleg téves számot mond, akkor

elveszíti az összes addig megszerzett pontját! Ez önuralomra tanít. Az elveszített lapokat az osztónak visszaadja, aki azt kártyacsomag alá teszi: ennyivel is hosszabb lesz a kör. Itt is az osztó dönt kétes esetekben.

Ezután az osztó a felfordítva maradt lap mellé egy új lapot fordít fel a nála lévő kártyacsomagból.

Amikor az osztó az utolsó lapot teszi le a kör nyertese mindkét lapot viszi, tehát az utolsó pont kettőt ér. Az nyeri a fordulót, akinek a legtöbb elnyert pontja/kártyája van.

Többfordulós tornát (bajnokságot) például úgy lehet rendezni, hogy a játék elején mindenki kap zsetonnak öt pisztáciát vagy más finomságot, amikből forduló megnyerésekor fogyaszthat egyet. Az nyeri a tornát, akinek elfogynak a finomságai.

Két paklis Reflex

Két paklival két további cselekvésre van lehetőség:

- ha középen két azonos nagy ábra van, de más színűek: mozdulatlanul maradni és *kimondani az ábrák nevét* (például "Kenyér!") - emlékeztetőül: mag, hal, víz, füge, bor, kenyér, méz
- ha középen színben is azonos nagy ábra van (tehát a két kártya teljesen egyforma), akkor csendben maradni, és *tenyérrel letakarni mindkét kártyát*.

Ebben a verzióban a két új helyzet felülírja azt, amikor két kis szimbólum azonos.

Mivel jóval hosszabb két paklival a játék, és több a hibalehetőség, aki hibázott nem az összes, hanem csak *három kártyát ad vissza* az osztónak.

A játék végén a két pakli szétválasztása egy külön játék lehet: az osztó szétosztja a játékosok között a lapokat, és együtt sorban kirakják őket 2x(3x7) hálóba.

Hivatalos oldalak: logicard.hu és facebook.com/Logicard

Ha szeretnél ilyen kártyát, írd a logicard@gereblye.hu-ra.

JÉGER PÓKER (2-6 fő)

Az osztó keverés után 3 lapot oszt mindenkinek, további három lapot pedig ábrával felfelé egymás mellé az asztalra tesz. Hatnál kevesebb játékos esetén maradnak lapok, ezek *nem kerülnek játékba*.

A játék célja minél nagyobb értékű laphármas birtoklása.

Az osztótól balra ülő játékos kezd, és a játék így, balra halad tovább. Az épp soron lévő játékos a kezében tartott három lap közül *egy*et kicserélhet az asztalon lévő három lap bármelyikére, vagy passzolhat. Az elsőnek passzoló játékossal megkezdődik a játék utolsó köre (utoljára az elsőként passzoló játékostól jobbra ülő játékos cserélhet). Miután a játék befejeződött, a játékosok jól láthatóan, színükkel felfelé maguk elé helyezik lapjaikat, és megnevezik a lapjaik értékét. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legnagyobb értékű laphármasa van.

A laphármasok értéksorrendje:

1. **Póker**: három egyforma nagy ábra
2. **Nagy sor**: egy nagy és két kicsi, színben is azonos ábra
3. **Kis sor**: három egyforma színű és formájú kis ábra
4. **Nagy pár**: egy nagy és egy kicsi színben is egyező ábra
5. **Kis pár**: két egyforma színű és formájú kis ábra

A fenti öt kategórán *belül* az ábra értéke dönt: leggyengébb az egyes, legerősebb a hetes). Egyező érték esetén az ábra színe dönt kék < sárga < piros sorrendben (legerősebb a piros).

LOGICARD SUDOKU (1 fő)

A játékos a kártyacsomagot megkeveri, majd egy véletlenszerűen kiválasztott lapot félretesz.

A játék célja a maradék húsz lap lerakása olyan 5x4-es hálóban, melyben semelyik sorban és oszlopban nem szerepel azonos színű és formájú ábra. Sornak és oszlopnak a kis ábrák számítanak, tehát keresztben tíz, magasságban nyolc ábra.

Elkezdhetjük például úgy, hogy kétszer két lapot az asztalra helyezünk, azzal a feltétellel, hogy a kártyalapok sarkaiban lévő kis ábrák közül minden sorban és oszlopban csak egy szerepeljen. Ha ez sikerült, a négy lap mellé további öt lapot helyezhetünk a feltételnek megfelelően, úgy, hogy azok egy háromszor hármas négyzetet alkossanak. Ha ez is kész, kialakíthatjuk a négyszer négyes, majd az ötször négyes hálót is.