

A körben elsőként kijátszott kártyára ugyanez a szabály vonatkozik. A játékosnak be kell kiáltania: „semmi!”

A teknős különleges esete: „ó”

A teknősök különösen lassú állatok, és lassabban is gondolkodnak. Épp ezért minden kijátszott teknős után egy „ó”-t kell mondani az állítás elé, függetlenül attól, hogy a teknős már az asztalon volt vagy csak most játszottuk ki.

(Ábra az eredeti szabály 8. oldalán)

Állatfaj- és színegyezés van. De nincs többség: ugyanannyi teknős van (2), mint kék állat (2). A játékosnak be kell kiáltania: „ó, ó, dodelido!”

Vigyázat: nem mondhattok „ó”-t, ha nincs a kijátszott kártyák között teknős!

A krokodil különleges esete

Ha krokodil kerül a játékba, minden játékosnak el kell kergetnie a veszélyes állatot, vagyis rá kell csapniuk a kártyára.

A leglassabb játékos, azaz akinek a keze legfelülre kerül, megkapja a középén lévő összes kártyát, és új forduló kezdődik.

Hibák

Minden rossz szó, dadogás, téves „ó” és három másodpercnél hosszabb gondolkodás hibának számít. Ha egy játékos hibát követ el, az összes középén lévő kártyát a kezében lévő pakliba kell kevernie, és új forduló kezdődik.

A játék vége és a nyertes

Az a játékos, akinek elsőként sikerül a kezéből az összes kártyáját kijátszania, megnyeri a játékot.



A körben elsőként kijátszott kártyára ugyanez a szabály vonatkozik. A játékosnak be kell kiáltania: „semmi!”

A teknős különleges esete: „ó”

A teknősök különösen lassú állatok, és lassabban is gondolkodnak. Épp ezért minden kijátszott teknős után egy „ó”-t kell mondani az állítás elé, függetlenül attól, hogy a teknős már az asztalon volt vagy csak most játszottuk ki.

(Ábra az eredeti szabály 8. oldalán)

Állatfaj- és színegyezés van. De nincs többség: ugyanannyi teknős van (2), mint kék állat (2). A játékosnak be kell kiáltania: „ó, ó, dodelido!”

Vigyázat: nem mondhattok „ó”-t, ha nincs a kijátszott kártyák között teknős!

A krokodil különleges esete

Ha krokodil kerül a játékba, minden játékosnak el kell kergetnie a veszélyes állatot, vagyis rá kell csapniuk a kártyára.

A leglassabb játékos, azaz akinek a keze legfelülre kerül, megkapja a középén lévő összes kártyát, és új forduló kezdődik.

Hibák

Minden rossz szó, dadogás, téves „ó” és három másodpercnél hosszabb gondolkodás hibának számít. Ha egy játékos hibát követ el, az összes középén lévő kártyát a kezében lévő pakliba kell kevernie, és új forduló kezdődik.

A játék vége és a nyertes

Az a játékos, akinek elsőként sikerül a kezéből az összes kártyáját kijátszania, megnyeri a játékot.



A körben elsőként kijátszott kártyára ugyanez a szabály vonatkozik. A játékosnak be kell kiáltania: „semmi!”

A teknős különleges esete: „ó”

A teknősök különösen lassú állatok, és lassabban is gondolkodnak. Épp ezért minden kijátszott teknős után egy „ó”-t kell mondani az állítás elé, függetlenül attól, hogy a teknős már az asztalon volt vagy csak most játszottuk ki.

(Ábra az eredeti szabály 8. oldalán)

Állatfaj- és színegyezés van. De nincs többség: ugyanannyi teknős van (2), mint kék állat (2). A játékosnak be kell kiáltania: „ó, ó, dodelido!”

Vigyázat: nem mondhattok „ó”-t, ha nincs a kijátszott kártyák között teknős!

A krokodil különleges esete

Ha krokodil kerül a játékba, minden játékosnak el kell kergetnie a veszélyes állatot, vagyis rá kell csapniuk a kártyára.

A leglassabb játékos, azaz akinek a keze legfelülre kerül, megkapja a középén lévő összes kártyát, és új forduló kezdődik.

Hibák

Minden rossz szó, dadogás, téves „ó” és három másodpercnél hosszabb gondolkodás hibának számít. Ha egy játékos hibát követ el, az összes középén lévő kártyát a kezében lévő pakliba kell kevernie, és új forduló kezdődik.

A játék vége és a nyertes

Az a játékos, akinek elsőként sikerül a kezéből az összes kártyáját kijátszania, megnyeri a játékot.



