



## HÁT EZT MEG KI CSINÁLTA?!

### MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

„Nem a papagájom pottyantott a nappali közepére, hanem a nyúl!”  
A nyuszi büszke gazdájaként gyorsan tisztáznod kell kedvencedet a csúnya vád alól, és ráfognod a csúftettet egy másik állatra. Jó memóriára és gyorsaságra is szükséged lesz, ha nem akarsz olyan állatot vádolni, aki már korábban ártatlannak bizonyult, mert akkor neked kell majd feltakarítanod.

### A JÁTÉK TARTOZÉKAI

36 kártya (6 állat 6 színben)  
13 kakijelző  
A játék célja

Bűneset történt: valaki a nappali közepére kakcsizott. Vajon a te egyik házi kedvenced lehetett a tettes vagy egy másik játékosé?



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

### KI TEHETTE?

Bizonyítsd 6 kis állatod ártatlanságát azzal, hogy megszabadulsz a kártyáidtól. Gyorsan találd meg és tedd le a megfelelő lapot, és passzold tovább a vádat egy másik állatra. Hogy ne a te állatod legyen a fő gyanúsított, gyorsan kell reagálnod, és emlékezned kell arra, mely állatoknak bizonyosodott be az ártatlanságuk. Minden körben a bűnösnek bizonyuló állat gazdája kap egy kakijelzőt. A győztes az lesz, aki a játék végéig a legkevesebb kakijelzőt gyűjtötte össze.

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye kezébe a hozzá tartozó 6 állatkártyát. A nem használt színek kártyáit tegyék félre – nem lesz rájuk szükség.

A kakijelzőket tegyék az asztal szélére – a büntetőpontok számon tartására fognak szolgálni.



Kezdődhet a játék! Keressétek meg a tettest!

### A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd: választ egy lapot a kezéből, és képpel felfelé kijátssza az asztalra, amit az alábbihoz hasonló bejelentéssel kísér: „Nem az én teknősöm kakilt a szobába, hanem valaki másnak a hörcsöge.”

A többi játékos ekkor megpróbálja minél gyorsabban megtalálni saját lapjai között a hörcsögöt, és elsőként kijátsszani azt a teknőskártyára.

Aki elsőként kijátssza a hörcsögekártyáját, bebizonyítja ezzel a hörcsöge ártatlanságát, és megvédolhat egy mások állatot, például így: „Nem az én hörcsögöm kakilt a szobába, hanem valaki másnak a hala.”

A többiek most megpróbálják gyorsan megtalálni a halukat, és aki elsőként kijátssza a halat, tisztázza annak ártatlanságát, és egy újabb állatot gyanúsíthat.

**Fontos! Az a játékos, aki éppen megvédol egy állatot, nem játszhat ki kártyát.**

A játék a fent leírtak szerint folytatódik egészen addig, amíg meg nem találjátok a bűnös állatot.

Az a játékos, aki az utolsó kártyáját is letette, és megvédolt egy állatot, már nem vesz részt a körben, minden állata ártatlanságát bebizonyította – ügyes volt!

Megjegyzés: miután kijátsszotad az egyik lapodat, megvédolhatsz vele azonos fajú állatot is.

*Példa: „Nem az én macskám kakilt a szobába, hanem valaki másnak a macskája.”*

### A KÖR VÉGE

A kör akkor ér véget, ha egy állatot bűnösnek találunk. Egy állat akkor bizonyul bűnösnek, ha gazdája nem tudja az állatát ért vádat továbbpasszolni. Ez két módon történhet:

#### 1. lehetőség:

Ha a soron lévő játékos megvédol egy állatfajt, de már senkinek sincs ilyen állatkártyája a kezében (mert már mindenki bebizonyította állata ártatlanságát). Ebben az esetben már nincs kit vádolni, és a soron lévő játékos éppen kijátsszott állata bizonyul bűnösnek. Minden játékos megmutatja a lapjait, hogy megbizonyosodjunk róla, senkinek nincs ilyen állata, majd a soron lévő játékos kap egy kakijelzőt büntetésképpen.

#### 2. lehetőség:

Ha már csak egy játékosnak maradt a kezében lapja, mert a többiek már az összes állatuk ártatlanságát bebizonyították (azaz megszabadultak a lapjaiktól), kizárás alapon csak ennél a játékosnál lehet a tettes – így ő kap egy kakijelzőt.

### A JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékos megkapta 3. kakijelzőjét, a játék véget ér. Ejnye! Jobban kéne vigyáznod a kis kedvencedre!  
A legkevesebb kakijelzőt gyűjtő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén több győztes is van.

### ÖTLETEK EGYÉB JÁTÉKVARIÁNSOKHOZ

Legyetek kreatívak!

Íme pár ötlet, ami további vidám pillanatokat biztosít:

- Ki pukizott a kocsiba?
- Ki hagyta ott a szemetet?
- Ki csente el a sültet?

Találjatok ki ti is vicces kérdéseket!



## HÁT EZT MEG KI CSINÁLTA?!

### MIRŐL SZÓL A JÁTÉK?

„Nem a papagájom pottyantott a nappali közepére, hanem a nyúl!”  
A nyuszi büszke gazdájaként gyorsan tisztáznod kell kedvencedet a csúnya vád alól, és ráfognod a csúftettet egy másik állatra. Jó memóriára és gyorsaságra is szükséged lesz, ha nem akarsz olyan állatot vádolni, aki már korábban ártatlannak bizonyult, mert akkor neked kell majd feltakarítanod.

### A JÁTÉK TARTOZÉKAI

36 kártya (6 állat 6 színben)  
13 kakijelző  
A játék célja

Bűneset történt: valaki a nappali közepére kakcsizott. Vajon a te egyik házi kedvenced lehetett a tettes vagy egy másik játékosé?



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

### KI TEHETTE?

Bizonyítsd 6 kis állatod ártatlanságát azzal, hogy megszabadulsz a kártyáidtól. Gyorsan találd meg és tedd le a megfelelő lapot, és passzold tovább a vádat egy másik állatra. Hogy ne a te állatod legyen a fő gyanúsított, gyorsan kell reagálnod, és emlékezned kell arra, mely állatoknak bizonyosodott be az ártatlanságuk. Minden körben a bűnösnek bizonyuló állat gazdája kap egy kakijelzőt. A győztes az lesz, aki a játék végéig a legkevesebb kakijelzőt gyűjtötte össze.

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye kezébe a hozzá tartozó 6 állatkártyát. A nem használt színek kártyáit tegyék félre – nem lesz rájuk szükség.

A kakijelzőket tegyék az asztal szélére – a büntetőpontok számon tartására fognak szolgálni.



Kezdődhet a játék! Keressétek meg a tettest!

### A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd: választ egy lapot a kezéből, és képpel felfelé kijátssza az asztalra, amit az alábbihoz hasonló bejelentéssel kísér: „Nem az én teknősöm kakilt a szobába, hanem valaki másnak a hörcsöge.”

A többi játékos ekkor megpróbálja minél gyorsabban megtalálni saját lapjai között a hörcsögöt, és elsőként kijátsszani azt a teknőskártyára.

Aki elsőként kijátssza a hörcsögekártyáját, bebizonyítja ezzel a hörcsöge ártatlanságát, és megvédolhat egy mások állatot, például így: „Nem az én hörcsögöm kakilt a szobába, hanem valaki másnak a hala.”

A többiek most megpróbálják gyorsan megtalálni a halukat, és aki elsőként kijátssza a halat, tisztázza annak ártatlanságát, és egy újabb állatot gyanúsíthat.

**Fontos! Az a játékos, aki éppen megvédol egy állatot, nem játszhat ki kártyát.**

A játék a fent leírtak szerint folytatódik egészen addig, amíg meg nem találjátok a bűnös állatot.

Az a játékos, aki az utolsó kártyáját is letette, és megvédolt egy állatot, már nem vesz részt a körben, minden állata ártatlanságát bebizonyította – ügyes volt!

Megjegyzés: miután kijátsszotad az egyik lapodat, megvédolhatsz vele azonos fajú állatot is.

*Példa: „Nem az én macskám kakilt a szobába, hanem valaki másnak a macskája.”*

### A KÖR VÉGE

A kör akkor ér véget, ha egy állatot bűnösnek találunk. Egy állat akkor bizonyul bűnösnek, ha gazdája nem tudja az állatát ért vádat továbbpasszolni. Ez két módon történhet:

#### 1. lehetőség:

Ha a soron lévő játékos megvédol egy állatfajt, de már senkinek sincs ilyen állatkártyája a kezében (mert már mindenki bebizonyította állata ártatlanságát). Ebben az esetben már nincs kit vádolni, és a soron lévő játékos éppen kijátsszott állata bizonyul bűnösnek. Minden játékos megmutatja a lapjait, hogy megbizonyosodjunk róla, senkinek nincs ilyen állata, majd a soron lévő játékos kap egy kakijelzőt büntetésképpen.

#### 2. lehetőség:

Ha már csak egy játékosnak maradt a kezében lapja, mert a többiek már az összes állatuk ártatlanságát bebizonyították (azaz megszabadultak a lapjaiktól), kizárásos alapon csak ennél a játékosnál lehet a tettes – így ő kap egy kakijelzőt.

### A JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékos megkapta 3. kakijelzőjét, a játék véget ér. Ejnye! Jobban kéne vigyáznod a kis kedvencedre! A legkevesebb kakijelzőt gyűjtő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén több győztes is van.

### ÖTLETEK EGYÉB JÁTÉKVARIÁNSOKHOZ

Legyetek kreatívak!

Íme pár ötlet, ami további vidám pillanatokat biztosít:

- Ki pukizott a kocsiba?
- Ki hagyta ott a szemetet?
- Ki csente el a sültet?

Találjátok ki ti is vicces kérdéseket!