



KISS SZILVIA JÁTÉKA
KRÁNICZ DOROTTYA RAJZAIVAL



A doboz tartalma:

1 textil játéktábla

6 paletta

84 festménykártya

40 célkártya

(a célkártyák magyarázatát lásd a szabály végén)

1 segédkártya

156 festékkocka 9 különböző színben

(24-24 a kékből, sárgából, pirosból, fehérből és
12-12 a rózsaszínből, világoskékből, zöldből, narancssárgából, lilából)

1 kezdőjátékos-jelölő

1 vászonzsák

2 tálka

1 játékszabály

1 kísérőfüzet





A játék célja

Tudod, mit csinál a restaurátor? Ha a múzeumban egy-egy festménynek megkopik a színe, megsérül, akkor kijavítja. Most te is kipróbálhatod ezt a mesterséget! A játék képeihez mindig 3-3 színt kell összegyűjtened, hogy restaurálni tudd. A célod, hogy minél több, minél értékesebb festményt restaurálj, és közben szemmel tartsd a többieket, hogy ki hogyan áll és mire gyűjt, nehogy beelőzzenek! Ha közben figyelsz arra is, hogy mire van szüksége a múzeumnak az új kiállításhoz, plusz pontokat szerezhetsz.

Előkészületek

1. Terítsétek ki a játéktáblát az asztal közepére!
2. Osszatok minden játékosnak egy-egy palettát!
3. Keverjétek meg a festménykártyákat, és osszatok mindenkinek kétőt. Ez lesz a saját, titkos készlete – a játék során ezekből is választhat megfestésre képeket, de nem kötelező őket restaurálni, ha nem szeretné! Ezután csapjatok fel 5 festménykártyát a játéktábla számozott helyeire, képpel felfelé. A maradékot tegyétek egy pakliba a tábla mellé.
4. A célkártyák közül válogassátok ki, amiknek a jobb felső sarkában annyi játékos van, ahányan játszatok, valamint azokat, amiken nincs játékosszám. Ezeket tegyétek megkeverve, képpel lefelé egy pakliba a kék kutusra. Ezután csapjatok fel belőle 6-ot a játéktáblára, a középső polcra!

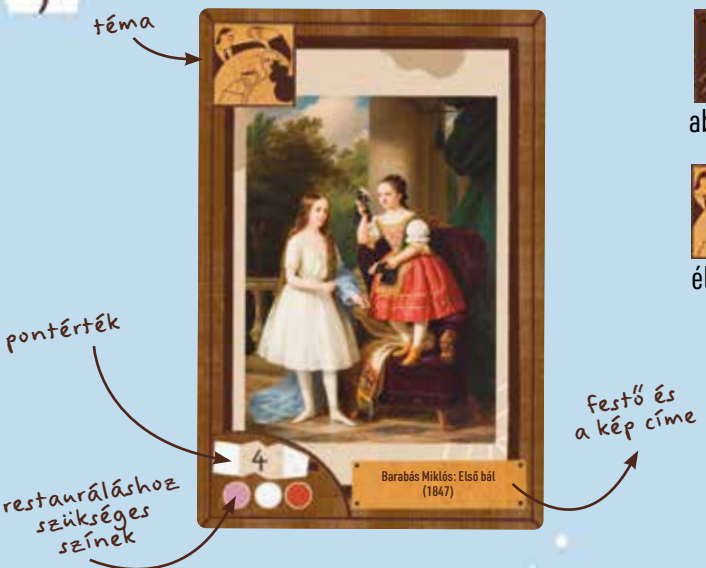
 **TIPP:** Ha nehéznek találjátok, hogy a célkártyákra is figyeljétek, az első egy-két játékban vegyétek ki őket!

5. Az alapszínű festékkockákat (kék, sárga, piros, fehér) tegyétek a húzószákba, rázzátok össze, és hármásával húzzatok a zsákból a játéktábla tetején lévő öt festékhelyre. Az egyik tálkát tegyétek üresen a tábla mellé, ide kerülnek az elhasznált alapszínű kockák. A legidősebb játékos vegye magához a zsákot, ő töltögeti majd újra a játék folyamán a festékkockák helyét a táblán.
6. A kevert színeket készítsétek a másik tálkába a játéktábla mellé.
7. Jelöljétek ki a kezdőjátékost – legyen az, aki a legutóbb festett! Ő kapja a kis ecsetet.





A festménykártya felépítése



7 témát láthatsz a kártyákon:



9-féle színt láthatsz a kártyákon:



A játék menete

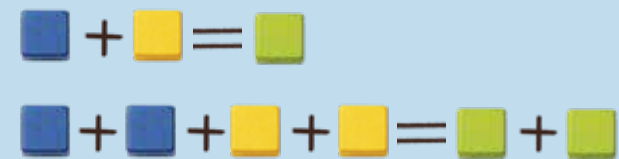
A kezdőjátéktól kezdve az óramutató irányába haladva minden játékos 1 akciót hajthat végre a körében. Az alábbi akciók közül választhat:

1. **Elvesz egy adag festéket** a játéktábláról. Ilyenkor mindhárom festék-kockát el kell vennie, és lehetőség szerint el kell helyeznie a saját palettáján. A palettán összesen 5-féle szín tárolható (minden kis körben egyféle), egy színből pedig maximum 4 kocka. Az azonos színű kockákat egy körbe kell tenni. Ha valamit nem tud már a játékos elhelyezni, akkor dönthet úgy, hogy egy vagy több, már a palettáján lévő festéket

kidob, miután felvette az új kockákat. (Az alapszínű kockákat az elhasznált kockák tálkájába, a kevert színeket a saját tálkájukba tegye vissza!) Az elvett festékcsoport helyére újabb hármas csoportot kell húzni a zsákból. Ha a zsák kiürül, akkor az „elhasznált” alapszínű kockákat vissza kell önteni a zsákba, és abból lehet újra húzni.

2. **Színt kever.** A játékos a játéktáblán látható színkeverési segédlet szerint a palettáján lévő alapszínekből kevert színeket készíthet. Egy akcióval egyszerre egyféle kevert szín állítható elő, de abból több alapszínű kockapár beadásával több adagot is keverhet. Az elhasznált alapszíneket tegye az elhasznált kockák tálkájába, a kikevert színek kockáit pedig helyezze el a palettáján. Ha a kikevert szín ekkor nem fér el, akkor csinálhat neki helyet kockák eldobásával.

Példa a színkeverésre



3. **Restaurál egy festményt a játéktáblára kirakott, vagy maga előtt lefordítva tartott festménykártyák közül.** Ehhez be kell adni a festményen látható színek kockáit. A restaurált festményt a saját palettája mellé helyezi képpel felfelé. A felvett festmény helyett fel kell csapni egy újat a táblára a festménykártyák paklijából.





4. **Felvesz egy festménykártyát** a táblára kirakottak közül, hogy majd később restaurálja. (Például azért, mert még nem rendelkezik a festmény restaurálásához szükséges festékkockákkal, de fontos neki, hogy megszerezze.) Képpel lefelé tegye maga elé, hogy ne keveredjen össze a már elkészített festményekkel (de bármikor megnézheti). A felvett festmény helyett fel kell csapni egy újat a táblára. Maximum 3, még nem restaurált kép lehet egy játékosnál.
5. **Eldobhat festménykártyát a még nem restauráltak közül, és húzhat a pakliból.** Dobja el azokat, amiket nem szeretne restaurálni, és utána húzzon fel a festménykártyák paklijából annyit, hogy maximum 3, még nem restaurált kép legyen nála! Nem kötelező dobni, de vigyázat, a táblán lévő festmények közül csak akkor vehet fel a festékkockák beadása nélkül festményt, ha 3-nál kevesebb még nem restaurált képe van!
6. **Elvesz egy célkártyát** a játéktáblára felcsapottak közül, és maga elé teszi. A célkártyák a játék végén biztosítanak majd plusz pontokat a játékosoknak. (A célkártyák részletes magyarázatát a szabály végén találjátok.)

Játék vége és pontszámítás

A játék addig tart, amíg játékoszámtól függően valaki restaurálja

2 játékos esetén a 7. festményét

3-4 játékos esetén a 6. festményét

5-6 játékos esetén az 5. festményét



Ekkor a forduló még befejeződik, azaz a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos jön utoljára. Ezután összesítsétek a megszerzett pontjaitokat: adjátok össze a restaurált festményeitek pontértékeit (a restaurálatlanul maradt festmények nem számítanak), majd adjátok még hozzá a célkártyákkal szerzett plusz pontokat.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyeri a játékot. Egyenlőség esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

A következő négy oldalon találtok példát a pontozásra és bemutatjuk a célkártyák részletes magyarázatát.





SZILVINEK van $5+5+7+2+5 = 24$ pontja a festménykártyáin.

- A célkártyáival szerzett pontjai:
 - 2 festménykártyán van piros szín, ez $2 \times 1 = 2$ pont
 - 3 tájat ábrázoló képet gyűjtött: $3 \times +2 = 6$ pont
- A 3. célkártyája szerint minden színnek szerepelnie kellene a kártyáin, de neki hiányzik a fehér szín. Ezért nem kap pontot.
- Összesen 32 pontja van.



LEVINEK $5+7+5+5+5=27$ pontja van a festménykártyáin.

- A célkártyáival szerzett pontjai:
 - 2 absztrakt képet gyűjtött: $2 \times +2 = 4$ pont
 - 4 azonos kevert szín: 3 pont
- Levi a világoskékéből és a rózsaszínéből is összegyűjtötte ezt, de a feltételes célkártyát csak EGYSZER lehet számolni, tehát 3 pontot kap.
- Összesen 34 pontja van.



SÁRÁNAK $5+5+5+4+4+4=27$ pontja van a festménykártyáin.

- A célkártyáival szerzett pontjai:
 - 1 pontot kap festményenként, mivel egyáltalán nincs a festménykártyáin világoskék: $6 \times +1 = 6$ pont
 - 4 pontot kap, mivel van legalább 4 különböző témájú festménye.
- Összesen 37 pontja van.

Ő NYERTE MEG A JÁTÉKOT!





Célkártyák

A célkártyákkal megszerezhető pontokba is csak a restaurált festmények számítanak bele. A játékban kétféle célkártya van.

Egyszerű célkártyák

Az **egyszerű** célkártyák egy megadott színre vagy témára adnak plusz pontot – ahány van az adott színből/témából, annyiszor 1 vagy 2 pontot.



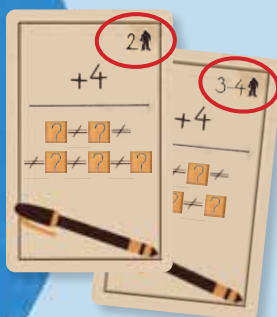
1 pont minden olyan festmény után, amelyben van az adott szín.



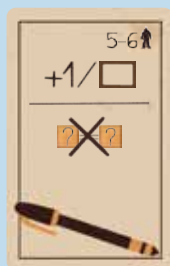
2 pont minden olyan festmény után, amely a megadott témájú.

Feltételes célkártyák

A **feltételes** célkártyák **egyszer** adnak plusz pontot, akkor, ha sikerül az adott feltételt teljesíteni. Ha többszörösen teljesíti a játékos a feltételt, akkor is **egyszer** számolhatjuk csak a kártya pontjait!



4 pont jár, ha – játékoszámtól függően – a játékosnak van 4 vagy 5 különböző témájú festménye.



1 pont jár minden festmény után, ha a játékos MINDEN festménye különböző témájú.



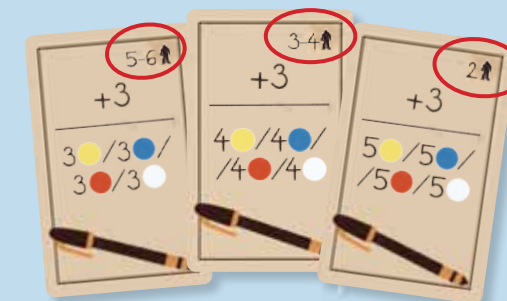
3, 4 vagy 5 pontot ér – játékoszámtól függően –, ha a játékos festményein minden szín szerepel.



3, 4 vagy 5 pontot ér – játékoszámtól függően –, ha a játékosnak legalább 3 egyforma témájú festménye van.



3 pontot ér, ha – játékoszámtól függően – a játékosnak van legalább 3, 4 vagy 5 festménye, amelyeken ugyanaz a kevert szín van.



1 pont jár MINDEN festmény után, ha a játékos EGYIK FESTMÉNYÉN SEM fordul elő a célkártyán látható szín.

3 pontot ér, ha – játékoszámtól függően – a játékosnak van legalább 3, 4 vagy 5 festménye, amelyeken ugyanaz az alapszín van.



Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2026
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu

Játéktervező: © Kiss Szilvia

Grafika: © Kráncz Dorottya

A reprodukciók felhasználását engedélyezte: Hungart © 2026

A reprodukciók jogtulajdonosa a © Magyar Nemzeti Galéria és a © Szépművészeti Múzeum.

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek számára!

Származási hely: Kína

