

Scopul jocului - Să fii primul jucător care își folosește toate cardurile.

Pregătirea jocului - Se amestecă bine cardurile și se dau câte **25 fiecărui jucător**. Restul de carduri se pun în teancul din care se trage.

Desfășurarea jocului - Fiecare jucător își pune patru carduri din propriul pachet în față, în șir (acesta se numește teancul jucătorului), iar restul se lasă într-un teanc lângă el. Cardurile sunt cu două fețe, așa că jucătorii ar trebui să se familiarizeze cu ambele părți. Se întorc primele două carduri din teancul de tras și se așază alăturat, în mijlocul mesei. Dealer-ul începe jocul spunând „Start!”, iar toți jucătorii, simultan, încearcă să pună carduri din propriul teanc peste unul dintre cele două carduri din centru. Pentru a face asta, trebuie să spună cu voce tare conexiunea dintre cardul lor și unul dintre cardurile din centru. Conexiunea trebuie spusă într-o propoziție completă și trebuie să includă ambele obiecte. Nu uita că poți folosi ambele părți ale cardului. Jucătorii pot pune doar un card în teancul din centru per tură. Pe măsură ce jucătorii folosesc carduri din teancul lor, le înlocuiesc cu carduri din propriul teanc de tras. Dacă toți jucătorii rămân „blocați” și nimeni nu poate găsi o imagine în teancul său pentru a forma o conexiune, dealer-ul întoarce două carduri noi din teancul de tras, iar jocul începe din nou. Dacă un jucător pune un card fără să ofere o conexiune credibilă între acesta și cardul precedent, iar alt jucător contestă conexiunea, jocul se oprește imediat. După discuții, ceilalți jucători decid fie să accepte legătura, fie să penalizeze jucătorul dându-i cinci cărți suplimentare din teancul de tras. Totuși, dacă un jucător face o conexiune „greșită” și altcineva joacă deja un card înainte ca aceasta să fie contestată, atunci a scăpat nepedepsit! Nu se poate folosi aceeași conexiune de două ori la rând. Exemplu: dacă cineva pune un card cu un pisoi peste un card cu câine și spune „Câinele și pisoiul sunt amândouă animale”, altcineva nu poate pune un leu peste pisoi și să spună „Leul și pisoiul sunt amândouă animale”.

Conexiuni invalide

- Ambele obiecte încep cu aceeași literă.
- Ambele au același număr de silabe.
- Ambele au același fundal colorat.

Carduri speciale (Wild Cards)

- Dacă un jucător trage un card special, îl poate folosi pentru a se „lega automat” de orice card din centru.
- Cardul plasat imediat peste cardul special este de asemenea acceptat fără explicație.

Câștigarea jocului - Primul jucător care își folosește toate cardurile câștigă jocul!

Veriga lipsă - Acest joc este similar cu *Jocul de bază*. În această variantă, jucătorii trebuie să găsească un card care să se potrivească cu ambele carduri întoarse pe masă. Fiecare jucător primește cinci carduri. Se întorc două carduri din teancul de tras. Primul jucător care poate lega unul dintre cardurile lui de ambele carduri întoarse câștigă runda. Câștigătorul păstrează cele trei carduri într-un „teanc de câștig”. Exemplu: Dacă un tractor galben și un măr sunt pe masă, un jucător poate pune un card cu o banană și să spună: „Mărul și banana sunt amândouă fructe, iar tractorul și banana sunt amândouă galbene.” După fiecare, jucătorii primesc 5 carduri noi. Primul jucător care strânge 30 carduri câștigă jocul.

Joc cu rapid cu 5 carduri - Se dau cinci carduri fiecărui jucător. Dealer-ul întoarce un card din teanc și îl pune în mijloc. Jucătorii folosesc doar cardurile primite (fără să le întoarcă pe cealaltă parte) pentru a face legături directe, la fel ca în jocul de bază. Dacă jocul se oprește (pentru că niciun jucător nu mai poate să facă o conexiune nouă) întoarce un card nou din teancul de tras. Primul jucător care scapă de cele 5 carduri câștigă jocul. Schimbați dealer-ul și jucați din nou.

Strigă – Dealer-ul întoarce două carduri. Primul jucător care strigă o conexiune între ele câștigă cele două cărți. Primul jucător care adună 20 de carduri câștigă jocul. *Notă:* nu este neapărat nevoie de dealer – dacă sunt doar câțiva jucători, fiecare poate întoarce câte un card în același timp.

Reacție în lanț - Fiecare jucător primește cinci carduri. De îndată ce dealerul spune „Start!”, jucătorii trebuie să lege toate cele cinci carduri într-o secvență. Exemplu: Dacă un jucător are carduri cu o barcă, un taxi, o banană, un săpun și un bebeluș, legătura ar putea fi: Taxiul și barca sunt amândouă mijloace de transport. Barca și săpunul plutesc. Săpunul se folosește pentru a spăla bebeluși. Primul jucător care face o conexiune cu toate cardurile câștigă runda. Jocul are 7 runde în total.

Proba de un minut - Jucătorii au 60 de secunde pentru a trece cât mai repede prin pachet și a face cât mai multe legături. Fiecare card trebuie să se lege de cel anterior. Dacă un jucător rămâne blocat, poate renunța la card și poate trece la următorul. Jucătorul care face cele mai multe conexiuni în 60 de secunde câștigă.

Exemple de conexiuni

Miere – Albină – Albinele fac miere

Făcăleț – Lingură – Lingura și făcălețul sunt ambele ustensile din bucătărie.

Trandafir – Balon – Trandafirul și balonul sunt ambele roșii.

Salată – Melc – Atât salata, cât și melcul se găsesc în grădină.

Avion – Tren – Atât trenul, cât și avionul sunt mijloace de transport.

Ochelari – Blugi – Atât ochelarii, cât și blujii vin în perechi.

Monede – Minge de basket – Atât mingea de basket, cât și monedele sunt rotunde.

Balon cu aer cald – Zmeu – Atât baloanele cu aer cald, cât și zmeiele zboară.