

VIGYÁZ(Á) 6 JUNIOR

Szerző: Wolfgang Kramer

Játékosok: 2-5

Ajánlott: 5 éves kortól

Játékidő: kb.: 20 perc

A JÁTÉK TARTALMA



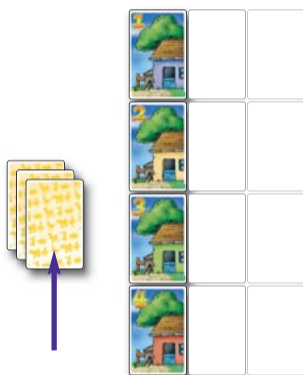
52 Állatkártya a következők szerint: 42 kártyán 1 állat van
6 kártyán 2 állat van, 4 kártyán 3 állat van

4 pajta kártya

A JÁTÉK CÉLJA

Még süt a nap az állatfarm felett, pedig már esőfelhők gyűlnek az égen. Az állatok póni, kecske, nyúl, kacsa, tyúk és a kis egérke félnek a vihartól ezért a pajtába bújnak. A játékosok segítenek a kicsi és nagy állatoknak megtalálni a helyüket. Az a játékos, akinek elsőként sikerül hat különböző állatot a pajtába terelnie, megnyeri az állatkártyákat. A játékot végül az a játékos nyeri, aki a legtöbb állatkártyát gyűjtötte.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Az állatkártyákból képzett
lefordított pakli

A játékosok a 4 pajta kártyát felfordítva egymás alá teszik az asztalra. Ezek a pajta lapok képezik a sorok kezdetét. Az állatkártyákból megkeverés után egy lefordított paklit kell képezni a pajta kártyák mellett, az ábrán látható módon.

A JÁTÉK MENETE

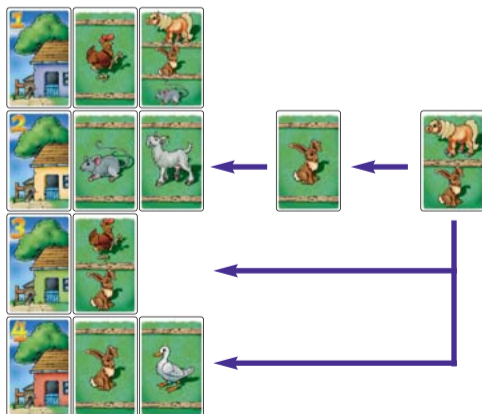
A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek sorra. Az éppen soron lévő játékos felfordítja az állatkártyákból képzett pakli legfelső lapját, majd felfordítva a négy sor egyikéhez illeszti azt. A felfordított lapot mindig a kiválasztott sor jobboldalára, utolsó lapként kell letenni (lásd az alsó ábrán). A játékot a következő játékos folytatja.

A lapillesztésre vonatkozó szabályok:

- Egy állatot minden esetben olyan sorhoz **kell** illeszteni, amelyikben még nincs olyan fajta állat.
- Abban az esetben, ha a felfordított lapon lévő állat már mind a négy sorban van, akkor a játékos **dönthet** arról, hogy melyik sorhoz illeszti a lapot.
- Akkor, ha a felfordított lapon két állat képe van, akkor a játékosnak a lapot olyan sorhoz kell illesztenie, amelyikben legalább az egyik állat még nem szerepel.
- Egy pajta, azaz egy sor akkor telik meg, ha mind a hat állat legalább egyszer szerepel a sorban. Az a játékos, aki egy sorhoz a **hatodik** állatfajta illeszti, megkapja a sorban lévő állatkártyákat, azt is amelyiket éppen letett. Ez több, vagy kevesebb is lehet, mint 6 lap. A pajta kártya az asztalon marad.

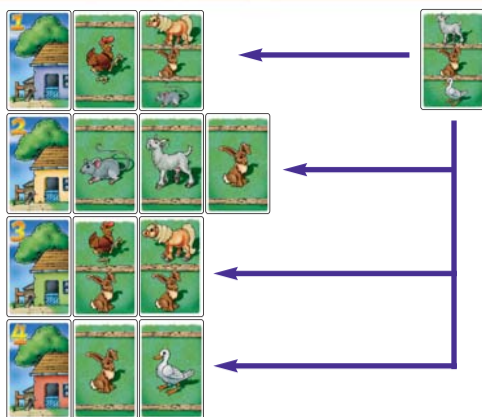
A játékosok, az elvett sorok lapjait egy pakliba rendezve maguk előtt gyűjtik. Az üres sorhoz újra lehet lapokat illeszteni. A játékosoknak tehát minden esetben négy lehelyezési lehetőség áll rendelkezésükre.

Példa:



A nyúl lapot csak a második sorhoz lehet illeszteni, mert a másik három sorban már van nyúl lap.

Az a kártya, amelyiket póni és nyúl van, a 2,3 és 4. sorok valamelyikéhez illeszthető, mert póni még egyik sorban sincs.



Ezt a kártyát, amin kecske, nyúl és kacsa van bármelyik sorhoz oda lehet illeszteni, mert a lap odaillesztésével, mindegyik sorba legalább egy új állat kerül.

Abban az esetben, ha a játékos a lapot az első sorhoz illeszti, megtelik a sor (6 különböző állat), a játékos megkapja a három lapot.

A JÁTÉK VÉGE

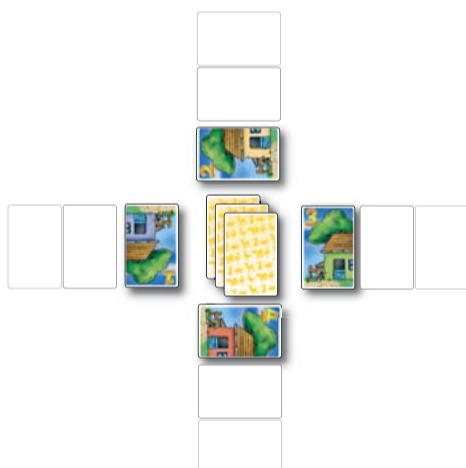
A játéknak akkor van vége, amikor a pakli utolsó lapja az egyik sorhoz beillesztésre kerül. A játékosok összeszámolják állatkártyáikat. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb állatkártyát gyűjtötte.

JÁTÉKVARIÁCIÓ Senki sem akar állatokat

A játék alapszabályai változatlanul megmaradnak. A játékosok azonban ebben a játékvariációban megpróbálják megakadályozni azt, hogy „megteljen a pajta” azaz a hatodik fajta állat is a sorhoz kerüljön. Az a játékos aki a hatodik állatfajtát illeszti, annak fel kell vennie az egész sor lapjait. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legkevesebb lapja gyűlik össze a játék végéig.

JÁTÉKVARIÁCIÓ Minden játékos egyszerre játszik

Ebben a játékvariációban fontos a pajta kártyák számozása. Az 1-es számú pajta kártya kerül az első helyre, a 2-es a másodikra és így tovább. A lapokat ahogy az alsó ábrán látjátok, kereszt alakzatban kell az asztalra tenni. Az éppen soron lévő játékos ráfordítja a húzó-pakli legfelső lapját a paklira és otthagyja azért, hogy minden játékos megnézhesse.



A játékosok megnézik, hogy a felfordított lap egyik sorhoz történő illesztésével lesz-e hat különböző fajta állat az egyik sorban.

Amennyiben nem, a játékos a felfordított lapot a játék alapszabályai szerint az egyik általa választott sorhoz illeszti.

Vizsgálat, ha lehetséges az egyik sorhoz a hatodik fajta állatot illeszteni, akkor az a játékos, aki ezt elsőként meglátja, hangosan azt kell, hogy kiáltja, hogy „Vigyázz hat!” és elveszi a sor elején lévő pajta lapot. A játékosok ekkor ellenőrzik, hogy a lap elhelyezésével tényleg a hatodik fajta állat kerül-e a sorba.

- Amennyiben a játékosnak igaza van, megnyeri a sor lapjait, az éppen felfordított lapot is.
- Abban az esetben, ha a játékosnak nincs igaza, egy lapot vissza kell adnia a paklijából, amit félre kell tenni. Természetesen csak akkor, ha már gyűjtött lapot. A felfordított lapot, a lapot felfordító játékos ezek után a játék szabályai szerint az egyik sorhoz illeszti. A pajtalapok mind a két esetben visszakérülnek a sor elejére.

Akkor, ha több játékos is azt kiáltja, hogy „Vigyázz hat!” és különböző sorok elejéről kapják el a pajtalapot, a játékosoknak több sort kell ellenőrizniük.

- Ha a játékosoknak igazuk van, megkapják a sorokban lévő állatkártyákat.
- Az a játékos, akinek nem volt igaza, egy lapot visszaad (amennyiben van már megszerzett lapja).
- A felfordított állatkártyát egyik játékos sem kapja meg. A lapot felfordító játékos végül az alapszabályok szerint az egyik sorhoz illeszti azt.

Minden elvett pajtalapot vissza kell tenni a sorok elejére.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.



Amigo Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 D-63128 Dietzenbach
E-mail: redaktion@amigo-spiele.de

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Szármasztási hely: EU

