

A stratégia játéka!
Nem olyan egyszerű úgy sort kialakítani,
hogy más malmára ne hajtsuk a vizet. Kemény stratégiát és okos lépéseket kell bevetnünk.

- Ajánlott életkor:** 7 éves kortól
Játékosok száma: 2-4 fő
A doboz tartalma: 1 tábla, 12 állat Korong, 48 feladatkártya
Játékidő: 10-20 perc
A játék célja: "Állat" kártyákat szerezni. Ehhez a játékosoknak át kell juttatniuk a korongokat a táblán, hogy ugyanazt a sort kapják, mint amit a kártyán látnak.

Előkészületek: Keverjük meg a kártyákat és adjunk minden játékosnak kettőt. Ezek mutatják, melyik állatokból kell a sort kirakni. A megmaradt kártyákat képpel lefelé az asztal közepére tesszük egy húzópaklit alkotva.



A 12 állat korongot véletlenszerűen feltesszük a táblára, a képen látható mezőkbe.



A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd és órajárás szerint haladunk...

Amikor sorra kerülsz, léphetsz egy koronggal:

- egy szabad szomszédos mezőre,
vagy
- "átugorhatsz" egy vagy több másik korongot.

A korong "ugorhat" mindaddig, amíg nincs üres mező a között a mező között, ahonnan elindul, és amit éppen "átugrik". Az átugrott állat(ok) mögött kell lennie egy üres mezőnek, hogy a korong oda érkezhessen. Egy korong egymás után több ugrást is elvégezhet.

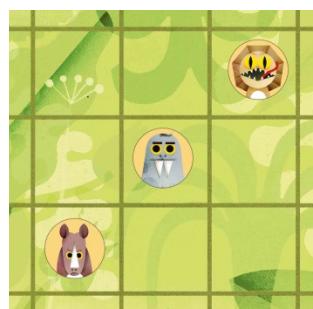


Ha sikerül a kártyádon látható állatok közül hármát egy sorba állítanod, felmutatod a kártyát, majd tedd le magad elé. Ezt a kártyát megnyerted.

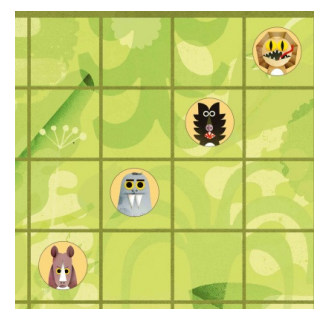
Ne feledjük: Az állatokat bármilyen sorrendben sorakoztathatod, de egyenes vonalban kell állniuk (hosszában, szélteben, vagy átlósan), és nem lehet köztük se másik állat, se üres mező.



kártya



nyertél



nem, így nem jó

Ezután húzz egy új lapot, hogy megint kettő legyen a kezvedben, majd jön a következő játékos.

Ha a lépésed végén egy másik játékos lapján látható sorrendet állítasz fel, annak a játékosnak nem kell megvárnia, amíg ő következik. Rögtön bemutathatja a lapját, és ezzel nyer is egy pontot. Ezután húz egy lapot, a játék pedig folytatódik.

Győzelem: Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként szerez nyolc kártyát.