



Bevezető

Eleinte még könnyű megjegyezni a dobókockákon látható állatokat. De aztán hirtelen, mikor azt mondják, „Taksi...”, bocsánat: „Tacsit rá!” – ilyenkor se lát, se hall az ember és mindent elfelejt:

Volt három disznó! - vagy csak kettő? És mennyi kutya volt? Hány macska? Nyúl? Kacsa?

Az nyer, aki a végén a legtöbb állatkártyájától meg tudott szabadulni.

A játék tartalma

- 100 Játékkártya
 - 90 állatkártya
(18 játékosonként)
 - 9 Speciális kártya
 - 1 **Létszámjelző** kártya
- 15 Dobókocka
- 1 Doboz



Előkészületek

Keverd össze a **9 speciális kártyát** (ezeknek piros hátlapjuk van) és tedd le őket lefordítva egy pakliba az asztal szélére! Tedd a **létszámjelző kártyát** melléjük úgy, hogy megfeleljen a játékosok létszámával!

Mindegyikőtök kap egy csomag állatkártyát az állatok választott színben: **A 9 állat** mindegyike kétszer szerepelhet a paklitokban. Keverd össze a 18 kártyát, és tedd magad elé lefelé fordítva! Most húzd fel a kezedbe a legelső **10 lapot** úgy, hogy a többiek ne lássák!

Nézd meg a kártyákat és memorizáld őket, amíg a kezdő játékos el nem indul (lásd alább). Tilos a kártyákat átrendezni, vagy kicserélni, úgy kell tartanod ahogy felhúztad!

Az a játékos kezd aki a legjobban tud „könyörgő” tekintettel nézni . Megkapja a **15 dobókockát** és a **játékdobozt**.



A játék menete

Miután elegendő ideig memorizáltad a 10 kártyát, a kezdő játékos azt mondja:

„Kártyákat letenni!”, és ekkor mindenki, természetesen a kezdő játékos is, képpel lefelé leteszi a kártyáit. Vigyázz, ne keverd össze a húzópakliddal!

Kezdő játékosként a feladatod a következő: Vedd el mind a 15 dobókockát, tedd a dobozba, és tedd rá a Dackel Drauf fedelet! Ezután rázd meg jól a dobozt előre-hátra és tedd az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa a kockákat, amikor leveszitek e fedelét! Most nézd meg mind a 15 dobókockát és memorizáld, hogy mi van rajtuk! Meg kell jegyezned a lehető legtöbb állatot. Kezdő játékosként egyedül te határozod meg, hogy mennyi ideig lehet nézni a kockákat. Majd miután megjegyezted az állatokat, tedd vissza a doboz tetejét a dobozra. Győződj meg arról, hogy a kockák nem fordultak-e el!

Most kezdődik az izgalmas találgatás! Milyen állatok voltak? És állatonként hány kocka?

Most mindenki visszaveszi a 10 kártyáját a kezébe. A kezdő játékos kezdi, és valamelyik kártyáját képpel felfelé leteszi a doboz mellé. A rajta lévő állatnak természetesen a 15 kocka közül legalább az egyiknek szerepelnie kell a kártyán. Ezután az óra irányával megegyező irányban a következő játékoson a sor, hogy a következő kártyáját képpel felfelé helyezze az előző kártya mellé. Ily módon egy állatkártyákból képzett láncolatot fogunk kapni.



Fontos!

Minden lehelyezett kártya egy vele megegyező dobókockát vár. Ezt minden további kártyánál szem előtt kell tartanod, mert egy idő után valószínűleg már fel lett használva minden dobozban lévő malac, kacsa, cica.... Vagy mégsem? Tehát óvatosságnak kell lenned, mert ha kitettél egy kártyát, amelyhez nincs dobókocka, akkor az egész kört elvesztetted. Tehát légy óvatos,

Amint úgy látod, hogy már nincs a kezében olyan lap, amit láttál a kockákon, akkor közöld ezt hangosan és rakd vissza a többi kártyára a megmaradt pár lapod lefordítva.

Amint mindenki eljutott eddig a pontig, ezután következik az állatbemutató:

A kezdő játékos óvatosan felemeli a fedelet, majd a doboz melletti kártyára rátesz egy hozzá illő kockát, majd ugyan így következik a második kártya stb.

Ha olyan kártyára bukkannátok aminek nincs párja, azt egyszerűen hagyjátok ki. Ez mindaddig folytatódik, amíg a 15 kocka elhelyezésére nem kerül sor, vagy az asztalon levő összes kártya el nem lett foglalva.

Értékelés:

Azoknak, akiknek Pechük van, tehát az egyik kártyájukon nincs kocka, az összes kártyájukat vissza kell tenniük a saját húzópaklijukba. Tehát a párosítatlan lapjaik mellett azokat a lapjaikat is amelyekre sikerült kockát rakni, vagyis ugyanazzal a 10 kártyával fogják játszani a következő kört

De vigasztalásképp húzhatnak egy speciális kártyát a megfelelő pakliból, és - titokban - megnézhet egyet. A három típusú speciális kártyát az alábbiakban ismertetjük.

A szerencsések, akiknek mindegyik kártyájukra került egy-egy kocka, az összes kártyájukat egy dobópakliba tehetik. Szép munka!

Ezután mindenki húz még 10 lapot a húzópaklijából, és felveszik a kezükbe ugyanúgy. Most újra használhatók...

A következő játékos az óramutató járásával megegyező irányban lesz az új kezdő játékos: az összes kockát viссzateszi a dobozra, ráteszi a fedelet, megrázza, majd újra kinyitja stb.



Speciális kártyák

1 állatkártya képpel lefelé: Ha ezt a kártyát kijátszod, a kártyák kihelyezésekor kivételesen képpel lefelé teheted ki, hogy csak te tudd, mit raktál ki. *(Ez bizonytalanná teszi a többi játékost!)*

+1 állatkártya elhelyezés: Ha ezt a kártyát kijátszod, a kártyák kihelyezésekor az első kártya után azonnal kirakhatsz plusz 1 kártyát. Ebben az esetben 2 kártyát játszol ki egymás után.

+1 Joker-kocka: Ha ezt a kártyát kijátszod, értékelés után az egyik kártyádat nyilváníthatod "helyesnek", bár nincs rajta kocka, azaz ezzel a speciális kártyával megfelelő kockát helyezel erre az állatkártyára.

Játék vége

A győzelemhez meg kell szabadulnod a legtöbb kártyádtól. A létszámjelző kártya a mutatja meg, hogy a játékosok létszámától függően mi az a lapszám ami alatt megszületik a nyertes. Az értékelés után marad-e egy játékosnak annyi lapja, amennyit az létszámjelző kártya mutat? Ha nem, azonnal megnyeri a játékot. Ha egyszerre több játékosnál van ugyanannyi kártya, akkor a legkevesebb kártyával rendelkező játékos nyer. Ha ez a szám is megegyezik, több nyertes van.

Példa: Ha 3 játékos van, a nyerő az, akinek először egy forduló után 2 vagy kevesebb állatkártyája maradt.



Variációk (Igazi Állat-szeretőknek)

Ebben a változatban abban a pillanatban, amikor nem lehet kockát tenni egy állatkártyára, a kiállított összes kártya visszakérül a játékosához, így a már ráhelyezett kocka ismét a többi játékos rendelkezésére áll, akár csak a jövőben. Tehát, ha már biztos vagy egy játékos kiesésében, hogy épp hibázott, akkor figyelmen kívül hagyhatod az állatkártyáit és ennek megfelelően rakhatod le az állataidat. Ha azonban tévedsz, akkor valószínűleg emiatt rontanál egy fordulóban.

És vigyázz: mi van akkor, ha a másik játékos egy „joker-kocka” kártyát használ?

