

En elmentem a vásárba

A játék tartalma:

84 darab állatos kártya
(zöld hátlap)

26 darab bevásárlókártya
(kék hátlap)



Memória

Ehhez a játékhoz a zöld hátlapú, állatos kártyákat használjuk. Mind a 10 állat képét ábrázoló lapból 1-1 db kék és 1-1 db zöld lapra lesz szükség, összesen 10x2 lapra. Így állatonként a két különböző színű lap alkot egy párt. 2 db azonos állatot ábrázoló lap jelent egy párt.



A játék célja minél több pár összegyűjtése. A kártyákat megkeverjük és a hátlapjukkal felfelé, szabályos rendben helyezzük el az asztalon. A játékot egy tetszés szerint kiválasztott játékos kezdi. Ezután a játék az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább. Az első játékos felfordít két kártyát. Ha a két kártya ugyanolyan állatot ábrázol, akkor azt a párt megtarthatja és folytathatja a párok keresését. Ha két eltérő kártyát fordít fel, akkor azokat vissza kell helyezni pontosan a helyükre. A következő játékos folytatja a játékot. A játék így zajlik egészen addig, amíg az asztalon lévő összes kártya el nem fogy.

Az nyer, aki a játék végén a legtöbb párral rendelkezik.

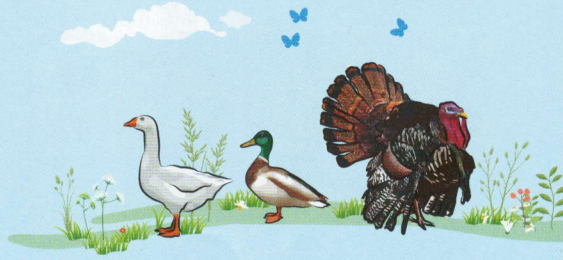
Fekete Péter

Ehhez a játékhoz a zöld hátlapú, állatos kártyákat használjuk. Kiválogatunk az összes, a 10 állat képét ábrázoló lapból 1-1 db kék és 1-1 db zöld lapot, vagyis összesen 10x2 lapot, valamint egy szabadon választott Fekete Pétert, például a szívárvány színű pulykát. Így állatonként a két különböző színű lap alkot egy párt, a pár nélküli lap pedig a Fekete Péter.



A játékban akárhány játékos részt vehet, de legalább kettő. Kezdsékor a kártyákat jól össze kell keverni és a játékosok között egyenlően szétosztani. Ha valamelyik játékos a lapjai között két azonos állatot ábrázoló kártyalapot talál, akkor ezeket lerakhatja maga elé az asztalra, képpel felfele. Ezután kezdődik a húzás: akinek a legtöbb kártya van a kezében, attól a baloldali szomszédja húz egy lapot, tőle pedig a következő és így tovább. Ha a játékosnál van a húzott kártyalap másodpéldánya, akkor a párt lerakhatja. A játék addig folytatódik, ameddig az egyik játékosnál egyedül a Fekete Péter marad és így ő maga lesz a Fekete Péter. Ő a játék vesztese.

Az összes többi játékos nyert.



Reflex

Ehhez a játékhoz mind a 84 darab állatos kártyára (zöld hátlap) szükségünk lesz!

Kezdéskor a kártyákat jól össze kell keverni és a játékosok között egyenlően szétosztani. Minden játékosnak ez lesz a saját húzó paklija, amit maga előtt tart hátlappal felfelé. Az osztótól balra ülő játékos kezd úgy, hogy felfordítja paklija legfelső lapját és lerakja a mellé úgy, hogy a többiek is lássák. Ez lesz a játékos saját dobó paklija. Utána a többi játékos is követi, vagyis egymás után felfordítják a legfelső kártyalapjukat. Ha két játékos azonos állatot ábrázoló kártyalapot fordít fel, akkor az a játékos aki először kiáltja, hogy „STOP” nyeri el mindkét játékos már felfordított kártyalapjait, amit aztán a saját dobó paklija alá rak. Ez a játékos folytatja a játékot úgy, hogy felfordítja legfelső lapját. Figyelem! A kártyalapokat gyors egymásutánban kell felfordítani! Ha egynél több játékos mondja egyszerre, hogy „STOP” vagy ha valaki rosszkor kiált, mivel nincs két azonos kártyalap a felfordítottak között, akkor a felfordított kártyalapok középre kerülnek. A középső paklit az nyeri el, aki először mondja, hogy „STOP” amikor valamelyik felfordított lap megegyezik a középső pakli legfelső lapjával. Amelyik játékosnak elfogynak a lapjai, kiesik a játékból.

A játékot az nyeri, akihez a végén az összes kártyalap kerül.



Kvartett

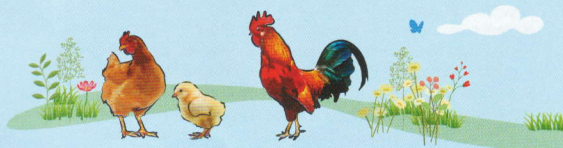
Ehhez a játékhoz a zöld hátlapú, állatos kártyákat használjuk. Kiválogatunk az összes, a 10 állat képét ábrázoló lapból 1-1 db zöld, 1-1 db rózsaszín, 1-1 db kék és 1-1 db sárga lapot, vagyis összesen 10x4 lapot. Így állatonként a négy különböző színű lap alkot egy-egy kvartettet.



A játék célja, hogy a játékosoknak minél több kvartettet (vagyis 4 különböző színű azonos állatot) sikerüljön összegyűjteniük. A játék két játékosal már játszható, de három játékos esetén válik már igazán izgalmassá. Kezdéskor a kártyákat jól össze kell keverni és a játékosok között egyenlően szétosztani.

Az osztótól balra ülő játékos kezd úgy, hogy megkérdezi egy általa kiválasztott játékosat, van-e olyan lapja, amit ő keres a kvartettje összegyűjtéséhez. Ha a megkérdezettnek van ilyen lapja, át kell azt adnia! A kérdező addig kérdezhet, amíg nem hibázik, azaz a megkérdezett-nél van a kért lap. Ha hibázik, a tőle balra ülő játékos kérdezhet és így tovább. A kérdező bárkinél keresheti hiányzó lapjait, és ha jól figyel, meg is találja. Bármelyik lapra rákérdezhet, a gyűjtés egyetlen feltétele, hogy a kvartett egy lapjával már rendelkezzen. Az összegyűjtött kvartetteket a játékosok lefelé fordítva maguk elé az asztalra helyezik.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb kvartettet gyűjti össze.



Makaó

Ehhez a játékhoz mind a 84 darab állatos kártyára (zöld hátlap) szükségünk lesz! A játékot 2-8 játékos játszhatja egyszerre.

A játékszabály az Assano Kártyajáték alapján készült.

2004 © Cartamundi Group.

Minden játékos kap 7 lapot. A maradékot az asztal közepére helyezzzük arccal felfelé, ez lesz a húzó pakli. A legfelső lapot - mindenki számára jól látható módon - felfordítjuk és az asztal közepére helyezzük, ez lesz a dobó pakli. Az óramutató járása szerint következnek a játékosok, az első játékos tehát az osztótól balra lévő játékos. Minden sorra kerülő játékos megkísérel letenni egy kártyát a kezéből, a dobó pakli legfelső lapjára. Ahhoz, hogy egy játékos a kezében lévők közül egy lapot letehessen, a lapnak ugyanolyan színűnek kell lennie, vagy ugyanolyan állatot kell ábrázolnia, mint az asztal közepén lévő dobó pakli legfelső lapja. Ha a soron következő játékosnál nincs a dobó pakli legfelső lapjához illő lap, akkor a húzó pakliból kell egyet húznia. Ezt a lapot viszont csak a következő körben használhatja fel.

A játék célja, hogy minél hamarabb lerakjuk az összes kártyánkat. Az a játékos nyer, aki először szabadul meg minden lapjától. Mielőtt az utolsó előtti kártyalapot le akarjuk tenni, azt kell mondanunk hangosan, hogy „MAKAÓ”. Ez egy figyelmeztetés a többi játékos számára, hogy már csak egyetlen lap választ el minket a játék befejezésétől. Amennyiben ezt elmulasztjuk bemondani és az egyik játékos időben (még abban a körben) észreveszi, akkor két kártyát fel kell húznunk büntetésből a húzó pakliból.

(folytatás a következő oldalon)



(MAKAÓ játékszabály folytatása)

Az akciókártyák jelölései a lapok jobb felső és bal alsó sarkában találhatóak. Jelentésük:



Kizáró kártya: Ha megegyezik a legfelső kártyalap színével, vagy ugyanazt az állatot ábrázolja, akkor lerakhatjuk. A soron következő játékos kimarad egy körből, se nem tehet le, se nem vehet fel kártyalapot. Az öt követő játékos folytathatja a játékot.



Fordító kártya: Ha megegyezik a legfelső kártyalap színével, vagy ugyanazt az állatot ábrázolja, akkor lerakhatjuk. Megváltoztatja a játék irányát.



Büntető kártya: +2 vagy +4.
Ha megegyezik a legfelső kártyalap színével, vagy ugyanazt az állatot ábrázolja, akkor lerakhatjuk. A soron következő játékos nem tehet le, hanem fel kell húznia 2 vagy 4 lapot.



Színválasztó kártya (szírvárvány színű): Ha nem rendelkezünk egy szükséges színnel, vagy csak meg akarunk tartani egy meghatározott színt, akkor bármilyen színű lapra lerakhatjuk. Az a játékos, aki ezt a kártyát lerakja választhat egy tetszőleges színt. A következő játékos csak a kért színű lapot teheti. Ha nincs nála, húznia kell egy lapot.

Vásár memória

Ehhez a játékhoz mind a 84 darab állatos kártyára (zöld hátlap) és a 26 darab bevásárlókártya kártyára (kék hátlap) szükségünk lesz!

A játék célja: Megszerezni mindegyik állatot, amely szerepel a bevásárlókártyádon. Ehhez a játékosoknak emlékezniük kell az állatokat ábrázoló kártyák sorrendjére, ami minden fordulóval egyre hosszabbá, nehezebbé válik.

A játék előkészítése: Keverjük össze a bevásárlókártyákat (kék hátlap). Minden játékos húz egyet és lehelyezi arccal felfelé maga elé az asztalra, hogy minden játékos lássa a kártyán szereplő állatokat. A többi bevásárlókártyára nem lesz szükség, vissza kell tenni a dobozba. Ezután keverjük össze az állatos kártyákat (zöld hátlap), és helyezzük a paklit lefordítva az asztalra. Ezek lesznek a húzólapok.

A játék menete: Az első játékos megkezdi a játékot, és azt mondja: „Én elmentem a vásárba, és vettem egy...”, ekkor felhúzza a pakli legfelső lapját és megnevezi a rajta szereplő állatot. Lehelyezi a kártyát lefordítva az asztalra, ez lesz a sor első lapja. Ezután minden játékos, amikor rá kerül a sor, húz egy lapot, és fel kell sorolnia az asztalra kihelyezett összes állatot, helyes sorrendben, végül a sor végére kell tennie a húzott lapot, arccal lefelé.



Például, Én elmentem a vásárba, és vettem egy csirkét, egy csikót, egy kecskét és egy disznót. Eközben a többi játékos nem beszélhet, és nem szakíthatja félbe a játékot. Minden játékos egyszer passzolhat, ilyenkor a következő játékosra kerül a sor a találgatással. A játékosoknak várniuk kell, amíg a soron lévő játékos befejezi a felsorolást, és csak utána mondhatják meg, ha hibázott. A soron lévő játékos ekkor ellenőrizheti a hibáját, megnézheti a kártyákat. De ezt csak ő láthatja, titokban kell tartania. Ha valaki hibázik, a forduló véget ér, és kezdődik az állatok megvásárlásának szakasza.

Vásár játék

Ehhez a játékhoz mind a 84 darab állatos kártyára (zöld hátlap) és a 26 darab bevásárlókártyára (kék hátlap) szükségünk lesz!

Vásárlás: Fordítsuk fel a sorban lerakott összes állatos kártyát. Minden játékos elvesz egy kártyát, amire szüksége van, és ráteszi a saját bevásárlókártyájára. Az állatos kártyák kivételét az a játékos kezdi, aki legutoljára el tudta mondani hibátlanul a sort, és innen haladunk visszafelé a többi játékoskal. Az a játékos, aki hibázott, nem vehet fel állatos kártyát. Ha volt olyan játékos, aki tévesen hibáztatott valakit, akkor ő sem vehet fel állatos kártyát. Ha a vásárlás véget ért, a fennmaradó kártyákat félre kell tenni. A játék folytatódik, úgy hogy új sort kell kirakni. Az a játékos kezd, aki az előző körben a legkevesebb állatos kártyát tudta begyűjteni. Ha elfogynak a húzó lapok, a félre tett kártyákat össze kell keverni, ez lesz az új húzópakli.

A játék vége: Az nyer, akinek először sikerül összegyűjtenie az összes olyan állatot, ami szerepel a bevásárlókártyáján.

Hosszú játék: Hagyjuk az állatos kártyákat lefordítva a vásárlás szakaszban. A játékosoknak meg kell nevezniük a kártyán szereplő állatot, mielőtt felfordítják. Ha sikerült kitalálni, mi van a kártyán, megtarthatja a játékos. Ha nem, akkor az eldobott lapok paklijába kell visszahelyezni.

Én elmentem a vásárba félpénzzel,
csikót vettem a vásárban félpénzen.
Csikóm mondja: nyi - ha - ha.
kecském mondja: mek, mek, mek,
juhóm mondja: be - he - he,
disznóm mondja: rőf, rőf, rőf,
ludam mondja: gi - gá - gá,
pulykám mondja: dan - da - rú,
récém mondja: rip - haj - nal,
kakas mondja: bok - ré - tá,
csirkém mondja: csip, csip, csip,
tyúkom mondja: kitrákottyy.
Kárikityom, édes tyúkom,
mégis van egy félpénzem.



- Megnézi, hogy szüksége van-e a lapra/lapokra, ha igen, a kezében jobbra teszi.

- Ha a bevásárlókártyáján szereplő állatok közül legalább kettő a kezében van, leteheti azokat maga elé az asztalra, arccal felfelé a bevásárlókártyával együtt.



- Egy lerakott, még nem kész bevásárlókártya tercet kiegészíthet a kezéből.

- Húzhat egy újabb bevásárlókártyát.

- Végül egy lapot el kell dobni középre, arccal felfelé, a dobó paklira. A játék így folytatódik, játékosról-játékosra. Ha a húzó pakli elfogy, a dobó paklit össze kell keverni, ez lesz az új húzó pakli.

A játék vége: A játék akkor ér véget, amikor az első játékosnak sikerül 3 bevásárlókártyát teljesítenie, összegyűjtenie. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb peták értéket sikerül összegyűjtenie az összes bevásárlókártyáján.



$$6 + 7 + 12 = 25$$

Nehezített játék: A fenti szabály a következő két kiegészítéssel nehezül, mindkét esetben a soron lévő játékos élhet a lehetőségekkel:

- Elvehetjük a másik játékos lerakott, de még nem kész tercét, ha van olyan lapunk, amivel készre kiegészíthetjük azt. Cserébe oda kell adnunk egy lerakott kész tercünket! Ez akkor éri meg, ha a játékos így egy több petákat érő bevásárlókártyához jut.

- Ha a kezünkben lévő lapjaink felét bedobjuk, minden játékostól húzhatunk egy lapot, de kezünkben nem lehet 6 lapnál több.

Jó szórakozást kíván a CartaCo Kft.!