



Vigyáz(z) 6! JUNIOR

Játékosok: 2-5

Ajánlott: 5 éves kortól

Játékidő: 20 perc

Wolfgang Kramer játéka Barbara Spelger illusztrációival.

Tartalom



52 marhakártya hat különböző fajjal.



4 sorkártya



Afrika

Zebu

Németország

Holstein-marha

India

Vizibivaly

Japán

Wagyu-marha

Észak-Amerika

Bölény

Skócia

Galloway-marha

Játékötlet

Különböző országok - különböző marhafélék! Ismered a skót Galloway marhát? Vagy Észak-Amerika bölényeit? Voltál valaha Indiában és láttál Wagyu-marhát? A Vigyáz(z) 6! Junior játékkal bejáród a világot és lefényképezed ezeket a tüzes marhaféléket. Amikor rajtad a sor, letesz le egy marhakártyát az egyik sorba. Ha a te kártyáddal megvan a hatodik különböző marha abban a sorban, akkor megkapod a sorban fekvő kártyákat. Az lesz a győztes, akinek a játék végére a legtöbb marhakártyája lesz.

Előkészületek

- Fektesse a négy sorkártyát egymás alá az asztal közepére. Ezek adják minden sor elejét.
- Keverjétek össze a marhakártyákat, és tegyék le balra a sorkártyák elé, egy lefordított pakliba rendezve.



A-játék

Az a kezdőjátékos, aki utoljára fényképezett tehenet. A játék tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban halad majd tovább. Amikor rajtad a sor, akkor felfordítod a pakli felső lapját és letesz valamelyik sorba, jobbra a sorkezdő kártyától, a következő szabályok betartásával:

- szabály: A kártya lerakásával legalább egy új marha került a kiválasztott sorba - vagyis egy olyan marha, amilyen korábban még nem volt abban a sorban.
- szabály: Ha a kártyán lévő összes marha szerepel mind a négy kártya-sorban, akkor tedd a kártyát bármelyik sorba.

Példa: Olivér a skót marhát leteheti az első, a harmadik vagy a negyedik sorhoz. Mivel a második sorban már van egy skót marha, ezért abba a sorba nem teheti le. Olivér az első sort választja.



Egy sor felvétele



Amikor az általad lerakott lappal a hatodik fajta marha kerül egy sorba, tehát az adott sorban a te kártyáddal mind a hat különböző marha megtalálható, akkor az a sor „megtelt”. A teli sort alkotó marhakártyákat elveszed és a lapokat felfordítva magad elé teszed. Ez lesz a te saját fényképalbumod. Akinek a játék végére a legtöbb kártyája gyűlik össze, az lesz a játék győztese! A megüresedett sorba ismét új marhakártyákat tehetek.

Példa: Brúnó a második sorba teszi a marhakártyáját, ami azzal meg is telt. Brúnó összegyűjti a megtelt sorban az összes marhakártyát és „fényképalbumként” maga elé helyezi.

A-játék-vége

Amikor valaki felhúzza a pakliból az utolsó marhakártyát, és letesz az egyik sorhoz, a játék véget ér. Ekkor megszámoljátok, hogy ki mennyi marhakártyát gyűjtött. Akinek a legtöbb marhakártyája lett, az a játék győztese. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Variációk

Haladó játékosoknak, 6 éves kortól

Az alapjáték szabályai érvényben maradnak a következő változtatásokkal:

Előkészületek

Mielőtt leteszitek az összekevert marhakártyákból kialakított paklit, adjatok minden játékosnak 3 lefordított marhakártyát a kezébe.

A játék menete

Amikor sorra kerülsz, nem a pakliról fordítasz fel marhakártyát, hanem a kezedből játszod ki a három marhakártya közül az egyiket, amit az eddig megismert szabályok szerint teszel le valamelyik sorba. Miután letetted a marhakártyádat, egy új marhakártyát húzol a kezedből a pakliról. Tehát a lépésed végén ismét 3 marhakártya lesz a kezvedben. Amikor elfogynak a pakli lapjai, nem húzol újabb marhakártyát.

A játék vége

Amikor valaki felhúzza a pakliból az utolsó marhakártyát, és minden marhakártyát letetted a kezeteiből, a játék véget ér. Akinek a legtöbb marhakártyája lett, az a játék győztese. **Megjegyzés:** Ezt a variációt olyan szabálymódosítással is játszhatjátok, hogy az lesz a játék győztese, aki a legkevesebb marhakártyát gyűjtötte. Ezzel a szabálymódosítással közelebb is kerültek az eredeti Vigyáz(z) 6! kártyajátékhoz. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Profi játékosoknak, 7 éves kortól

Ez a változat jelentősen eltér az alapjátéktól.

Előkészületek

Tegyétek a négy sorkártyát egymás alá az asztal közepére. Keverjétek össze a marhakártyákat, majd tegyék ki minden sorkártya mellé jobbra egy lefordított marhakártyát. Ezek lesznek a sorok első marhakártyái. Ezen kívül adjatok minden játékosnak három marhakártyát a kezébe. A megmaradt lapokat rendezétek egy lefordított pakliba a sorkártyák bal oldalán.

A játék menete

Amikor sorra kerülsz, kijátszod a kezedből az egyik marhakártyádat. A kijátszott lapodat akkor teheted le az egyik sor végére, ha a kiválasztott sorban már van legalább egy olyan marha, amelyik az általad kijátszott marhakártyán van. Tehát mindkét kártyán kell szerepelnie ugyanannak a marhának.

Nincs megfelelő sor?

Ha nincsen olyan sor, amelyik végére letehetnéd a marhakártyádat a fenti szabálynak a betartásával, akkor válassz ki egy tetszőesed szerinti sort. Vedd el a sorból az összes marhakártyát, és felfordítva tedd magad elé. Az így kiürített sor

első lapjaként tedd le a kijátszott marhakártyádat.

A hatodik marhakártya egy sorban

Amikor a hatodik marhakártyát tennéd egy sor végére, akkor fel kell venned az összes marhakártyát abból a sorból és lefordítva magad elé kell tenned. Az így megüresedett sorba kell letenned a kijátszott marhakártyádat.

Miután letetted a marhakártyádat, egy új marhakártyát húzol a kezvedbe a pakliról. Tehát a lépésed végén ismét 3 marhakártya lesz a kezvedben. Amikor elfogynak a pakli lapjai, nem húzol újabb marhakártyát.

A játék vége

Amikor valaki felhúzza a pakliból az utolsó marhakártyát, és minden marhakártyát letetted a kezeteiből, a játék véget ér. Akinek a legkevesebb marhakártyája lett, az a játék győztese. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.



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