

ANIJUMBLE - SKLADANIE ZVIERAT



Kor: 4 – 12 év



Játékosok száma: 2 – 5



Tartalom: 45 kártya

Játékelv: A kártyák furcsa lényeket ábrázolnak, az egyik állat fejével és a másik testével. Ki fogja először összerakni az igazi állatot?

Az asztalon lévő kártyák közül keresd meg azt, amelyik helyesen kiegészíti a felfordított kártyán szereplő lény 2 részének egyikét!



A játék célja: A legtöbb kártya megszerzése.



Játékelőkészületek: Keverd meg a kártyákat. Bármelyik kártya.

Helyezd az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa. A többi kártyát képpel lefelé helyezd egy kupacba.

Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, és az óramutató járásával megegyezően folytatja. Felfordítja a pakli legfelső lapját, és az asztalra helyezi úgy, hogy mindenki jól lássa. Mindenki egyszerre játszik: a felfordított kártyák közül azt keresik, akinek a teste és/vagy feje kiegészíti az állat azon részét, amelyet a játékos éppen felfordított. (Az asztalon lévő kártyák száma fokozatosan növekszik.)

Amikor egy játékos talál egy olyan lapot, ami passzol az imént felfordított kártyához, akkor ráhelyezi az ujját, és megmondja, hogy melyik állatot alkotja ez a kártya.

A játékosok ellenőrzik a kártyát:

- Amikor a kártya helyes, a játékos elveszi és képpel lefelé maga elé teszi. Az éppen felfordított kártya az asztalon marad. A következő lapot felfordítja.

ANIJUMBLE – SKLADANIE ZVIERAT

1. megjegyzés: Lehetséges, hogy több kártya is alkalmas egy állat megalkotására az éppen felfordított kártyán. Ebben az esetben lehetséges az összes megfelelő kártya elvétele - vagy egy játékos, vagy több is.

2. megjegyzés: Amikor egy játékos talál egy olyan lapot, amely mindkét, a felfordított kártyán szereplő állatrészhez illik, akkor azt a lapot kapja meg. és húz egy újabb lapot a pakliból.

- Ha a talált kártya nem egyezik az imént felfordított kártyával, a játékos az asztalon hagyja a kártyát. A köre véget ér. Ha már nyert kártyát, akkor egyet vissza kell tennie – büntetőpontként –, és az asztalra kell helyeznie. a pakli aljára. A többi játékos folytatja a keresést.

- Ha az asztalon lévő kártyák egyike sem egyezik meg az éppen felfordított kártyával, akkor azt a lapot is képpel felfelé hagyd az asztalon.

Amikor a kör véget ér, a következő folytatódik, és a játékos felfordít egy újabb lapot a pakliból, stb.

A játék vége:

A játék akkor ért véget, amikor a játékosok felfordították a pakli utolsó lapját.

A játékosok megszámolják a kapott kártyákat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb kártyája van!

A játék szerzője: Martin Nedergaard Andersen.