

MÉCHANLOU - KIS PIROS LOVAGLÁS LOVAGLÁS



Kor: 4 – 7 év



Játékosok száma: 2 – 4



Tartalom: 50 kártya (24x történet, 10x farkas, 8x vadász az erdőben, 8x farkas az erdőben)



A játék célja: Gyűjts össze elsőként 6 Piroska és a farkas történetkártyát.



Játékelőkészületek: Helyezz 8 tetszőleges erdőkártyát egy körbe az asztal közepére. A maradék erdőkártyák paklit helyezd a kör közepére.

Keverd össze a 34 történetkártyát a farkaskártyákkal.

Osszatok 3 lapot minden játékosnak. A maradék kártyákat képpel lefelé helyezzétek egy pakliba.

Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezd. A soron lévő játékosnak 3 lehetősége

van: - Lehelyez egy történetkártyát maga elé; a 6-os kártya utoljára értelmezi.

- Tedd vissza bármelyik 3 kártyádat a pakliba.

- Helyezz egy farkast az ellenfeled egyik történetkártyájára, ezzel jelezve a kártya ellopására irányuló szándékodat.

Egy játékos megakadályozhat egy tervezett kártyalopást egy erdőkártya felfordításával. Mielőtt felfordítana egy erdőkártyát, a kezével köröz az erdőkártyák felett, és ezt éneкли: "Amíg a farkas az erdőben van, nincs mitől félni, de amikor visszatér, megesz minket!"

MÉCHANLOU - KIS PIROS LOVAGLÁS LOVAGLÁS

A játékos ezután felfordít egy erdőkártyát. •

Amikor a farkas az erdőben van, a játékosnak át kell adnia a történetkártyát az ellenfelének, aki hozzáadja azt a saját történetkártya-sorához. A farkaskártyát le kell helyezni a halom alján.

• Amikor a kártya egy vadászt ábrázol az erdőben, a játékos utánozza a puskalövés hangját, „Pif-paf!”, jelezve, hogy megölt egy farkast. A játékos megvédték a történetkártyát. A farkaskártyát le kell helyezni a halom alján.

1. megjegyzés: Minden kör után a játékosok legfeljebb 3 kártyával egészíthetik ki a kezüket. Csak akkor következik a következő játékos, ha egy játékos kiegészíti a kezében lévő lapokat.

2. megjegyzés: Amikor egy játékos felfordít egy erdőkártyát, akkor azt el kell távolítani a körből, és a kör közepén lévő pakliból egy újat kell a helyére tennie. Lefelé fordítva hozzáadja a körhöz.

A játék vége: Az a játékos nyer, aki először gyűjti össze mind a 6 kártyát, hogy befejezze Piroska és a farkas történetét.



DJECO