

Tervezte: Günter Burkhardt

Játékosok száma: 3-6

Játékosok kora: 8 éves kortól

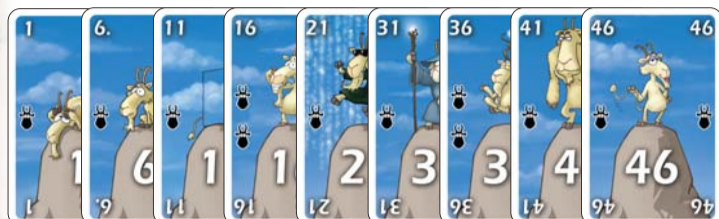
Játékidő: kb.: 15 perc



KECSKEFOGÓ



A JÁTÉK TARTALMA



50 kecske játékkártya. 1-5 fekete kecskefej szimbólummal



Hátlap



12 dombság limitkártya. 1-8 számokkal



Hátlap

1 Fakecske figura



A JÁTÉK

A játékosok a nyolc forduló alatt különböző mennyiségű kecske játékkártyát (fekete kecskefej szimbólummal) gyűjtenek össze, és a játék folyamán egy dombságot is összeállítanak a limitkártyákból.

A dombság limitkártyákon lévő számok adják meg a gyűjthető fekete kecskefejek maximum darabszámát. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb fekete kecskefejet gyűjtötte össze, de nem lépte át a limitált darabszámot.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A kecskés kártyákból megkeverés után minden játékosnak 8 lefordított lapot kell adni, a játékosok számától függetlenül. A maradék lapokat vissza kell tenni a dobozba.

Tegyük a dombság limitkártyákat megkeverés után egy lefordított pakliba az asztalra. A fakecskét a dombság lapokból képzett pakli mellé kell állítani.



A JÁTÉK MENETE

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi.

A játékosok sorban egymás után, arccal felfelé kijátszanak egy-egy lapot a kezükből. Az a játékos, aki a legalacsonyabb értékű lapot játszotta ki, felfordít egyet a dombság limitkártyák közül, és a fakecske elhelyezésével meghatározza azt a számot, amelyiknél a dombságot egymáshoz kell illeszteni. A kecske a játék végéig itt marad!

Az a játékos, aki a legmagasabb értékű lapot játszotta ki, megnyeri a fordulót és a kijátszott lapokat, amiket lefordítva maga elé tehet. A lefordított lapokat később nem szabad megnézni. A következő fordulót ez a játékos kezdi úgy, hogy kijátszik egy új lapot a kezéből.

Dombság limitkártyát csak az első, második, harmadik és negyedik fordulóban fordítanak fel a játékosok. A további fordulókat dombság limitkártyák felfordítása nélkül játsszák a játékosok.

Az első dombság limitkártyát felfordító játékos kiválaszt a kártyán lévő két szám közül egyet és ráteszi a fakecskét. A második, harmadik és negyedik dombság limitkártyát ehhez a laphoz kell merőlegesen hozzáilleszteni. (Lásd a példát a szabály hátoldalán.)

A második dombság limitkártyát az első limitkártyának ahhoz a feléhez kell illeszteni, amelyiken a fakecske áll. A játékos kiválaszthatja, hogy a második limitkártya melyik felét illeszti az első limitkártyához. Ahogy a példában is látható, a játékos dönthet, hogy a limitkártyát 3-as, vagy 7-es számmal illeszti a 4-es szám mellé. A játékos a gyűjthető kecskefejek számát 7-re, vagy 11-re növelheti. A fakecskét úgy kell a dombságra állítani, hogy ne takarja le egyik számot sem. Így minden játékos láthatja a gyűjthető kecskefejek számát.

Példa:

1 Domság kártya



2 Domság kártya



2 Lehetőség

①.



Eredmény 7 (4+3)

②.



Eredmény 11 (4+7)

A harmadik dombság limitkártyával az első és a második limitkártyával összeállított dombságot tovább növelik a játékosok. A negyedik dombság limitkártya lezárja a dombságot.

A négy limitkártyából kialakult dombság meghatározza, hogy a játékosoknak a játék végén maximum hány fekete kecskefej lehet az összegyűjtött lapjaikon.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a nyolcadik forduló után véget ér.

Minden játékos megszámolja a fordulók során összegyűjtött lapokon lévő kecskefejeket. Ha az eredményül kapott szám nagyobb, mint a dombság lapok által meghatározott szám, akkor a játékos nem nyert. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb kecskefej gyűlt össze és nem lépte túl a dombság lapok által meghatározott limitet. Egyezőség esetén több nyertese is lehet a játéknak. A játékot az a játékos is megnyerheti, aki egy darab fekete kecskefejet sem gyűjtött össze, de minden játékostársa túllépte a meghatározott számot. Abban az esetben, ha minden játékos túllépi a limitet, akkor a játéknak nem lesz nyertese.

Példa a játék végi eredmény kiszámításáról:



1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 kecskefej

Kecskefej limit: 17 (4+7+5+1)



Marionnak 18 kecskefejet sikerült gyűjtenie, Huba 17 kecskefejet gyűjtött, Diána 12 kecskefejet gyűjtött, Fülöp pedig 4 kecskefejet gyűjtött.

Marion kieseik a játékból, mert túllépte a limitet.

A játékot Huba nyerte, mert neki van a legtöbb kecskefej és nem lépte túl a limitet.

Játékvariáció A játékosok annyi fordulót játszanak, ahány játékos részt vesz a játékban. A játékosok annyi pontot kapnak, amennyi kecskefejet gyűjtöttek. Az összegyűjtött kecskefejeket egy lapon vezetik. Az a játékos, aki túllépi a limitet, 0 pontot kap a forduló után. Az a játékos, aki nem gyűjtött kecskefejet, annyi pontot kap, ahányas számon a fa kecske áll. Az utolsó forduló után a játékosok összeszámolják pontjaikat. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.



A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. • Tel: 388-4122 • email: piatnik@piatnik.hu
Szármarzási hely: EU

