

MANIMALS

Bernhard Naegele játéka
2-6 fő részére
6 éves kortól
Játékidő: 10-20 perc

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

56 kártya képes oldalán állatokkal, hátoldalán szimbólumokkal
A szimbólumok magyarázatát tartalmazó kártyák Játékszabály

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék célja

A játékosok minél több olyan állatot igyekeznek összegyűjteni, amelyek rendelkeznek a keresett tulajdonsággal. Eközben játékosan tudnak meg többet az állatokról. a játékot az nyeri, aki a legtöbb állatot gyűjti össze.

A játék előkészületei

Keverjük meg az állatkártyákat, és tegyünk ki nagyjából 40-et az asztal közepére képes felükkel felfelé. szórjuk szét az asztalra tett lapokat úgy, hogy minden állat látható legyen, és lehetőleg minden játékos elérhesse az összes lapot.
A maradék lapokat tegyük félre – csak a következő körben lesz rájuk szükség.

A játék menete

A legidősebb játékos megfordítja az egyik kártyát – a megfordított lap állatkártyából tulajdonságkártyává válik. a tulajdonságkártya felső felén lévő nagyító alatt lévő szimbólum az a tulajdonság, amelyet a játékosoknak keresniük kell (ennek a szimbólumnak semmi köze a lap másik felén lévő állathoz). A lapot megfordító játékos hangosan kimondja a keresett tulajdonság nevét.

Figyelem! A sok kis szimbólum a keresendő tulajdonság jele alatt a lap másik felén lévő állatra jellemző tulajdonságokat jelzi.

Amint a keresendő tulajdonság neve elhangzik, minden játékos egyszerre elkezd olyan állatokat keresni, amelyekről úgy véli, rendelkeznek a keresett tulajdonsággal.

Mindenki csak az egyik kezét használhatja a lapok elvételéhez, a másik kezével csak a már elvett lapjait rendezheti egy rakásra. A már elvett lapot nem szabad visszatenni.

Figyelem! Ha senki sem talál a keresett tulajdonsággal rendelkező állatot, a tulajdonságkártyát visszafordítjuk állatkártyává, és helyette felfordítunk egy másikat.

A kártyagyűjtögetés akkor ér véget, ha már senki nem akar több lapot felvenni – ekkor ellenőrizzük az összegyűjtött lapokat.

Az ellenőrzéshez mindenki felfordítja az

összegyűjtött állatkártyáit, hogy a tulajdonságlisztájuk legyen látható. Az állatok tulajdonságait a kis szimbólumok jelölik. Figyelem! A lap felső részén a nagyító alatti tulajdonság NEM az állat tulajdonsága, csak a fent leírtak szerinti kereséshez használandó.

Ha az összegyűjtött állat tulajdonságlisztájában szerepel a keresett tulajdonság, akkor az állat rendelkezik vele, így az elvett lap megtartható.

Ha a két vagy több játékos azonos számú tulajdonsággal, akkor a lapot vissza kell tenni az asztal közepére, és büntetésképpen egy megtartott lapot is vissza kell tenni. Ha valaki az adott körben nem szerzett lapot, akkor ettől a büntetéstől el lehet tekinteni – azaz a korábbi körökben szerzett lapok biztonságban vannak.

Az adott körben a legtöbb kártyát megszerző játékos megtart 2 lapot, amit állatos felével lefordítva maga elé tesz – ezek lesznek a győzelmi pontjai. a második legtöbb kártyát szerző játékos 1 lapot tart meg, és tesz maga elé állatos felével lefordítva.

Figyelem! Ha a legtöbb lapot szerző játékosnak csupán egy lapja van, csak 1 pontot kap.

Ha két vagy több játékos azonos számú összegyűjtött kártyával osztozik az első helyen, az érintett játékosok 1-1 lapot tarthatnak meg. Ez esetben a második helyezésért nem jár pont.

Új kör

Minden olyan lapot, amit nem a játékosok nem tartottak meg győzelmi pontként, vissza kell tenni az asztal közepére állatos felével felfelé.

A félretett állatkártyák paklijából 3 új lapot húzunk, és teszünk a többi közé az asztal közepére. Ha kevesebb, mint 3 kártya maradt, csak tegyük ki, amennyi van.

Kездődhet a következő kör. A legidősebb játékos ismét megfordít egy kártyát, hangosan bejelenti, milyen tulajdonságot kell keresni. Csakúgy mint eddig, mindenki elkezd keresni és összegyűjteni a keresett tulajdonságú állatokat.

Figyelem! Ha véletlenül pont ugyanazt a tulajdonságot kellene keresni, mint az előző körben, a lapot visszafordítjuk, és helyette egy másikat fordítunk fel.

A játék vége

A játék a 7. kör végén ér véget.

A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Figyelem! A játékosoknak a játék megkezdése előtt meg kell ismerniük a szimbólumok jelentését. A szimbólumok általában egyértelműek, így megjegyzésük nem okozhat különösebb nehézséget a játékosoknak. A szimbólumok jelentése a szabályfüzet végén található.

Új kör

Minden olyan lapot, amit nem a játékosok nem tartottak meg győzelmi pontként, vissza kell tenni az asztal közepére állatos felével felfelé.

A félretett állatkártyák paklijából 3 új lapot húzunk, és teszünk a többi közé az asztal közepére. Ha kevesebb, mint 3 kártya maradt, csak tegyük ki, amennyi van.

Kездődhet a következő kör. A legidősebb játékos ismét megfordít egy kártyát, hangosan bejelenti, milyen tulajdonságot kell keresni. Csakúgy mint eddig, mindenki elkezd keresni és összegyűjteni a keresett tulajdonságú állatokat.

Figyelem! Ha véletlenül pont ugyanazt a tulajdonságot kellene keresni, mint az előző körben, a lapot visszafordítjuk, és helyette egy másikat fordítunk fel.

A játék vége

A játék a 7. kör végén ér véget.

A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Figyelem! A játékosoknak a játék megkezdése előtt meg kell ismerniük a szimbólumok jelentését. A szimbólumok általában egyértelműek, így megjegyzésük nem okozhat különösebb nehézséget a játékosoknak. A szimbólumok jelentése a szabályfüzet végén található.

1. JÁTÉKVÁLTOZAT KISEBBEKNEK

A játék előkészületei azonosak az alapjátékéval. A legfiatalabb játékos kezd, és megfordít egy lapot. A játékosok itt nem egyszerre, hanem egymás után sorra kerülve gyűjthetnek be egy-egy lapot – kezdve a legfiatalabb játékossal. Ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar lapot elvenni, passzolhat, és a következő játékos kerül sorra. A körnek akkor van vége, ha már mindenki passzolt.

A pontozás is ugyanaz, mint az alapjátékban.

A következő kört mindig az adott kör kezdőjátékosának bal oldali szomszédja kezdi. A játék akkor ér véget, ha már mindenki kétszer volt kezdőjátékos. 5 vagy 6 játékos esetén a játék akkor ér véget, ha mindenki egyszer volt kezdőjátékos.

2. CSALÁDI VÁLTOZAT

(ha felnőttek játszanak gyerekekkel)

Hogy a felnőttek izgalmas partikat játszhasanak a gyerekekkel, a következő szabályokat vezessük be: A családi változat minden szabálya azonos az alapjátékéval, de a pontozás az alábbiak szerint zajlik:

A pontszámlálás előtt a felnőttek 3 megszerzett lapjukat visszadobják az asztal közepére – ezekért nem jár pont.

MANIMALS

Bernhard Naegele játéka
2-6 fő részére
6 éves kortól
Játékidő: 10-20 perc

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

56 kártya képes oldalán állatokkal, hátoldalán szimbólumokkal
A szimbólumok magyarázatát tartalmazó kártyák Játékszabály

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék célja

A játékosok minél több olyan állatot igyekeznek összegyűjteni, amelyek rendelkeznek a keresett tulajdonsággal. Eközben játékosan tudnak meg többet az állatokról. a játékot az nyeri, aki a legtöbb állatot gyűjti össze.

A játék előkészületei

Keverjük meg az állatkártyákat, és tegyünk ki nagyjából 40-et az asztal közepére képes felükkel felfelé. szórjuk szét az asztalra tett lapokat úgy, hogy minden állat látható legyen, és lehetőleg minden játékos elérhesse az összes lapot.
A maradék lapokat tegyük félre – csak a következő körben lesz rájuk szükség.

A játék menete

A legidősebb játékos megfordítja az egyik kártyát – a megfordított lap állatkártyából tulajdonságkártyává válik. a tulajdonságkártya felső felén lévő nagyító alatt lévő szimbólum az a tulajdonság, amelyet a játékosoknak keresniük kell (ennek a szimbólumnak semmi köze a lap másik felén lévő állathoz). A lapot megfordító játékos hangosan kimondja a keresett tulajdonság nevét.

Figyelem! A sok kis szimbólum a keresendő tulajdonság jele alatt a lap másik felén lévő állatra jellemző tulajdonságokat jelzi.

Amint a keresendő tulajdonság neve elhangzik, minden játékos egyszerre elkezd olyan állatokat keresni, amelyekről úgy véli, rendelkeznek a keresett tulajdonsággal.

Mindenki csak az egyik kezét használhatja a lapok elvételéhez, a másik kezével csak a már elvett lapjait rendezheti egy rakásra. A már elvett lapot nem szabad visszatenni.

Figyelem! Ha senki sem talál a keresett tulajdonsággal rendelkező állatot, a tulajdonságkártyát visszafordítjuk állatkártyává, és helyette felfordítunk egy másikat.

A kártyagyűjtögetés akkor ér véget, ha már senki nem akar több lapot felvenni – ekkor ellenőrizzük az összegyűjtött lapokat.

Az ellenőrzéshez mindenki felfordítja az

összegyűjtött állatkártyáit, hogy a tulajdonságlisztájuk legyen látható. Az állatok tulajdonságait a kis szimbólumok jelölik. Figyelem! A lap felső részén a nagyító alatti tulajdonság NEM az állat tulajdonsága, csak a fent leírtak szerinti kereséshez használandó.

Ha az összegyűjtött állat tulajdonságlisztájában szerepel a keresett tulajdonság, akkor az állat rendelkezik vele, így az elvett lap megtartható.

Ha a két vagy több játékos azonos számú tulajdonsággal, akkor a lapot vissza kell tenni az asztal közepére, és büntetésképpen egy megtartott lapot is vissza kell tenni. Ha valaki az adott körben nem szerzett lapot, akkor ettől a büntetéstől el lehet tekinteni – azaz a korábbi körökben szerzett lapok biztonságban vannak.

Az adott körben a legtöbb kártyát megszerző játékos megtart 2 lapot, amit állatos felével lefordítva maga elé tesz – ezek lesznek a győzelmi pontjai. a második legtöbb kártyát szerző játékos 1 lapot tart meg, és tesz maga elé állatos felével lefordítva.

Figyelem! Ha a legtöbb lapot szerző játékosnak csupán egy lapja van, csak 1 pontot kap.

Ha két vagy több játékos azonos számú összegyűjtött kártyával osztozik az első helyen, az érintett játékosok 1-1 lapot tarthatnak meg. Ez esetben a második helyezésért nem jár pont.

3. KÜLÖNBÖZŐ TUDÁSÚ JÁTÉKOSOK ÁLTAL JÁTSZHATÓ VÁLTOZAT

Minden szabály azonos az alapjátékéval, de a pontozás a következőképp zajlik:

Aki legalább 3 pontot összegyűjtött, a következő hendikeppel folytatja a játékot: ezentúl minden pontozás előtt vissza kell dobní az asztal közepére annyi megszerzett lapját, ahány pontja van. Tehát minél több pontja van egy játékosnak, annál nehezebb lesz újabb pontokat gyűjtenie.

Ha az az eset fordulna elő, hogy mindenkinek annyi lapot kell visszaszabni pontozás előtt, hogy senkinek nem marad lapja, akkor a kör győztese az, akinek a lapok eldobása előtt a legtöbb megszerzett lapja volt. Ekkor a győztesek a pontokként használt lapokat az asztal közepéről vehetik el.

A játék akkor ér véget, ha valaki elérte a 7 pontot.

4. ÁBÉCÉS VÁLTOZAT

Ebben a változatban az állatok tulajdonságainak nincs jelentősége. Az állatok nevének vastagon szedett kezdőbetűjét kell néznünk.

E változat minden szabálya megegyezik az alapjátékéval.

Egy játékos felcsap egy lapot.

Az állat nevének vastagon szedett kezdőbetűje lesz a keresett betű – ezt a betűt kell tartalmaznia a megtalált állat nevének. Például, ha a Gepárd

kártyát csaptuk fel, a keresett betű a 'G' lesz, tehát jó lesz például a Gorilla vagy a bagoly. Figyelem! Ezt a változatot játszhatjuk a korábban ismertetett változatok pontozási szabályaival is.

A KIADÓ MEGJEGYZÉSE

Az állatok tulajdonságaink helyességéről két biológus, Nora Loges és Christoph Joachim gondoskodott a stuttgarti Hohenheim Egyetem professzora, Dr Johannes Steidle felügyelete alatt. Mindazonáltal a biológia tudománya folyton fejlődik, változik, így előfordulhat, hogy egy-egy általánosan elfogadott vagy akár bizonyítottan hitt információ idővel túlhaladottá válik

A SZIMBÓLUMOK LISTÁJA

Lábak száma:	
Karok száma:	
Tolla van:	
Szőre van:	
Pikkelye van:	
Szárnya van:	

Uszonya van:	
Farka van:	
Csőre van:	
Foga van:	
Nincs füle:	
Szarva van:	
Agancsa van:	
Csápja van:	
Párosujjú patás:	
Páratlanujjú patás:	
Karma van:	
Tud mászni:	
Lárvaként kezdi:	
Tojásrakó:	
Emlős:	

Rovar:	
Afrikában él:	
Jégen, havon él:	
Vízben, víz mellett él:	
Erdőben él:	
Tud repülni:	
Tud úszni:	
Növényevő:	
Húsevő:	
Mindenevő:	
Téli álmot alszik:	
Éjjel vagy hajnalban aktív:	
Veszélyeztetett faj:	
Gondozza utódjait:	
Gerinces:	

Mérge van:

Odúban, üregben él:

3. KÜLÖNBÖZŐ TUDÁSÚ JÁTÉKOSOK ÁLTAL JÁTSZHATÓ VÁLTOZAT

Minden szabály azonos az alapjátékéval, de a pontozás a következőképp zajlik:

Aki legalább 3 pontot összegyűjtött, a következő hendikeppel folytatja a játékot: ezentúl minden pontozás előtt vissza kell dobní az asztal közepére annyi megszerzett lapját, ahány pontja van. Tehát minél több pontja van egy játékosnak, annál nehezebb lesz újabb pontokat gyűjtenie.

Ha az az eset fordulna elő, hogy mindenkinek annyi lapot kell visszaszabni pontozás előtt, hogy senkinek nem marad lapja, akkor a kör győztese az, akinek a lapok eldobása előtt a legtöbb megszerzett lapja volt. Ekkor a győztesek a pontokként használt lapokat az asztal közepéről vehetik el.

A játék akkor ér véget, ha valaki elérte a 7 pontot.

4. ÁBÉCÉS VÁLTOZAT

Ebben a változatban az állatok tulajdonságainak nincs jelentősége. Az állatok nevének vastagon szedett kezdőbetűjét kell néznünk.

E változat minden szabálya megegyezik az alapjátékéval.

Egy játékos felcsap egy lapot.

Az állat nevének vastagon szedett kezdőbetűje lesz a keresett betű – ezt a betűt kell tartalmaznia a megtalált állat nevének. Például, ha a Gepárd

kártyát csaptuk fel, a keresett betű a 'G' lesz, tehát jó lesz például a Gorilla vagy a bagoly. Figyelem! Ezt a változatot játszhatjuk a korábban ismertetett változatok pontozási szabályaival is.

A KIADÓ MEGJEGYZÉSE

Az állatok tulajdonságaink helyességéről két biológus, Nora Loges és Christoph Joachim gondoskodott a stuttgarti Hohenheim Egyetem professzora, Dr Johannes Steidle felügyelete alatt. Mindazonáltal a biológia tudománya folyton fejlődik, változik, így előfordulhat, hogy egy-egy általánosan elfogadott vagy akár bizonyítottan hitt információ idővel túlhaladottá válik

A SZIMBÓLUMOK LISTÁJA

Lábak száma:	
Karok száma:	
Tolla van:	
Szőre van:	
Pikkelye van:	
Szárnya van:	

Uszonya van:	
Farka van:	
Csőre van:	
Foga van:	
Nincs füle:	
Szarva van:	
Agancsa van:	
Csápja van:	
Párosujjú patás:	
Páratlanujjú patás:	
Karma van:	
Tud mászni:	
Lárvaként kezdi:	
Tojásrakó:	
Emlős:	

Rovar:	
Afrikában él:	
Jégen, havon él:	
Vízben, víz mellett él:	
Erdőben él:	
Tud repülni:	
Tud úszni:	
Növényevő:	
Húsevő:	
Mindenevő:	
Téli álmot alszik:	
Éjjel vagy hajnalban aktív:	
Veszélyeztetett faj:	
Gondozza utódjait:	
Gerinces:	

Mérge van:

Odúban, üregben él: