

NIMMIT – KAPD ELI
Szerző: Karsten Adlung
Kártyajáték 2–6 játékos részére
6 éves kortól. Játékidő: 10–15 perc

Kapj el annyi tehenet és bárányt, amennyit csak tudsz!

A DOBOZ TARTALMA

66 képes kártya: 11 tehén és 11 bárány
(1 fekete bárányal), mindegyik állat 3 részből áll

A JÁTÉKRÓL ÉS CÉLJÁRÓL

Az egyik játékos felforgatja a kártyalapokat olyan gyorsan, ahogy csak tudja. Ezalatt a többi játékos megpróbál minél több állatot (mindhárom testrészét) összegyűjteni, annyit, amennyit csak tudnak a megadott idő alatt.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsünk elő papírt és ceruzát.
- Keverjük meg a 66 kártyalapot.

A JÁTÉK MENETE

– Válasszunk egy kezdő játékost.

– A kezdő játékosnak magához kell vennie a kártyapaklit, és képpel lefelé a kezében kell tartania.

– Jelzésre el kell kezdenie a 66 kártyalapot egyesével egymás után képpel felfelé fordítva lepakolni az asztalra amilyen gyorsan csak tudja, ügyelve arra, hogy a kártyák ne fedjék le egymást.

– Mialatt a kezdő játékos a kártyalapokat pakolgatja, a többi játékos elkezd gyűjtögetni a teheneket és bárányokat. Egy állat minden esetben három kártyából áll össze (fej, törzs és far), de a sorrend, hogy hogyan gyűjtjük be az állatok testrészeit, nem fontos (pl.: elsőként a testet, utána a fart, majd a fejet). A kezdő játékos nem gyűjtögethet.

Fontos: A kártyákat csak egy kézzel lehet gyűjteni, a felvett kártyákat a másik kezünkben kell tartani. A gyűjtögetés ideje alatt lehet kezet váltani, de mindig csak egy kezet lehet használni!

– Ha egy olyan kártyát gyűjtöttünk be, amit mégsem kellett volna, tegyük vissza az asztalra, képpel felfelé fordítva.

– Amint a kezdő játékos mind a 66 kártyalapot felfordította, bekiáltja, hogy „Stop!” Ez jelzi a forduló végét, és minden kártyának ott kell maradnia, ahol éppen van.

– Most már nem lehet a nem teljes állatok kártyáit visszarakni az asztalra és nem lehet kártyát a gyűjtő kezünkbe áttenni.

PONTOZÁS

– A pontozásánál mindig csak 3 kártyalapot lehet figyelembe venni, amit az asztalra le is tehetnek abban a sorrendben, ahogy összegyűjtötték őket.

– Abban az esetben, ha a lerakott 3 kártyalap kitesz egy teljes állatot, 1 pontot szerez a játékos. Ha nem tesz ki egy teljes állatot a 3 kártyalap, a játékos 1 pontot veszít.

– Ha a kirakott 3 kártyalap a fekete bárány, a játékos plusz 3 pontot kap. Ha csak 1 vagy 2 testrésze van meg a fekete báránynak a kirakott 3 kártyalapból, a játékos 3 pontot veszít.

– A pontok rögzítése után új kezdő játékost választunk.

A JÁTÉK VÉGE

– Amint minden játékos volt már kezdő játékos (2-3 játékos esetén lehet 2 alkalommal is mindenki kezdő játékos), a játék véget ér.

– A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

NIMMIT – KAPD ELI
Szerző: Karsten Adlung
Kártyajáték 2–6 játékos részére
6 éves kortól. Játékidő: 10–15 perc

Kapj el annyi tehenet és bárányt, amennyit csak tudsz!

A DOBOZ TARTALMA

66 képes kártya: 11 tehén és 11 bárány
(1 fekete bárányal), mindegyik állat 3 részből áll

A JÁTÉKRÓL ÉS CÉLJÁRÓL

Az egyik játékos felforgatja a kártyalapokat olyan gyorsan, ahogy csak tudja. Ezalatt a többi játékos megpróbál minél több állatot (mindhárom testrészét) összegyűjteni, annyit, amennyit csak tudnak a megadott idő alatt.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsünk elő papírt és ceruzát.
- Keverjük meg a 66 kártyalapot.

A JÁTÉK MENETE

– Válasszunk egy kezdő játékost.

– A kezdő játékosnak magához kell vennie a kártyapaklit, és képpel lefelé a kezében kell tartania.

– Jelzésre el kell kezdenie a 66 kártyalapot egyesével egymás után képpel felfelé fordítva lepakolni az asztalra amilyen gyorsan csak tudja, ügyelve arra, hogy a kártyák ne fedjék le egymást.

– Mialatt a kezdő játékos a kártyalapokat pakolgatja, a többi játékos elkezd gyűjtögetni a teheneket és bárányokat. Egy állat minden esetben három kártyából áll össze (fej, törzs és far), de a sorrend, hogy hogyan gyűjtjük be az állatok testrészeit, nem fontos (pl.: elsőként a testet, utána a fart, majd a fejet). A kezdő játékos nem gyűjtögethet.

Fontos: A kártyákat csak egy kézzel lehet gyűjteni, a felvett kártyákat a másik kezünkben kell tartani. A gyűjtögetés ideje alatt lehet kezet váltani, de mindig csak egy kezet lehet használni!

– Ha egy olyan kártyát gyűjtöttünk be, amit mégsem kellett volna, tegyük vissza az asztalra, képpel felfelé fordítva.

– Amint a kezdő játékos mind a 66 kártyalapot felfordította, bekiáltja, hogy „Stop!” Ez jelzi a forduló végét, és minden kártyának ott kell maradnia, ahol éppen van.

– Most már nem lehet a nem teljes állatok kártyáit visszarakni az asztalra és nem lehet kártyát a gyűjtő kezünkbe áttenni.

PONTOZÁS

– A pontozásánál mindig csak 3 kártyalapot lehet figyelembe venni, amit az asztalra le is tehetnek abban a sorrendben, ahogy összegyűjtötték őket.

– Abban az esetben, ha a lerakott 3 kártyalap kitesz egy teljes állatot, 1 pontot szerez a játékos. Ha nem tesz ki egy teljes állatot a 3 kártyalap, a játékos 1 pontot veszít.

– Ha a kirakott 3 kártyalap a fekete bárány, a játékos plusz 3 pontot kap. Ha csak 1 vagy 2 testrésze van meg a fekete báránynak a kirakott 3 kártyalapból, a játékos 3 pontot veszít.

– A pontok rögzítése után új kezdő játékost választunk.

A JÁTÉK VÉGE

– Amint minden játékos volt már kezdő játékos (2-3 játékos esetén lehet 2 alkalommal is mindenki kezdő játékos), a játék véget ér.

– A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

NIMMIT – KAPD ELI
Szerző: Karsten Adlung
Kártyajáték 2–6 játékos részére
6 éves kortól. Játékidő: 10–15 perc

Kapj el annyi tehenet és bárányt, amennyit csak tudsz!

A DOBOZ TARTALMA

66 képes kártya: 11 tehén és 11 bárány
(1 fekete bárányal), mindegyik állat 3 részből áll

A JÁTÉKRÓL ÉS CÉLJÁRÓL

Az egyik játékos felforgatja a kártyalapokat olyan gyorsan, ahogy csak tudja. Ezalatt a többi játékos megpróbál minél több állatot (mindhárom testrészét) összegyűjteni, annyit, amennyit csak tudnak a megadott idő alatt.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsünk elő papírt és ceruzát.
- Keverjük meg a 66 kártyalapot.

A JÁTÉK MENETE

– Válasszunk egy kezdő játékost.

– A kezdő játékosnak magához kell vennie a kártyapaklit, és képpel lefelé a kezében kell tartania.

– Jelzésre el kell kezdenie a 66 kártyalapot egyesével egymás után képpel felfelé fordítva lepakolni az asztalra amilyen gyorsan csak tudja, ügyelve arra, hogy a kártyák ne fedjék le egymást.

– Mialatt a kezdő játékos a kártyalapokat pakolgatja, a többi játékos elkezd gyűjtögetni a teheneket és bárányokat. Egy állat minden esetben három kártyából áll össze (fej, törzs és far), de a sorrend, hogy hogyan gyűjtjük be az állatok testrészeit, nem fontos (pl.: elsőként a testet, utána a fart, majd a fejet). A kezdő játékos nem gyűjtögethet.

Fontos: A kártyákat csak egy kézzel lehet gyűjteni, a felvett kártyákat a másik kezünkben kell tartani. A gyűjtögetés ideje alatt lehet kezet váltani, de mindig csak egy kezet lehet használni!

– Ha egy olyan kártyát gyűjtöttünk be, amit mégsem kellett volna, tegyük vissza az asztalra, képpel felfelé fordítva.

– Amint a kezdő játékos mind a 66 kártyalapot felfordította, bekiáltja, hogy „Stop!” Ez jelzi a forduló végét, és minden kártyának ott kell maradnia, ahol éppen van.

– Most már nem lehet a nem teljes állatok kártyáit visszarakni az asztalra és nem lehet kártyát a gyűjtő kezünkbe áttenni.

PONTOZÁS

– A pontozásánál mindig csak 3 kártyalapot lehet figyelembe venni, amit az asztalra le is tehetnek abban a sorrendben, ahogy összegyűjtötték őket.

– Abban az esetben, ha a lerakott 3 kártyalap kitesz egy teljes állatot, 1 pontot szerez a játékos. Ha nem tesz ki egy teljes állatot a 3 kártyalap, a játékos 1 pontot veszít.

– Ha a kirakott 3 kártyalap a fekete bárány, a játékos plusz 3 pontot kap. Ha csak 1 vagy 2 testrésze van meg a fekete báránynak a kirakott 3 kártyalapból, a játékos 3 pontot veszít.

– A pontok rögzítése után új kezdő játékost választunk.

A JÁTÉK VÉGE

– Amint minden játékos volt már kezdő játékos (2-3 játékos esetén lehet 2 alkalommal is mindenki kezdő játékos), a játék véget ér.

– A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

KAPD ELI (2–4 játékos részére, 6 éves kortól)

A játékban az alapjáték szabályait követjük az alábbi kivételekkel:

– Keverjük meg a kártyákat, és tegyük rendezetlen halomba képpel felfelé fordítva, majd szórjuk szét a kártyákat az asztal közepén.

– Jelzésre minden játékos kapkodni kezd a kártyákat, de most nem a kezükbe kell gyűjteniük, hanem maguk előtt kell 3-as kupacokat kialakítaniuk.

– Amint sikerült egy 3 kártyából álló kupacot összegyűjtenünk, le kell fordítanunk a kártyalapokat. A sorrenden már nem lehet változtatni vagy eltávolítani kártyát ebből a kupacból.

– A játékosok egymástól is elvehetnek kártyákat, amíg azok képpel felfelé fordítva vannak a játékos előtt.

PONTOZÁS

– A fordulónak vége van, amint az utolsó kártyát is begyűjtötte valamelyik játékos az asztalról. Ezt a kártyát még fel lehet használni.

– Ahogy az alapjátékban, a játékosok itt is csak a képpel lefelé fordított kártyák alapján

KAPD ELI (2–4 játékos részére, 6 éves kortól)

A játékban az alapjáték szabályait követjük az alábbi kivételekkel:

– Keverjük meg a kártyákat, és tegyük rendezetlen halomba képpel felfelé fordítva, majd szórjuk szét a kártyákat az asztal közepén.

– Jelzésre minden játékos kapkodni kezd a kártyákat, de most nem a kezükbe kell gyűjteniük, hanem maguk előtt kell 3-as kupacokat kialakítaniuk.

– Amint sikerült egy 3 kártyából álló kupacot összegyűjtenünk, le kell fordítanunk a kártyalapokat. A sorrenden már nem lehet változtatni vagy eltávolítani kártyát ebből a kupacból.

– A játékosok egymástól is elvehetnek kártyákat, amíg azok képpel felfelé fordítva vannak a játékos előtt.

PONTOZÁS

– A fordulónak vége van, amint az utolsó kártyát is begyűjtötte valamelyik játékos az asztalról. Ezt a kártyát még fel lehet használni.

– Ahogy az alapjátékban, a játékosok itt is csak a képpel lefelé fordított kártyák alapján

KAPD ELI (2–4 játékos részére, 6 éves kortól)

A játékban az alapjáték szabályait követjük az alábbi kivételekkel:

– Keverjük meg a kártyákat, és tegyük rendezetlen halomba képpel felfelé fordítva, majd szórjuk szét a kártyákat az asztal közepén.

– Jelzésre minden játékos kapkodni kezd a kártyákat, de most nem a kezükbe kell gyűjteniük, hanem maguk előtt kell 3-as kupacokat kialakítaniuk.

– Amint sikerült egy 3 kártyából álló kupacot összegyűjtenünk, le kell fordítanunk a kártyalapokat. A sorrenden már nem lehet változtatni vagy eltávolítani kártyát ebből a kupacból.

– A játékosok egymástól is elvehetnek kártyákat, amíg azok képpel felfelé fordítva vannak a játékos előtt.

PONTOZÁS

– A fordulónak vége van, amint az utolsó kártyát is begyűjtötte valamelyik játékos az asztalról. Ezt a kártyát még fel lehet használni.

– Ahogy az alapjátékban, a játékosok itt is csak a képpel lefelé fordított kártyák alapján

szereshetnek plusz vagy mínusz pontokat, amelyeket szintén rögzítünk. A képpel felfelé fordított kártyalapokat nem számoljuk.

A JÁTÉK VÉGE

A játék 4 forduló után ér véget. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

KAPD ELI – MEMÓRIA (2–4 játékos részére, 4 éves kortól)

Ebben a játékvariációban is megpróbálják a játékosok az állatok mindhárom testrészét összegyűjteni.

– Keverjük meg a kártyákat, és képpel lefelé fordítva rakjunk ki 24 lapot az asztalra. A megmaradt kártyákra nem lesz szükségünk a játék során, ezeket tegyük vissza a játék dobozába.

– Képpel lefelé fordítva rendezzük a kártyalapokat 3 sorba, soronként 8 kártyával.

– A legfiatalabb játékos kezdhet.

– A saját körünkben bármelyik kártyalapot felfordíthatjuk, majd utána még egyet. Ha a második kártya az első kártyán látható állathoz tartozik (pl.: az első kártya a bárány fara, a második kártya a bárány feje), akkor még egy kártyalapot

szereshetnek plusz vagy mínusz pontokat, amelyeket szintén rögzítünk. A képpel felfelé fordított kártyalapokat nem számoljuk.

A JÁTÉK VÉGE

A játék 4 forduló után ér véget. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

KAPD ELI – MEMÓRIA (2–4 játékos részére, 4 éves kortól)

Ebben a játékvariációban is megpróbálják a játékosok az állatok mindhárom testrészét összegyűjteni.

– Keverjük meg a kártyákat, és képpel lefelé fordítva rakjunk ki 24 lapot az asztalra. A megmaradt kártyákra nem lesz szükségünk a játék során, ezeket tegyük vissza a játék dobozába.

– Képpel lefelé fordítva rendezzük a kártyalapokat 3 sorba, soronként 8 kártyával.

– A legfiatalabb játékos kezdhet.

– A saját körünkben bármelyik kártyalapot felfordíthatjuk, majd utána még egyet. Ha a második kártya az első kártyán látható állathoz tartozik (pl.: az első kártya a bárány fara, a második kártya a bárány feje), akkor még egy kártyalapot

szereshetnek plusz vagy mínusz pontokat, amelyeket szintén rögzítünk. A képpel felfelé fordított kártyalapokat nem számoljuk.

A JÁTÉK VÉGE

A játék 4 forduló után ér véget. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

KAPD ELI – MEMÓRIA (2–4 játékos részére, 4 éves kortól)

Ebben a játékvariációban is megpróbálják a játékosok az állatok mindhárom testrészét összegyűjteni.

– Keverjük meg a kártyákat, és képpel lefelé fordítva rakjunk ki 24 lapot az asztalra. A megmaradt kártyákra nem lesz szükségünk a játék során, ezeket tegyük vissza a játék dobozába.

– Képpel lefelé fordítva rendezzük a kártyalapokat 3 sorba, soronként 8 kártyával.

– A legfiatalabb játékos kezdhet.

– A saját körünkben bármelyik kártyalapot felfordíthatjuk, majd utána még egyet. Ha a második kártya az első kártyán látható állathoz tartozik (pl.: az első kártya a bárány fara, a második kártya a bárány feje), akkor még egy kártyalapot

felfordíthatunk. Ha a harmadik kártya is ehhez az állathoz tartozó testrész (ebben a példában akkor a bárány teste), megtarthatjuk a három kártyát. Abban az esetben, ha a második vagy harmadik kártyalap nem az elsőhöz illik, az összes felfordított kártyát vissza kell fordítanunk képpel lefelé.

– Majd a bal oldali szomszédunk következik.

A JÁTÉK VÉGE

– Amint az összes egymáshoz illő állatot megtaláltuk, a játék véget ér.

– A legtöbb állattal rendelkező játékos lesz a nyertes.

felfordíthatunk. Ha a harmadik kártya is ehhez az állathoz tartozó testrész (ebben a példában akkor a bárány teste), megtarthatjuk a három kártyát. Abban az esetben, ha a második vagy harmadik kártyalap nem az elsőhöz illik, az összes felfordított kártyát vissza kell fordítanunk képpel lefelé.

– Majd a bal oldali szomszédunk következik.

A JÁTÉK VÉGE

– Amint az összes egymáshoz illő állatot megtaláltuk, a játék véget ér.

– A legtöbb állattal rendelkező játékos lesz a nyertes.

felfordíthatunk. Ha a harmadik kártya is ehhez az állathoz tartozó testrész (ebben a példában akkor a bárány teste), megtarthatjuk a három kártyát. Abban az esetben, ha a második vagy harmadik kártyalap nem az elsőhöz illik, az összes felfordított kártyát vissza kell fordítanunk képpel lefelé.

– Majd a bal oldali szomszédunk következik.

A JÁTÉK VÉGE

– Amint az összes egymáshoz illő állatot megtaláltuk, a játék véget ér.

– A legtöbb állattal rendelkező játékos lesz a nyertes.