Nimmit – Kapd el!

Kapj el annyi tehenet és bárányt, amennyit csak tudsz!

Szerző: Karsten Adlung

Kártyajáték 2-6 játékos részére 6 éves kortól. Játékidő: 10-15 perc.

Tartalma:

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

Játékszabály

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 elkezdi gyűjtögetni a teheneket és bárányokat. Egy állat minden esetben három kártyából áll össze (fej, törzs és far), de a sorrend, hogy gyűjtjük be az állatok testrészeit nem fontos (pl: elsőként a testrészt, utána a farrész 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, amelyet mégsem kellett volna, tegyük vissza az asztalra, képpel felfelé fordítva.
* Amint a kezdő játékos mind a 66 kártyalapot felfordított, 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 játékosok 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 el halom (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 kezdi 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, képpel lefelé kell magunk előtt fordítani 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, amit az asztalról az utolsó kártyát is begyűjtötte valamelyik játékos. Ezt a kártyát még fel lehet használni.
* Ahogy az alapjátékban, itt is a játékosok csak a képpel lefelé fordított kártyák alapján szerezhetnek 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 el 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: bárány farrész, második kártya: a bárány feje), akkor még egy kártyalapot fordíthatunk fel. 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.