



Farkaspánik

Farkaspánik

Kooperatív, stratégiai kártyajáték

Farkaspánik



6 – 99 év



1-4 játékos



Tartalom: 42 kártya és 8 állatjelző. A kártyák tartalma:



5 különböző állat: nyulak, baglyok, sünek, róókák és farkasok



4 különböző tereptípus: sziklás terep, rét, erdő és földút



A játék célja: Dolgozzatok együtt, és a lehető leggyorsabban alkossatok öt állatból álló csoportokat, hogy megvédjétek őket a farkasok támadásaitól.



Játékelőkészületek: Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok 1 lapot minden játékosnak. A maradék kártyákat helyezzétek egy pakliba képpel lefelé az asztal egyik oldalára. Terítsetek szét 8 zsetont a pakli mellé. Fordítsátok meg a pakli első kártyáját, és helyezzétek az asztal közepére (képpel felfelé).

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban a többi játékos következik. A játékos leteszi a kártyáját az asztalra, betartva a következő szabályokat:

Farkaspánik

Nincs farkas a

kártyán: -- A kártyákat egymás mellé kell helyezni.

A játékosnak a kártyáját egy már az asztalra helyezett kártya mellé kell helyeznie, és 2 tereptárgyat kell egymás mellé helyeznie.



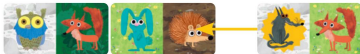
- Két azonos tereptípusú (rét, sziklás talaj, földút vagy erdő) elem nem érhet össze.

Egy játékos nem helyezhet kártyát egy másik mellé, ha a két egymással érintkező mező azonos tereptípusú.



Van egy farkas a kártyán:

- A kártyán lévő farkas megeszik az asztalon lévő állatok egyikét. A játékosnak a farkast ábrázoló mezőt egy másik, állatot ábrázoló mezőre kell helyeznie.



Farkaspánik

A farkaskártyákra ugyanaz a szabály vonatkozik, mint a többi kártyára: két azonos tereptípusú kártya nem helyezhető egymás mellé.

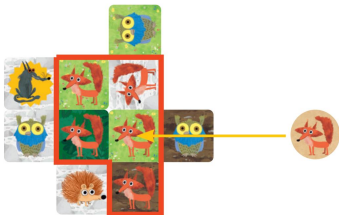


Amint egy játékos lerakja a kártyáját az asztalra, húz egy új lapot a pakliból, de a játék a következő játékkal folytatódik.

Állatcsoportok:

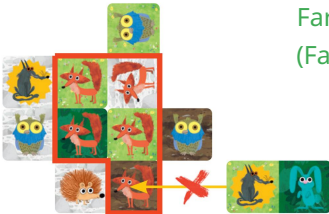
Egy állatcsoport 5 egyforma állatból áll, amelyek 5 szomszédos terepdarabon helyezkednek el.

Amint egy játékos sikeresen csoportot alakít, elveszi a megfelelő állathoz tartozó zsetont, és lehelyezi azt a csoport egyik mezőjére.



Figyelmeztetés: Egy farkas nem lehet meg olyan állatot, amely már létrehozott 5 állatból álló csoport része.

Farkaspánik (Farkaspánik)



Megjegyzés: Ha egy játékos nem tud farkas lapot kijátszani, akkor azt vissza kell tennie a pakli aljára.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor mind a 8 állatkorongot kijátszották, vagy a kártyapakli elfogyott.

A pontokat a lejátszott zsetonok számának és a megmaradt lapok számának összeadásával kapjuk.

1–7 pont: Ez kár! Nem sikerült mind a 8 zsetont leraknod. Kezdj új játékot, és próbáld újra.

Ne add fel!

8 pont: Nem rossz! Mind a 8 csoportot létrehoztad, és egyetlen kártyád sem maradt. Próbáld újra, hogy magasabb pontszámot érj el!

9 vagy 10 pont: Kiváló! Csoportosítottad az összes állatot, és még van néhány kártyád.

11-13 pont: Nagyszerű! Nagyszerű ügyességgel és gyorsasággal sikerült.

14 vagy több pont: Elképesztő teljesítmény!

Frank Crittin és Grégoire Largey színdarabja

Farkaspánik

Farkaspánik

Kooperatív, stratégiai kártyajáték

DJ00819



Djeco

3, rue des Grands Augustins
75006 Párizs -

Franciaország

www.djeco.com Kínában készült - Franciaországban tervezték