

Bobby Sitter

A megfigyelés és gyorsaság játéka 2-6 játékos számára 5 éves kortól.

Szerző: Jean-Marc Courtil

Illusztráció: David Revoy

Tartalom

56 kártya

lapkák

BÁRÁNYjelző

KUTYAjelzők



A játék célja

Neked legyen először 5 lapkád.

Előkészületek

Minden játékos 2 lapkával kezdi a játékot.

A megmaradt lapkák alkotják a **KÖZÖS KÉSZLETET**. Keverjétek meg a kártyákat.

Helyezzétek a következő három dolgot az asztal közepére:

1. A kártyákat képpel lefelé egy kupacba, melyet **PAKLINAK** (*) fogunk hívni.
2. A **BÁRÁNY**jelzőt.
3. Annyi **KUTYA**jelzőt, ahány játékos van, mínusz egyet.

Példa: 4 játékos esetén 3 KUTYAjelzőre lesz szükség.

(*) A játékosok szét is oszthatják a kártyákat egymás között, hogy minden játékosnak legyen saját **PAKLIJA**.

Játékmenet

A játék az óramutató járása szerint megy körbe. A legfiatalabb játékos kezd: gyorsan felfordítja a **PAKLI** legfelső lapját és képpel felfelé a **PAKLI** mellé helyezi azt úgy, hogy minden játékos láthassa azt. A játékosoknak kártyán látható képektől alapján kell eldönteniük, hogy cselekszenek-e vagy sem:

- Ha egy farkas látható a kártyán, meg kell ragadniuk a **KUTYA**jelzőt.



Annak a játékosnak, aki **KUTYA**jelző nélkül maradt, vissza kell tennie egyik lapkáját a **KÖZÖS KÉSZLETBE**.

- Ha egy vagy több bárány látható a kártyán farkas nélkül, a **BÁRÁNY**jelzőt kell elkapniuk.



Az a játékos, aki elkapja azt, kap egy lapkát a **KÖZÖS KÉSZLETBŐL**.

- A következő esetekben nem szabad a játékosoknak reagálniuk: ha nincs a kártyán bárány **VAGY** van rajta legalább egy bárány és egy rejtőzködő farkas.



Az ilyen esetekben azok a játékosok, akik megragadják vagy hozzáérnek egy **KUTYA**jelzőhöz vagy egy **BÁRÁNY**jelzőhöz, elvesztenek egy lapkát, melyet vissza kell tenniük a **KÖZÖS KÉSZLETBE**.

A játék folytatódik a következő játékosal, aki felfordítja a következő kártyát, és így tovább. Amikor a **PAKLI** elfogy, keverjétek meg a kártyákat, új **PAKLIT** létrehozva.

Egy játékos kiesése

Ha egy játékos elveszti az összes lapkáját, kiesik a játékból, és egy **KUTYA**jelzöt leveszünk az asztalról, mielőtt a játék folytatódna.

Győzelem

Az a játékos, aki először szerez meg 5 lapkát, megnyeri a játékot. Hosszabb játékért emeljétek meg a játék megnyeréséhez megszerzendő lapkák számát.

Hátránnyal játszva

Ahhoz, hogy kiegyenlítsük a korkülönbségeket, a játékosok különböző számú lapkával kezdhetnek.

Példa: Thomas és Chloe gyermekeikkel, az 5 éves Lucasszal és a 6 éves Leával játszanak. A szülők egyenként 2 lapkával kezdenek, gyermekeik pedig egyenként 3 lapkával.



„Szeretett fiainak, Manunak, aki sokat segített a játék létrehozásában. Köszönöm, fiam...” J.M. COURTIL

Németországi forgalmazó: Heidelberger Spielverlag
www.hds-fantasy.de



Fordította és szerkesztette: **X-ta**
Lektorálta: **Artax**