

# KUTYAVILÁG

## A KÁRTYAJÁTÉK

Éppen nincs kedved kimenni a kutyával, mert szakad az eső vagy tombol a szélvihar? Ugye tudod, hogy egy igazi gazdának ez nem lehet akadály? De ha ebben a pillanatban nem is sürges a kötelesség, hogy sétálni vidd a kutyuskádat, azért a barátaiddal vagy a családdal most is játszatsz egy jót a Kutyavilág-kártyával. Ragadjátok meg a képzeletbeli póráz, aztán indulás! Az lesz a győztes, aki a legtöbb jutalompontot gyűjti össze.

### A játék célja:

Az a játékos nyeri meg a partit, akinek legelőször sikerül megszereznie 10 jutalompontot. Ha senki sem jut el ideig, mert esetleg előbb elfogynak a jutalomkártyák, akkor az utolsó ilyen lap felhúzése után értékeljétek: számoljátok meg, kinek van a legtöbb pontja, és gratuláljatok neki a győzelméhez!

### A kártyák:

Összesen **60** kutyakártya. Ebből

- 30 egytappancsos kártya
- 20 kéttappancsos kártya
- 10 háromtappancsos kártya

Összesen **28** akciókártya. Ebből

- 6 póráz
- 6 szimat
- 6 ugatás
- 4 síp
- 4 vonyítás
- 2 macska

Összesen **15** jutalomkártya. Ebből

- 7 etetőtál (1 pont)
- 5 labda (2 pont)
- 3 csont (3 pont)

**4** tartalékkártya.

Ha netán elhagynátok egy kártyát, ezek közül egészíthetitek ki a paklit. Egy-, kettő- vagy háromtappancsos lapot is találtok itt. Amennyiben pedig esetleg valamelyik akciókártya veszne el, csak jelöljétek meg a tartaléklapon, hogy a piktogramok közül melyik legyen érvényes.

### Előkészületek:

A tartaléklapokat tegyétek félre, ezekre csak akkor lesz szükségetek, ha bármely kártya elkavarodik. Válogassátok ki a pakliból a jutalomkártyákat, és megkeverve képpel lefelé helyezétek az asztalra! A kis pakli legfelső lapját fordítsátok fel, ez lesz az első jutalom, amit az első kör győztese kap meg.

Ezután alaposan keverjétek össze a játéklapokat a kutya- és az akciókártyákkal! Ha mindez megvan, az összes játékos kapjon 6 lapot, a pakli pedig képpel lefelé fordítva kerüljön az asztalra!

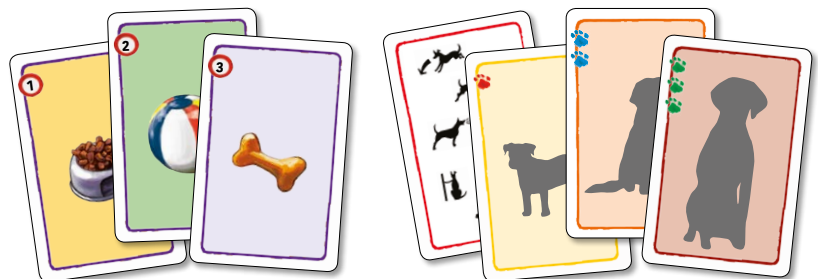
### Indulhat a játék!

A legfiatalabb kezd. Felfordítva maga elé helyezi az egyik lapját a kezében lévők közül. Utána sorban a többiek ugyanezt teszik. A **körnek** akkor van vége, ha mindenki kijátszott már **négy lapot**.

### Kijátszott, de hogyan?

A játékos alapesetben képpel felfelé teszi maga elé a kártyáit, hogy mindenki jól láthassa a rajtuk lévő ábrát. Az adott körben **egy alkalommal** lehetősége van egy lapot **lefordítva** letenni. Ilyenkor a többiek csak találgathatnak, hogy vajon milyen erősségű kártya került az asztalra.

Addig tart a kör, amíg mindenki kijátszik négy lapot. De jól vigyázz, egyáltalán nem biztos, hogy a kör végén ténylegesen négy lap lesz előtted. Az akciókártyák miatt előfordulhat, hogy lapokat vesztesz vagy éppen nyersz. Még az is megtörténhet, hogy egyáltalán nem marad lap a kezvedben, mire sorra kerülnél. Ebben az esetben kimaradsz, és a következő játékosé a lehetőség.



## Ki nyeri a kört?

Miután az utolsó játékos is kijátszotta a negyedik kártyát, értékelhetek. A lefordított lapokat is felfeditek, és mindenki összeszámolja, hogy hány „mancsa” van. Ez határozza meg ugyanis a kártyacsomagok erősségét. Ha egy játékosnak két ugyanolyan fajta kutyája van a lapjai közt, egy bónuszpontot hozzászámolhat a mancsaihoz. Ha viszont esetleg három egyforma kutyát sikerült összegyűjtenie, az már plusz három pontot ér. A legerősebb paklit (legtöbb mancsot) magáénak tudható játékos nyerte meg az adott kört, amiért az értékelés végén megkapja a felfordított jutalomkártyát.

Döntetlen esetén az azonos pontszámmal rendelkező játékosok kiesnek az értékelésből. Vagyis ha az első helyen van holtverseny, akkor a harmadik nyeri el a jutalomkártyát.

## Jöhet a következő kör!

A kijátszott kártyákat tegyék a dobópaklira, és mindenki egészítse ki a saját lapjait 6 darabra! A játékosoknak most lehetőségük van eldobni a lapjaikat, és 6 új kártyát húzni helyettük. Aki így dönt, annak viszont a kezében lévő összes lapot el kell dobnia. Akinek 6 kártyánál több van a kezében, annak a felesleget kell letennie. Ha elfogynak a kártyák, keverjétek újra a dobópaklit!

Ezután fordítsatok fel egy jutalomkártyát, majd indulhat a következő kör.

## Akciókártyák:

Amikor sorra kerülsz, dönthetsz úgy is, hogy kutyakártya helyett egy akciókártyát játszol ki. Ebben az esetben az adott akciót azonnal végre is kell hajtani, a lap pedig a dobópakliba kerül. Az akciókártyákat természetesen csak felfelé fordítva lehet kijátszani.



### Szimat:

Kutyáid nagyon ügyesen követték a nyomot, ezért jutalmat érdemelsz. Húzhatsz egy lapot bármelyik játékosársad kezéből.



### Ugatás:

Kutyád hangos ugatással elkergetett egy másikat. Elvehetsz egy kutyakártyát valaki már kijátszott kártyái közül, és a dobópakliba teheted. Ez lehet lefordított kártya is, de ebben az esetben csak utólag nézheted meg, mi van rajta.



### Kutyasíp:

A síppal sikeresen behívatsz egy kutyát. E lap felhasználásakor bármelyik játékosársadtól elvehetsz egy már kijátszott kutyakártyát, és átteheted magad elé. Lefelé fordított lap is lehet, de annak a kör végéig nálad is lefordítva kell maradnia.



### Vonyítás:

Kutyáid vonyítással hívják a többieket. Ha ezt a lapot játszod ki, húzhatsz hármat a játépkarliból.



### Póráz:

A póráz akadályozza meg, hogy a kutyád elcsatangoljon. Bármelyik kijátszott kutyakártyádat megvéddheted ezzel. Hiába használ fel valaki kutyasíp-, ugatás- vagy akár macskakártyát, a kikötött kutya mindig ott marad előtted. A póráz hatása egészen a kör végéig tart, és természetesen ezzel a lefordított lapodat is megóvhatod.



### Macska:

Macskát eresztették a kutyák közé. Nyilvánvalóan mindnyájan utánarohannak. Az összes játékosársadnak a dobópaklira kell helyeznie az utoljára kijátszott kutyakártyáját. Ha ez éppen egy lefordított lap, akkor attól kell megválnia. Kivételt jelent, ha pórázzal védett kutya volt az utolsó. Ez esetben a közvetlenül előtte felhasznált lapját kell beadnia. Akinek még nincs kijátszott kutyakártyája, vagy csak olyan van, amit pórázzal véd, arra a macskakártya nem vonatkozik.

## A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor bármelyik játékos eléri a 10 jutalompontot. Ha előbb elfogynak a jutalomkártyák, akkor az a nyertes, akinek a legtöbb pontja van. Holtverseny esetén az azonos pontszámmal megszerzők – és csakis ők – egy döntő kört játszanak. Amelyikük ezt a végső kört megnyeri, az lesz az egész játék győztese.

# Jó szórakozást!

