

A DJECO JÁTÉKOK legnagyobb webáruháza

Djeco kártyajáték: Méchanlou – **Piroska és a farkas**

DJ05126

Ajánlott életkor: 4-7 éves kor között

Játékosok száma: 2-4 fő

Játékkártyák: 50 db kártya (24 történet-kártya, 10 db farkas kártya, 8 db bokor alakú „vadász az erdőben” kártya, 8 db bokor formájú „farkas az erdőben” kártya)

A játék célja: légy te az első mesemondó, akinek sikerül kiraknia a Piroska és a farkas című mese lapjait!

A játék előkészülete: jól keverjétek össze a bokor formájú kártyákat. Véletlenszerűen bármely 8 darabból rakjatok ki egy kört, a kör közepére tegyétek a maradék 8 bokor alakú kártyát – természetesen képes felülkel lefordítva. Ha a játék során a farkas megtámadja egy kártyát, a bokrok közül kell választanod kártyát, hogy védekezhess. (a részletes szabályt később ismertetjük) Keverjétek össze a Piroska és a farkas meséjét ábrázoló történet kártyákat (a történet egymás után következő darabjait a lapokon látható számok is jelzik) és a farkas kártyákat – jó alaposan!

Osszatok minden játékosnak 3 lapot! A maradék paklit tegyétek az asztal közepére, hogy mindannyian jól elérhessétek.

Kezdődhet a játék!

A játék menete:

Mindenkinél van 3 kártya. Emeljétek fel azokat és nézzétek meg, milyen lap jutott hozzátok. Kezden a legfiatalabb játékos. Amikor egy játékosra kerül a sor, az alábbi 3 akció közül választhat:

- Vagy lerak egy számozott történet kártyát maga elé. (a sorrend nem számít, lehet akár a 3-as kártyával is kezdeni, az egyetlen megkötés, hogy a 6-os kártyát csak akkor rakhatod le, ha az első öt már előtted van)
- Vagy cserél egy kártyát. Tedd a cserélni kívánt kártyádat lefordítva a pakli aljára és húzd fel a legfelső lapot.
- Vagy próbálj elnyerni egy történet-kártyát valamelyik társadtól! Ehhez farkas kártyával kell rendelkezned. Ha van „farkas” kártyád, játszd ki, tedd egy társad olyan történet kártyájára, amelyet meg szeretnél szerezni.

Ha ez, azaz „farkas-támadás” történik, akkor a „megtámadott” játékos a következőt teszi: megpróbálja megvédeni a történet kártyáját úgy, hogy a körbe rendezett bokor kártyák egyikét felfordítja. Az alábbi mondóka sokat segít a védekező kártya megtalálásában: "Kinn Piroska, benn a farkas. Távozz tőlem, te nagy ordas."

Ha a felfordított kártya vadászt ábrázol, a játékos megvédte a kártyáját (hisz a vadász elriasztotta a farkast). Ha farkas bújt a bokor alá, akkor sajna a farkas elcseni a kiválasztott kártyát, így az a támadó játékos történetéhez kerül.

A felfordított bokor kártyát fordítsátok vissza, tegyétek a középén szereplő bokor kártyák alá és a bokor-pakli tetejéről pótoljátok a körbe a 8. darabot. A támadást intéző farkas kártyát tegyétek a pakli aljára.

Figyelem! Minden akció után a játékosoknak a központi pakliból 3-ra kell pótolniuk a kártyáik számát! Ezt ne felejtsetek el!

Az akció után a következő játékosra kerül a sor a fent ismertetett szabályok szerint.

A játék vége: ha egy játékos előtt a történethez tartozó 6 kártya kirakásra kerül, akkor megnyerte a játékot! (a kártyalapok puzzle-ként is funkcionálnak!)