

## KECSKECSATA

# ZIEGEN KRIEGEN



Gönte Burkhardt játéka

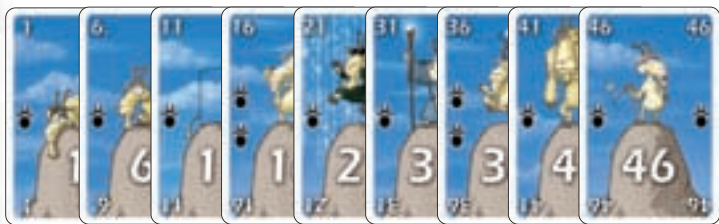
3-6 játékos részére

8 éves kortól

játékidő kb. 15 perc



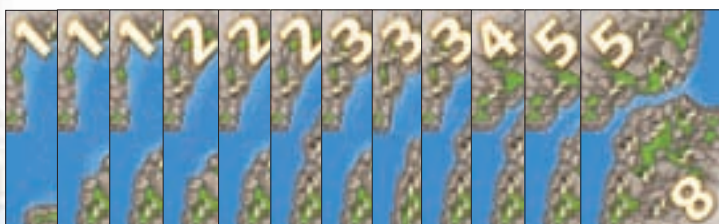
## Tartalom



50 kecskekártya 1-5 kecskeszimbólummal



hátlap



12 hegykártya (1-8-as értékekkel)



hátlap

fakecske



## A játék célja

A játékosok kecskéi nyolc "csatát" vívnak egymással, ahol mindig a legerősebb kecske győz.

Emellett a játék során az asztal közepén egy hegy születik, amelyen azonban csak bizonyos számú kecske tud megélni. Aki túl sok kecskét gyűjt össze, biztos vesztes; az győz, akinek a legtöbb kecskéje van úgy, hogy azok még életben tudnak maradni a hegyen.



## Előkészületek

A **kecskekártyákat** jól keverjétek meg, majd képpel lefelé mindenkinek osszatok 8 krátyát. A megmaradt kecskekártyákat rakjátok vissza a dobozba.

A **hegykártyákat** is jól keverjétek meg, majd képpel lefelé húzópkaliként rakjátok az asztal közepére. Készítsétek e mellé a pakli mellé a **fakecskét** is.



## A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd, és az óramutató járása szerint követitek egymást.

Mindegyikőtök kijátszik **képpel felfelé egy kártyát** a kezéből. Miután ezt mind megtettétek, nézzétek meg, hogy a kijátszott kártyák közül melyiken van a **legkisebb szám**: aki ezt kijátszotta, az felcsapja a hegypakli legfelső lapját, és a fakecske lerakásával eldönti, hogy az azon látható két hegy közül melyik számít majd.

Ezután nézzétek meg, hogy a kijátszott kártyák közül melyiken van a **legnagyobb szám**: aki ezt kijátszotta, az maga elé gyűjti a kijátszott kártyákat, továbbá ő kezdi majd a következő fordulót. Az így megszerzett kártyák a játék végéig nem kerülnek vissza a kézbe, nem játszhatók ki újra, és nem is nézhetők meg.

A második, a harmadik és a negyedik fordulóban a fenti szabályt követve megint fel kell csapni egy-egy hegykártyát. Az ötödik, hatodik, hetedik és nyolcadik fordulóban már nem csaptok fel hegykártyát.

A második, harmadik és negyedik hegykártyát úgy kell leraknotok, hogy egyik rövidebb oldalukkal illeszkedjenek a már lerakott hegyhez. A második kártyát az első lap azon hegyéhez kell illeszteni, amelyiken a fakecske van; viszont azt a kártyát felcsapó játékos dönti el, hogy melyik oldalával illeszti az új kártyát. A túloldali példában az új hegykártya illeszthető 3-as és 7-es oldalával is, így a hegy mérete vagy 7-re, vagy 11-re nő.

A fakecskét úgy rakjátok a hegyre, hogy ne takarja el az azon látható számot, hogy mindig könnyen ki tudjátok számolni, éppen hány kecske képes életben maradni a hegyen.

### Példa:

az első hegykártya



a második hegykártya



a két lehetőség

1.



7 kecske (4+3)

2.



11 kecske (4+7)

A harmadik hegykártyát úgy kell leraknotok, hogy az első és a második hegykártya alkotta hegyet növeljétek tovább; a negyedik hegykártyával pedig befejezitek a hegyet. A hegyet tehát négy lap alkotja, és a hegy mérete (a számok összege) határozza meg, hogy **összesen legfeljebb hány kecskeszimbólum** lehet megszerzett kecskekártyáitokon.



## A játék vége

A játék a nyolcadik fordulóval ér véget.

Ezután mind számoljátok meg, hogy az általatok megszerzett kecskekártyákon összesen hány **kecskeszimbólum** (kecskefej) van. Amelyikötöknél ez meghaladja a hegy méretét, az már mindenképpen veszített.

Az a játékos győz, akinek a **legtöbb kecskeszimbóluma van, ám azok száma nem haladja meg a hegy méretét**. Egyenlőségénél az érintettek mind győztesek. Ha valakinek egy kecskeszimbóluma sincs, de a többieknek mind túl sok van, ő a győztes. Ha mindenkinek túl sok kecskeszimbóluma van, mind veszítettetek.

### Példa az értékelésre:



$$1 + 2 + 3 + 5 + 2 + 1 + 1 + 3 = 18 \text{ kecskeszimbólum}$$

A hegy mérete: 17 (4 + 7 + 5 + 1)



Jenőnek 18 kecskeszimbóluma van, Anitának 17, Évának 12, Márnak csak 4.

Jenő veszített, mert több kecskeszimbóluma van a hegy méreténél.

Anita győzött, mert neki van a legtöbb kecskeszimbóluma úgy, hogy azok száma nem haladja meg a hegy méretét.

### Variáns

Annyi leosztást játszotok, ahányan vagytok. Minden játék után írtok fel a pontjaitokat. Akinek túl sok pontja van (vagyis a hegy méreténél több kecskeszimbóluma van), az 0 pontot ír. Akinek egy kecskeszimbóluma sincs, az annyi pontot kap, amennyi a hegy mérete.

Akinek az összes leosztás után a legtöbb pontja van, az győzött.



Ha a megvásárolt termékkel kapcsolatban minőségi problémája lenne, kérjük közvetlenül minket keressen meg.

Ha bármi kérése, kérdése, problémája, megjegyzése lenne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

