

PETS & FRIENDS



A házi kedvencek bújósckáztak a házban, hatalmas rendetlenséget hagytak maguk után, és elvesztették a kedvenc játékaikat. Segíts nekik megtalálni az elveszett játékokat – roppant hálásak lesznek! Ki találja meg a legtöbb házi kedvencet?

A *Pets & Friends* játék során olyan játékszimbólumokat fogsz keresni, amelyek segítenek a házikedvenc-kártyák megszerzésében. Minden megszerzett házikedvenc-kártya nemcsak pontokat jelent a játék végén, hanem különleges képességeket is, amelyeket a játék során használhatsz!

A DOBOZ TARTALMA:

- 28 házikedvenc-kártya
- 40 játéklapka
- 5 szőnyegzseton
- Játékszabályok



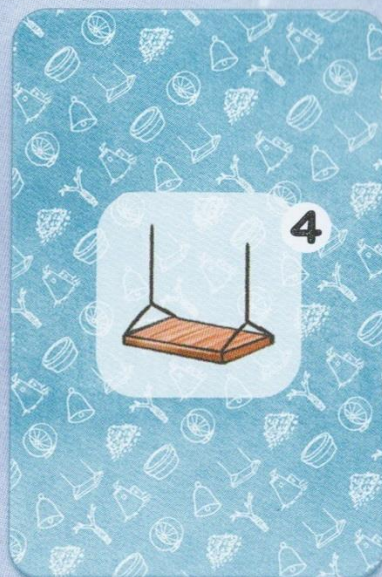
ELŐKÉSZÜLETEK

- A** Keverd meg a házikedvenc-kártyákat, és helyezd őket egy pakliba az asztalon úgy, hogy **a házi kedvencet tartalmazó oldal felfelé nézzen**. Vedd el az első 2 kártyát, és tedd félre.
- B** Keverd meg a lapkákat is, és rendezd őket képpel lefelé (**a kék hátlappal felfelé**) egy pakliba. Vedd fel az első kilenc lapkát (anélkül, hogy felfednéd őket), és alakíts ki belőlük egy 3×3 -as négyzetet.
- C** Tedd félre a szőnyegzsetonokat, hogy mindenki könnyedén elérhesse őket.

Az a játékos, akinek a legtöbb állata van otthon, vagy a legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

HÁZIKEDVENC-KÁRTYÁK

Minden kártyán az állat képe **1**, a pontszám **2** és a játékok szimbólumai **3** találhatóak, amelyeket meg kell találnod a kártya megszerzéséhez. A kártya hátoldalán található a házi kedvenc egyedi képessége **4** is – ezt egyszer használhatod. Ennek a játék során fogod hasznát venni.



A JÁTÉK MENETE:

- A játékosok a köreik során **egyesével felfedik a lapkákat** az előzőleg összeállított 3 × 3-as négyzetből.
- Ha a felfedett szimbólum **megtalálható az egyik kártyán** (a pakli tetején lévő felfordított kártyán vagy a mellette található kártyákon), a játékos egy újabb lapkát is felfordíthat. Addig fordítja fel a lapkákat, amíg az összes felfedett szimbólum meg nem egyezik **egy kártyán** látható összes szimbólummal.
- Ha a felfordított lapkán csillag szerepel, az a házikedvenc-kártyák bármelyik szimbólumaként működik. 
- Ha egy játékos kigyűjti az összes szimbólumot egy kártyáról, **megtarthatja azt**. A játékos maga elé helyezi a megszerzett házikedvenc-kártyát a kék hátlappal felfelé. **Eldobja** a felfordított lapkákat, és újakat húz a pakliból. Ha elfogynak a játéklapkák, keverjétek össze az eldobott lapkákat, és alakítsatok ki egy új paklit.
 - Előfordulhat, hogy a felfedett szimbólumlapkák készlete két vagy több kártyán is megtalálható. Ebben az esetben a játékos választ egyet közülük.
- Ha egy játékos felfed egy szimbólumot, amely **nem illik a kártyához**, befejezi a kört, és visszafordítja a korábban felfordított lapkákat. Ezt követően felfordítja, és **hozzaadja a pakli legfelső kártyáját** a felfedett házikedvenc-kártyákhoz.
 - Ha valaki felfed egy csengővel ellátott lapkát, el kell dobni, és hozzá kell adni a következő lapkát a pakliból (anélkül, hogy megnézné). Ennek a játékosnak a köre **azonnal véget ér**. 
- A játékos a köre során felhasználhatja a házikedvenc-kártyák hátoldalán látható **különleges képességet**. Egy játékos több házi kedvenc képességét is felhasználhatja a saját köre során.
- Ezt követően a balra ülő játékos köre következik.

1. PÉLDA



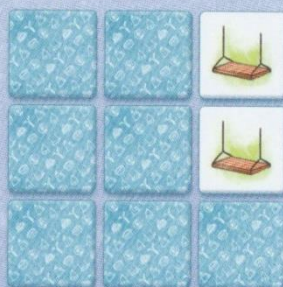
Viktor a köre során felfed egy **homokvár** lapkát. Ezt követően egy **tükröset**. Nincs olyan felfordított kártya, amelyen **homokvár** és **tükröset** szerepelne, ezért Viktor lefordítja a lapkákat, felfed egy másik házikedvenc-kártyát, és befejezi a kört.

2. PÉLDA



Noémi felfordít egy **homokvár** lapkát, és egy másikat is, amelyen ugyanaz a szimbólum látható. Begyűjti az **aranyhalat** kártyát, eldobja a két lapkát, és új játéklapkákat helyez el, hogy 9 lapka legyen az asztalon.

3. PÉLDA



Barni már felfordított 2 **hintás** lapkát. Befejezheti a keresést, és megszerezheti a **tengerimalacos** kártyát, vagy kockáztathat, és fordíthat még fel lapkákat, hogy találjon egy **homokvárat**. Ha talál egy **homokvárat**, bezsebelheti a **papagáj** kártyát, de a **tengerimalacos** kártyát már nem.

A HÁZIKEDVENC-KÁRTYÁK EGYEDI KÉPESSÉGEI:



megnézheted az egyik lapkát (anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak);



ezzel a képességgel megszerezhetsz egy házikedvenc-kártyát a szükséges szimbólum helyett;



ezzel a képességgel megszerezhetsz egy házikedvenc-kártyát szimbólum használata nélkül;



ez lehetővé teszi, hogy az egyik felfedett játéklapkát lefedd egy szőnyegzsetonnal. A zsetonnal lefedett lapka nem számít bele az adott körbe. Ez azt jelenti, hogy lefedhetsz egy játékot, amely nem szerepel a kívánt kártyán, vagy lefedheted a csengőt, hogy megszüntesd a hatását. A játékos a köre végén a zsetonokkal lefedett lapkákat ismétel képpel lefelé fordítja, a zsetonok pedig visszakerülnek a közös készletbe.

4. PÉLDA



Anna már felfedett két **futókerékkel** és egy **homokvárral** ellátott lapkát. Egy **tükörre** vagy **labdára** van szüksége, hogy megszerezze az egyik kártyát. Korábban azonban megszerzett egy olyan házi kedvencet, amelyik rendelkezik a **tükrös** képességgel, így a kártyáját a házi kedvenc képével lefelé fordítja, és bezsebeli a **vadászgörényes** kártyát.

5. PÉLDA



Viktor felfed egy **homokváras** lapkát, majd egy **csengőt**. Normális esetben a köre véget érne, de van egy házikedvenc-kártyája a **szőnyeges** képességgel. Felfedi **szőnyeget**, és lefedi a zsetonnal a **csengőt**. A köre végén visszafordítja a **csengővel** ellátott lapkát, és visszatesszi a **szőnyeges** zsetont a készletbe.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor már nem lehet újabb **házi kedvencet** húzni a pakliból.

A játékosok megszámozzák a **pontjaikat** – ezeket a házikedvenc-kártyákon található **tappancsnymok** jelzik. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki kevesebb **házi kedvencet** gyűjtött szerzett. Ha még így sem lehet győztest hirdetni, a nyertesek osztoznak a győzelmen.

Szerző: Adam Strzelecki

Illusztráció és grafikai tervezés:

Adam Strzelecki, Kamila Mrożek-Zielińska

Játékfejlesztés: Mariusz Majchrowski

Szerkesztés és lektorálás: Izabela Dawidowicz

Műszaki tervezés:

Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski

