

Djeco kártyajáték: **SWIP'SHEEP**



Cikkszám: **DJ05145**

**Életkor:** 5-99 év

**Játékosok száma:** 3-5 fő

**Tartalom:**



32 kártya (6 „farkas” kártya, 4 „kutya” kártya, 22 kártya 1, 2 vagy 3 bárányal)

**Játék célja:** a legtöbb bárányt megszerezni.

**A játék:** A legfiatalabb játékos kezd. Megkeveri a kártyákat, és 3 lapot oszt ki minden játékosnak. A maradék kártyákat félre teszi. Minden játékos kiválasztja az egyik kártyáját, és képpel lefelé fordítva a bal oldalán lévő játékos elé teszi, majd kiválaszt egy másik kártyát, és szintén képpel lefelé fordítva a jobb oldalán lévő játékos elé teszi.

Minden játékos a kezébe veszi a kapott kártyákat, és ezzel a 3 lappal játszik tovább.

Ezután az 1. játékos megkérdezi: **„Vannak farkasok ma este?”**. Az a játékos, akinek egy vagy több „farkas” kártyája van a kezében, maga elé teszi mindegyiket az asztalra képpel felfelé fordítva.

Az első játékostól kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatva a „farkas” kártyákat lerakó játékosok megtámadnak más játékosokat, hogy megpróbálják megszerezni a bárányukat.

**Farkas támadás:** A soron lévő játékos a „farkas” kártyáival egymás után támadja meg az ellenfeleit.

Bármelyik játékos, akinek több „farkas” kártyája van, megtámadhatja ugyanazt a játékost vagy különböző játékosokat.

A támadó kiválaszt egy játékost, és elé teszi a farkaskártyáját.

- Ha a támadás alatt álló játékosnak nincs „kutya” kártyája, a farkas támad. Ekkor a farkasos játékos húz egy kártyát a támadás alatt álló játékos kezéből.

- Ha a megtámadott játékosnak van „kutya” kártyája, megvédi magát, és a támadást a farkas ellen fordítja. Ekkor a kutyaival játszó játékos húz egy kártyát a farkassal támadó játékos kezéből. A tolvajok a kezükben tartják az megszerzett kártyákat. A felhasznált „farkas” és „kutya” kártyákat félreteszik a maradék kártyákhoz.

**Megjegyzés:** Néha a támadás alatt álló játékosnak nincs kártyája. Ebben az esetben semmi sem történik. Sikertelen támadás!

Amikor az összes farkastámadás véget ért, a játékosok megmutatják a kezükben maradt kártyáikat.

A játékosok maguk mellett gyűjtik a „bárány” kártyáikat (ezekért pontokat kapnak a játék végén). A „kutya” és a „farkas” kártyákat az előző osztásból megmaradt kártyapaklival összekeverik és újra osztanak 3 lapot. Az 1. játékos bal oldalán lévő játékos lesz a kezdő játékos, és új forduló kezdődik.

A fordulók száma a játékosok számától függ:

- 3 játékos esetén - 4 forduló,
- 4 játékos esetén - 3 forduló,
- 5 játékos esetén - 2 forduló.

**A játék vége:** Az összes forduló lejátszása után minden játékos megszámolja a lapjain lévő bárányait. A legtöbb bárányt megszerző játékos a győztes.