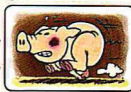


## JÁTÁKMENET

### 1. Kártya kijátszása

A kezdőjátékos kezd, majd utána az óra járásával megegyező irányban követik a többiek. A soron lévő játékosnak mindig kötelező kijátszania egy kártyát. Ezeket a lapokat egy közös dobópakliba kell gyűjteni.



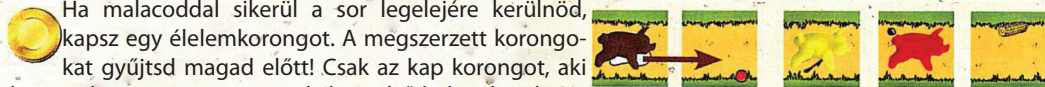
### 2. Lépés a malaccal

Azzal a malaccal, amelyen színű kártyát kijátszottál, vágass a legközelebbi üres versenypálya-lapkára! Ha a legközelebbi üres mező és közötted már áll egy vagy több malac, semmi gond, egyszerűen ugord át! Ha egy malac egy egész körrel leköröz egy másik malacot, a lekörözött malacot fordítsd az oldalára, hogy látható legyen: egy környi hátrányban van.



### 3. Élelemkorong

Ha malaccal sikerül a sor legelejeére kerülnöd, kapsz egy élelemkorongot. A megszerzett korongokat gyűjtsd magad előtt! Csak az kap korongot, aki olyan malacot mozgatott, amelyik az első helyre került. Ha kijátszott lapod segítségével nem tudsz az első helyre vágatni, sajnos nem jár neked élelemkorong. Figyelem! Akkor is kapsz élelemkorongot, ha azzal a malaccal lépsz, amelyik már akkor is a legelső helyen állt, amikor sorra kerültél.



### Az utolsó versenykártya

Minden játékos számára az utolsó versenykártya a legfontosabb! Ha utolsó lapod kijátszásával mozgatott malacot nem sikerül az első helyre juttatnod, mindent elvesztettél: az összes élelemkorongodat vissza kell tenned a dobozba.

Vizsgáld meg a sikerül első helyre vágatnod az általad mozgatott malaccal, akkor, ahogy eddig is, megint magadhoz vehetsz egy élelemkorongot, és megtarthatod az eddig összegyűjtött korongjaidat.

## A JÁTÉK VÉGE

Amint az összes játékos kijátszotta mind a 7 versenykártyáját, a játék véget ér. A legtöbb élelemkorongot összegyűjtő játékos megnyeri a játékot. Ebben a játékban a szerencse majdnem olyan fontos, mint a jó taktikai érzék, vagyis a nyertesnek nem kevés szerencsére is szüksége van a játék során.

### 1. JÁTÉKVARIÁCIÓ

A játék megkezdése előtt, a kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos egy-egy élelemkorongot helyez egy tetszőlegesen választott üres versenypálya-lapkára.

Fontos! A legelső versenymalac előtt álló 4 versenypálya-lapkának üresen kell maradnia.

A játék során, ha egy malac olyan mezőre érkezik, amelyiken korong van, a malacot irányító játékos megkapja ezt a korongot. Ezenfelül ugyanúgy jár korong a legjobb helyezéért, mint az alapjátékban.

### 2. JÁTÉKVARIÁCIÓ KISEBBEKNEK

Kisgyerekekkel is igen élvezetes lehet a futam a következő szabálmódosítással: a fiatal játékosok megtarthatják összegyűjtött élelemkorongjaikat akkor is, ha az utolsó lapjuk kijátszásával mozgatott malacnak nem sikerül az élre törnie.

Tervező: Heinz Meister

Grafika: Franz Vohwinkel



# MALACVÁGTA

Legyél te a malacvágtá győztese! Versenykártyáid és a vágázó malacok segítségével gyűjtsd össze te a legtöbb élelemkorongot! A játékot 2-5 játékos játszhatja.

## ELŐKÉSZÜLETEK



35 élelemkorong



27 versenypálya-lapka (közülük a 3 startmező-lapkán zászló látható)



5 versenymalac (5 színben)



40 versenykártya (8-8 kártya mind az 5 malac színében)

1 szabályfüzet

## ELŐKÉSZÜLETEK



Az élelemkorongokat helyezd az asztal közepére.

A versenypálya-lapkákból tetszés szerinti sorrendben alkoss egy kört az asztalon! Figyeld arra, hogy csak egy startmező látszódjon – a másik kettő startlapocskát fordítsd zászlóval lefelé! Ezzel elkészült a versenypálya.

A legtisztább játékos kezd. Ő szabadon választott sorrendben felállítja az 5 versenymalacot 5 egymást követő versenypálya-lapkára. Az első malacnak a startmezőt megelőző (attól balra lévő) versenypálya-lapkán kell állnia. Az összes malac a futam irányába, vagyis az óra járásával megegyező irányba nézzen.

Figyelem! Az egyik játékosnak sincs „saját” malaca, minden játékos mozgathatja az összes malacot.

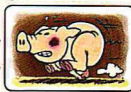
A kezdőjátékos megkeveri a versenykártyákat, és minden játékosnak kioszt 7 lapot, amit azok a kezükbe vesznek anélkül, hogy a többieknek megmutatnák. A maradék kártyákat tegyék félre képpel lefelé fordítva; ezek nem vesznek részt a futamban.



## JÁTÁKMENET

### 1. Kártya kijátszása

A kezdőjátékos kezd, majd utána az óra járásával megegyező irányban követik a többiek. A soron lévő játékosnak mindig kötelező kijátszania egy kártyát. Ezeket a lapokat egy közös dobópakliba kell gyűjteni.



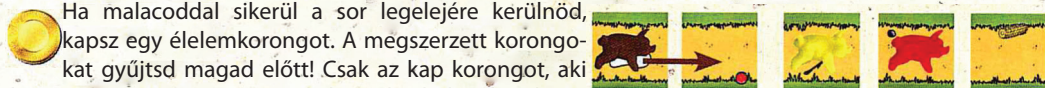
### 2. Lépés a malaccal

Azzal a malaccal, amelyen színű kártyát kijátszottál, vágass a legközelebbi üres versenypálya-lapkára! Ha a legközelebbi üres mező és közötted már áll egy vagy több malac, semmi gond, egyszerűen ugord át! Ha egy malac egy egész körrel leköröz egy másik malacot, a lekörözött malacot fordítsd az oldalára, hogy látható legyen: egy környi hátrányban van.



### 3. Élelemkorong

Ha malaccal sikerül a sor legelejeére kerülnöd, kapsz egy élelemkorongot. A megszerzett korongokat gyűjtsd magad előtt! Csak az kap korongot, aki olyan malacot mozgatott, amelyik az első helyre került. Ha kijátszott lapod segítségével nem tudsz az első helyre vágatni, sajnos nem jár neked élelemkorong. Figyelem! Akkor is kapsz élelemkorongot, ha azzal a malaccal lépsz, amelyik már akkor is a legelső helyen állt, amikor sorra kerültél.



### Az utolsó versenykártya

Minden játékos számára az utolsó versenykártya a legfontosabb! Ha utolsó lapod kijátszásával mozgatott malacot nem sikerül az első helyre juttatnod, mindent elvesztettél: az összes élelemkorongodat vissza kell tenned a dobozba.

Vizsgáld meg a sikerül első helyre vágatnod az általad mozgatott malaccal, akkor, ahogy eddig is, megint magadhoz vehetsz egy élelemkorongot, és megtarthatod az eddig összegyűjtött korongjaidat.

## A JÁTÉK VÉGE

Amint az összes játékos kijátszotta mind a 7 versenykártyáját, a játék véget ér. A legtöbb élelemkorongot összegyűjtő játékos megnyeri a játékot. Ebben a játékban a szerencse majdnem olyan fontos, mint a jó taktikai érzék, vagyis a nyertesnek nem kevés szerencsére is szüksége van a játék során.

### 1. JÁTÉKVARIÁCIÓ

A játék megkezdése előtt, a kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos egy-egy élelemkorongot helyez egy tetszőlegesen választott üres versenypálya-lapkára.

Fontos! A legelső versenymalac előtt álló 4 versenypálya-lapkának üresen kell maradnia.

A játék során, ha egy malac olyan mezőre érkezik, amelyiken korong van, a malacot irányító játékos megkapja ezt a korongot. Ezenfelül ugyanúgy jár korong a legjobb helyezéért, mint az alapjátékban.

### 2. JÁTÉKVARIÁCIÓ KISEBBEKNEK

Kisgyerekekkel is igen élvezetes lehet a futam a következő szabálmódosítással: a fiatal játékosok megtarthatják összegyűjtött élelemkorongjaikat akkor is, ha az utolsó lapjuk kijátszásával mozgatott malacnak nem sikerül az élre törnie.

Tervező: Heinz Meister

Grafika: Franz Vohwinkel



# MALACVÁGTA



Legyél te a malacvágtá győztese! Versenykártyáid és a vágázó malacok segítségével gyűjtsd össze te a legtöbb élelemkorongot! A játékot 2-5 játékos játszhatja.

## ELŐKÉSZÜLETEK



35 élelemkorong



27 versenypálya-lapka (közülük a 3 startmező-lapkán zászló látható)



5 versenymalac (5 színben)



40 versenykártya (8-8 kártya mind az 5 malac színében)

1 szabályfüzet

## ELŐKÉSZÜLETEK



Az élelemkorongokat helyezd az asztal közepére.

A versenypálya-lapkákból tetszés szerinti sorrendben alkoss egy kört az asztalon! Figyeld arra, hogy csak egy startmező látszódjon – a másik kettő startlapocskát fordítsd zászlóval lefelé! Ezzel elkészült a versenypálya.

A legtisztább játékos kezd. Ő szabadon választott sorrendben felállítja az 5 versenymalacot 5 egymást követő versenypálya-lapkára. Az első malacnak a startmezőt megelőző (attól balra lévő) versenypálya-lapkán kell állnia. Az összes malac a futam irányába, vagyis az óra járásával megegyező irányba nézzen.

Figyelem! Az egyik játékosnak sincs „saját” malaca, minden játékos mozgathatja az összes malacot.

A kezdőjátékos megkeveri a versenykártyákat, és minden játékosnak kioszt 7 lapot, amit azok a kezükbe vesznek anélkül, hogy a többieknek megmutatnák. A maradék kártyákat tegyék félre képpel lefelé fordítva; ezek nem vesznek részt a futamban.