

## Az én kívánságom

Ünnepi kártyajáték 9 kis erdőlakóval, titkos kívánságokkal, hóviharral.  
Egy paklival ötféleképpen lehet játszani. A kártyajáték 54+1 db kártyalapot tartalmaz.

### Játékszabályok

#### 1. Alapjáték:

Minden állatkának van egy száma mérete alapján (1-9-ig) és egy titkos kívánsága, ami a kártya alján található.

**A játék célja**, hogy mielőbb letegyük a kezünkben lévő lapokat.

**A játék menete:** minden játékosnak osztunk 7 db lapot. A titkos kívánság kártyalapok, pl: a csiga esetében a kötött sapka, nem számítanak, a kívánságok nélkül kell 7 db kártyalapnak a kezünkben lennie. Ez azt jelenti, hogy akár eltérő lapszámmal is kezhetnek a játékosok.

Az első játékos eldob egy lapot - érdemes alacsony lappal kezdeni, utána a következő játékos ennél csak magasabb számú lapot tehet és így tovább. A játék addig tart, amíg valakinek el nem fogy az összes lapja, állatka, hópehely, vagy ajándék, a kívánság kártyák nem számítanak, azok csak extra segítő lapok.

#### **Extra kártyák:**

**Kívánság kártya**, 9 db: ha nem tud tenni a játékos, de nála van az asztal közepén lévő állatka kívánsága, leteheti a kívánság kártyát és egy tetszőleges lapot. A kör ezzel a lappal újra indul. **Hóvihar kártya**, 4 db: ezzel a kártyával a soron következő játékost zárjuk ki az adott körből. A következő játékos a hóvihar előtti állatkánál csak nagyobb méretű/számú állatkát tehet le. **Ajándék kártya**, 5 db: ez a kártya bármikor, bármire letehető. Ha eljutunk pl: a 9-es medve kártyáig, de akár előtte is. Ezután a kör újra indul.

**Ha gyorsítanátok a tempót:** megbeszélés szerint, egyszerre több ugyanolyan számú állatka is lerakható. Illetve, szintén megegyezés kérdése, hogy a Hóvihar kártya után milyen lapot lehet tenni. Könnyítésképp megállapodhatnak abban a játékosok, hogy bármilyen lapot letehet a kizárt játékos után következő játékos, tehát a kör ismét újra indulhat.

**A játékot az nyeri**, akinek legelőször elfogy a kártyája.

#### 2. Memóriajáték

A játékhoz vegyük ki a pakliból az állatkák felét, tehát minden számból 1 párt, a szín nem lényeges. A Hóvihar kártyákból 2 db-ot, az Ajándék kártyákból szintén 2 db-ot, a kívánság kártyákra most nem lesz szükségünk. Összesen tehát 40 db kártyával játszunk. Fordítsuk lefelé a lapokat, keverjük össze a kártyákat és indulhat is a memóriajáték.

#### 3. Színre-szín, számra-szám

A játékot a pakliból 4 x 9 db állatkás kártyával, 4 db Hóvihar kártyával és 5 db Ajándék kártyával játszunk, összesen tehát: 45 db kártyával.  
(A kívánság kártyákra most nincs szükségünk.)

A pakliban 1-9-ig vannak beszámozva a kártyák (állatkák), összesen 4-szer, 4féle színben: mályva, olívazöld, bézs és téglavörös színben.

### A játék menete:

A kártyákat alaposan összekeverjük majd minden játékosnak osztunk 6 db lapot.

A többi kártyát az asztal közepére helyezük lefelé fordítva, a legfelső lapot pedig felfordítjuk, ez lesz a kezdő lap.

Az első játékos vagy egy olyan lapot tesz, amin ugyanaz az állatka található (tehát ugyanaz a szám), vagy ugyanolyan szélű (színű) kártyát (mályva, olívaöld, bézs vagy téglavörös), mint ami az asztal közepén található, utána jön a következő játékos és így tovább.

Ha a játékosok nem tudnak tenni, mert nincs olyan számú vagy színű kártyájuk, mint ami az asztal közepén található, akkor húznak 1 db lapot a húzópakliból.

### Hóvihar kártya:

Ezzel a 5 a következő játékost zárhatjuk ki a körből. A kizárt játékos után következő játékos olyan kártyát tehet, ami vagy ugyanolyan számú vagy színű, mint a Hóvihar kártya előtti lap, ha nincs ilyen a kezében, akkor a húzópakliból kell húznia.

### Ajándék kártya:

A kártya lerakásával az utánunk következő játékosnak +2 db kártyalapot kell felhúznia.

Ha van a kezében Ajándék kártya, akkor neki nem, hanem az utána következő játékosnak kell felhúznia, de most már +4 db lapot, ha nincs a kezében Ajándék kártya, ha van, akkor ő is lerakja és így tovább. A játék úgy folytatódik, hogy aki legutoljára tette le a Hóvihar kártyát kér egy szint (mályva, olívaöld, bézs vagy téglavörös) attól a játékostól, aki végül a +kártyákat felhúzta, erre bármilyen számú állatka lerakható már a kért színben. Ha nincs ilyen a kezében, akkor még 1 db lapot kell húznia a húzópakliból.

**Utolsó kártya a kézben:** *az én kívánságom* felkiáltással jelzi a játékos, hogy már csak 1 db kártya van a kezében.

A játékot az nyeri, akinek legelőször elfogy a kezéből a kártya.

## 4. Állatkák összepárosítása

A játékot 4 x 9 db, tehát összesen 36 db állatos kártyával játsszuk. A játék során állatka párokat keresünk, egymástól kérünk és egymásnak adunk lapokat.

### A játék menete:

Összekeverjük a paklit, majd mindenkinek osztunk 5 db lapot. A többi kártyát az asztal közepére tesszük, lefelé fordítva.

A kezdő játékos a tőle balra található játékostól kérdez, ha van kezében pl.: 1 db róka kártya, akkor kell hozzá még 1 hogy le tudja tenni a párt. *Van nálad róka?*

Ha van, akkor a játékos odaadja a kérdezőnek, ő pedig leteszi a róka párt. Ha a kérdezett játékos kezében nincs róka, akkor húz 1 db lapot a húzópakliból, utána pedig ő kérdez a tőle balra ülő játékostól.

A játékot az nyeri, akinek előbb elfogynak a lapjai, aki előbb le tudja tenni a párokat.

## 5. Erdőlakók sorakozó!

A játékot ismét a 36 db állatka, illetve az 5 db Ajándék kártyával játsszuk, tehát összesen 41 db kártyalappal. A játékosok feladata, hogy az állatokat növekvő számsorrendben sorba állítsák.

A játékból vegyük ki az 5-ös mosómedvét ábrázoló kártyát, mind a 4 színben és tegyük őket egymás alá.



**4-5 játékos esetén:** ezután keverjük össze a paklit és osszuk szét az összes kártyát a játékosok között. A kezdő játékos a lapjai közül választ egy lapot, ami színben és számban a 5-ös kártya előtti, vagy utáni, pl.: bézs színű mosómedve esetében, a bézs színű 4-es bagoly kártyát teszi le vagy a bézs színű 6-os róka kártyát. Ha nem tud tenni passzol és a következő játékos jön.

Az **Ajándék kártya** bármikor bevethető pl.: ha a játékos kezében nincs bézs színű 6-os, róka, vagy 4-es bagoly kártya, de van nála pl: bézs színű 3-as, süni kártya, akkor a mosómedve elé leteszi az Ajándék kártyát és utána a süni kártyát. Ha valakinél van bézs színű bagoly kártya, akkor az Ajándék kártya kiváltható. Természetesen nem csak ez a kártya váltható ki, hanem minden esetben, amikor a játékos kezében olyan lap van, amit kiváltottak előtte az ajándék kártyával.

**A játékot az nyeri,** akinek legelőször fogy el a kezéből a kártya.

**2-3 játékos esetén:** az 5-ös lap asztalra helyezése után, összekeverjük a paklit és 5-5 kártyát osztunk minden játékosnak. A többi ugyanaz, mint 4-5 játékos esetében, annyi kitételrel, hogy ha a játékos nem tud tenni, akkor húz a húzópakliból.