

Miután mindenki vitt és elrendezte a lapjait, kezdődik a második kör, az elsőhöz hasonlóan.

A játék addig folytatódik, míg a húzópakliban kevesebb lap marad, mint ahányan játszunk. A maradék lapok kiesnek a játékból.

Ha a játéknak vége, mindenki áttekintheti a lovardáját és összeszámolhatja a pontjait!

### PONTOZÁS:

Minden ló és lovas kártya 1 pontot ér, és ezen felül lehet bónuszpontokat kapni:

- egy ló-lovas párért +3 pontot
- hat különböző loért +10 pontot



+3 PONT



+10 PONT

Ha egy lovasból vagy lóból több ugyanolyanunk van, csak az első ér pontot, a másodikért, harmadikért 3-3 mínuszpont jár!

Az ételek pontozása: 1 ugyanolyan 1 pont, 2 ugyanolyan 4 pont, 3 ugyanolyan 9 pont, 4 ugyanolyan 16 pont.

A lószerszámok 1-1 pontot érnek, ha mind a négyféle megvan, akkor +3 pontot kapunk.



+3 PONT

+3 PONT

+3 PONT

-3 PONT



9 PONT



+3 PONT

**TIPP:** Nem csak a lovak összegyűjtésével tudsz sok pontot szerezni, többféle taktikával lehet győzni: akár a párokra, akár a sok-sok ételre összepontosítasz, tied lehet a győzelem!

## JÓ SZÓRAKOZÁST!



Ismerd meg a kártyában szereplő lovakat és lovasokat Vadadi Adrienn Kockacukor lovasuli című mesekönyvéből.

Csutival és Lópacival mindent megtudhatsz a lovaglásról, lovasornáról, a lovarda életéről. A második kötetben a kicsikó szelídítését és betörését és a díjugratás alapjait ismerheted meg.

## JÁTSSZ ÉS OLVASS!

Gyártja és forgalmazza © Pozsonyi Pagony Kft. 2017 | www.pagony.hu  
©Vadadi Adrienn meséje nyomán | Grafika © Kőszeghy Csilla  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére! | Származási hely: EU

# AZ ÉN LOVARDÁM

Vadadi Adrienn Kockacukor lovasuli meseregénye nyomán



Grafika: Kőszeghy Csilla

2-5 játékos  
4-8 éves korig

## 1. LŐSZELÍDÍTŐ

Játékosok száma: 2-5 fő  
Életkor: 4-8 év

Kártyakészlet:  
18 ló  
12 lovas  
12 étel  
8 lószerszám  
4 rabló  
18 kerítés

### A JÁTÉK CÉLJA

Három lovat megszelídíteni és elkeríteni.

### ELŐKÉSZÜLETEK

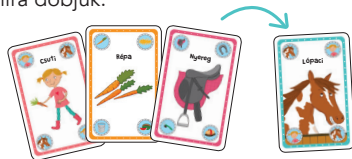
Válogassuk ki a lovakat és a kerítéseket, és alkossunk belőlük 1-1 paklit. A többi lapot keverjük meg, osszuk mindenkinek 4-et és a maradékot tegyük középre – ez a húzópakli.

### A JÁTÉK MENETE

Egy körben két dolog közül választhatunk: vagy dobunk egy lapot és húzunk helyette egy újat, vagy becseréljük a lapjainkat lóra vagy kerítésre.

Ahhoz, hogy megszerezzünk egy lovat, össze kell gyűjteni a kezünkbe egy lovas, egy ételt

és egy lószerszámot. Ezeket tudjuk becserélni egy lóra. Ilyenkor a három cserelapot a dobópaklira dobjuk.



Kerítést két étellapért vásárolhatunk a lovunk köré.



A kerítés lapot a ló lapra tesszük.



Ha azonban rablókártya van a kezünkben, azt is kijátszhatjuk: ilyenkor elrabolhatunk egy lovat egy másik játékostól – persze csak akkor, ha

még nincs bekerítve! Ha a megtámadott játékosnak a kezében van két lovas, akkor azok megvédik a lovukat, és a rabló nem tud rabolni! Ám ekkor is el kell dobni a rablót, és persze a két lovas is, és helyettük új lapot kell húzni.

Ha a húzópakli elfogy, megkeverjük a dobópaklit és megfordítjuk – egészen addig folytatódik a játék, amíg valakinek meg nem lesz a három bekerített, megszelídített lova!

## 2. AZ ÉN LOVARDÁM

Játékosok száma: 2-4 fő  
Életkor: 5-8 év

Kártyakészlet:  
18 ló  
18 lovas  
16 étel  
12 lószerszám  
(2 játékos esetén csak 12-12 ló és lovas kell a pakliba!)

### A JÁTÉK CÉLJA

Megfelelő kombinációban gyűjteni a lapokat (ld. **PONTOZÁS**).

## A JÁTÉK MENETE

Keverjük meg a lapokat, és két pakliban tegyük ki a pálya szélére. Ezután a kezdőjátékos csapjon fel egy lapot középre, az első sorba. Körben haladva mindenki két dolog közül választhat:

- felcaphat lapot, és lehelyezheti az első sorba. Ha az első sorba már mindenki helyezett le lapot, akkor a második vagy harmadik sorba is lehet a lapot helyezni.
- elvisz egy oszlopnyi lapot (ez akár egy lapból is állhat).

Aki elvitt lapot, az addig nem csinál semmit, amíg az adott körben mindenki nem vitt lapot. (Azaz üres nem lesz az asztal.)

### ÍGY NÉZ KI AZ ASZTAL NÉGY JÁTÉKOS ESETÉN

