



Cikkszám: **DJ05111**

DJECO kártyajáték: **Sakapuss** – párosító, gyorsasági

**Ajánlott életkor:** 6 éves kortól

**Játékosok száma:** 3-5 játékos

**A játék tartalma:** 45 kártyalap: 20 „cica” lap, 18 „élősködő” kártya, (tetű, bolha, atka), 6 „rovarölő” kártya, és 1 „zuhany” kártya.

**A játék célja:** a legkevesebb élősködő legyen a játék végén.

**A játék előkészülete:** Annyi „cica” kártya sorozatot kell a játékhoz használatba venni, ahány a játékosok száma. A többit félre kell tenni.

Vagyis 3 játékos esetén vegyünk 3 sorozatot 4 azonos macskából. Össze kell keverni a kiválasztott macskákat és ki kell osztani a játékosoknak. A „paraziták”, a „zuhany” és a „rovarölő szer” lapokat össze kell keverni és egy kupacban lefelé fordítva középre kell tenni.

**Játékszabály:** Egy játék 10 fordulóból áll. A játék az óramutatóval megegyező irányban halad. Az osztó játékos kezd. Az általa választott kártyát átadja a bal oldalán ülő játékosársának, aki elveszi a lapot, választ egyet a saját kezéből, és odaadja a bal szomszédjának és így tovább.

Amikor egy játékos megszerez 4 azonos cicát, meg kell várnia, amíg minden játékosnak 4 lap van a kezében. Csak ekkor rácsap a paklira és a többieknek is azonnal ezt kell csinálniuk. Aki utoljára csap a kupacra, húznia kell egy lapot a pakliból és maga elé kell helyeznie.

3 féle kártyát húzhat:

- **„parazita” kártya:** egy bizonyos számú tetűt, bolhát, atkát ábrázolnak a lapok.
- **„rovarölő szer” kártyák:** amikor ilyet húz a játékos, akkor megszabadulhat egy parazitájától, ha van neki (tetű, bolha vagy atka). Ha nincs parazita lapja, akkor a rovarölő szer lapot vissza kell tenni a pakli aljára.
- **„zuhany” kártya:** Amikor a játékos ezt a lapot húzza, akkor minden parazitájától megszabadulhat.

A „zuhany”, a „parazita” és a „rovarölő szer” kártyák, amiktől megszabadultak a játékosok a pakli aljára kerülnek.

**Figyelem:** Ha az első játékos tévesen csap a paklira, vagyis nincs meg neki a 4 azonos macska lapja, akkor a pakli felső 2 lapját kell felhúznia.

A forduló végén minden játékos megtartja a parazita kártyáit. Egy játékos megkeveri a cica kártyákat és újra kiosztja és a játék újra kezdődik.

**Ki nyer?** A játék végén a játékosok megszámlálják a parazitáikat, és akinek a legkevesebb van, az nyer.



Cikkszám: **DJ05111**

DJECO kártyajáték: **Sakapuss** – párosító, gyorsasági

**Ajánlott életkor:** 6 éves kortól

**Játékosok száma:** 3-5 játékos

**A játék tartalma:** 45 kártyalap: 20 „cica” lap, 18 „élősködő” kártya, (tetű, bolha, atka), 6 „rovarölő” kártya, és 1 „zuhany” kártya.

**A játék célja:** a legkevesebb élősködő legyen a játék végén.

**A játék előkészülete:** Annyi „cica” kártya sorozatot kell a játékhoz használatba venni, ahány a játékosok száma. A többit félre kell tenni.

Vagyis 3 játékos esetén vegyünk 3 sorozatot 4 azonos macskából. Össze kell keverni a kiválasztott macskákat és ki kell osztani a játékosoknak. A „paraziták”, a „zuhany” és a „rovarölő szer” lapokat össze kell keverni és egy kupacban lefelé fordítva középre kell tenni.

**Játékszabály:** Egy játék 10 fordulóból áll. A játék az óramutatóval megegyező irányban halad. Az osztó játékos kezd. Az általa választott kártyát átadja a bal oldalán ülő játékosársának, aki elveszi a lapot, választ egyet a saját kezéből, és odaadja a bal szomszédjának és így tovább.

Amikor egy játékos megszerez 4 azonos cicát, meg kell várnia, amíg minden játékosnak 4 lap van a kezében. Csak ekkor rácsap a paklira és a többieknek is azonnal ezt kell csinálniuk. Aki utoljára csap a kupacra, húznia kell egy lapot a pakliból és maga elé kell helyeznie.

3 féle kártyát húzhat:

- **„parazita” kártya:** egy bizonyos számú tetűt, bolhát, atkát ábrázolnak a lapok.
- **„rovarölő szer” kártyák:** amikor ilyet húz a játékos, akkor megszabadulhat egy parazitájától, ha van neki (tetű, bolha vagy atka). Ha nincs parazita lapja, akkor a rovarölő szer lapot vissza kell tenni a pakli aljára.
- **„zuhany” kártya:** Amikor a játékos ezt a lapot húzza, akkor minden parazitájától megszabadulhat.

A „zuhany”, a „parazita” és a „rovarölő szer” kártyák, amiktől megszabadultak a játékosok a pakli aljára kerülnek.

**Figyelem:** Ha az első játékos tévesen csap a paklira, vagyis nincs meg neki a 4 azonos macska lapja, akkor a pakli felső 2 lapját kell felhúznia.

A forduló végén minden játékos megtartja a parazita kártyáit. Egy játékos megkeveri a cica kártyákat és újra kiosztja és a játék újra kezdődik.

**Ki nyer?** A játék végén a játékosok megszámlálják a parazitáikat, és akinek a legkevesebb van, az nyer.