



Ajánlott életkor: 6-12 éves korig
Játékosok száma: 2 játékos
Tartozékok: 16 kétoldalú kártya, 24 jelölő
A játék célja: Saját állatfejekből 4, vagy 5 hosszú sort kirakni..

Előkészületek: Minden kártyán 3 “fejet” láthatunk (kutyák, vagy macskák), és mindkét oldalukon 3 lyukat. A játékosok állatot választanak: az egyik a kutyákat, a másik a macskákat. Ezután véletlenszerűen osszunk mindkét játékosnak 8-8 kártyát, akik úgy fordítják fel azokat, hogy az állatukhoz tartozó ábrák látszódnak rajta (egerek és madarak a macskához, csontok a kutyához).

Ne feledjük: A játékosok nem fordíthatják meg a kártyáikat a játék alatt.

A játék menete: A fiatalabb játékos kezd, és egy tetszés szerinti kártyát az asztal közepére helyez. Ugyanígy tesz utána a másik játékos. A kártyák részlegesen fedhetik egymást és legalább egy állatfejnek egy lyukba kell csúsznia. A játékosok így folytatják, ameddig le nem tették az összes lapjukat.

Ha egy játékosnak sikerül kirakni:

- egy 4 állatfejből álló sort, nyer egy jelölő.
- egy 5 (vagy több) állatfejből álló sort, két jelölőt nyer

A sorok lehetnek hosszában, széltében, vagy átlóban.

Ne feledjük: Ha egy játékos az ellenfele állatfejből rak ki 4 (vagy több) hosszú sort, akkor az ellenfele kap egy vagy két jelölőt a fenti sorszályok szerint.

Győzelem: Ha minden kártyát letettünk, az a játékos nyer, aki a legtöbb jelölőt gyűjtötte.



Ajánlott életkor: 6-12 éves korig
Játékosok száma: 2 játékos
Tartozékok: 16 kétoldalú kártya, 24 jelölő
A játék célja: Saját állatfejekből 4, vagy 5 hosszú sort kirakni..

Előkészületek: Minden kártyán 3 “fejet” láthatunk (kutyák, vagy macskák), és mindkét oldalukon 3 lyukat. A játékosok állatot választanak: az egyik a kutyákat, a másik a macskákat. Ezután véletlenszerűen osszunk mindkét játékosnak 8-8 kártyát, akik úgy fordítják fel azokat, hogy az állatukhoz tartozó ábrák látszódnak rajta (egerek és madarak a macskához, csontok a kutyához).

Ne feledjük: A játékosok nem fordíthatják meg a kártyáikat a játék alatt.

A játék menete: A fiatalabb játékos kezd, és egy tetszés szerinti kártyát az asztal közepére helyez. Ugyanígy tesz utána a másik játékos. A kártyák részlegesen fedhetik egymást és legalább egy állatfejnek egy lyukba kell csúsznia. A játékosok így folytatják, ameddig le nem tették az összes lapjukat.

Ha egy játékosnak sikerül kirakni:

- egy 4 állatfejből álló sort, nyer egy jelölő.
- egy 5 (vagy több) állatfejből álló sort, két jelölőt nyer

A sorok lehetnek hosszában, széltében, vagy átlóban.

Ne feledjük: Ha egy játékos az ellenfele állatfejből rak ki 4 (vagy több) hosszú sort, akkor az ellenfele kap egy vagy két jelölőt a fenti sorszályok szerint.

Győzelem: Ha minden kártyát letettünk, az a játékos nyer, aki a legtöbb jelölőt gyűjtötte.