



# Pitypang és Lili GONDOS GAZDIK



2-4 fő, 20 perc, 4+

Sok kis állat keres gazdit: a cica, a kutyus, a tengerimalac, sőt, még egy kaméleon is! Gondoskodásra és szeretetre van szükségük, de sajnos a menhelyen már kevés a hely. Szerencsére Lili és barátai segítenek rajtuk! Párat befogadnak a saját házukba, és egy ideig ők vigyáznak rájuk, míg meg nem találják számukra a legjobb gazdit! Segítsetek Lilinek és barátainak, fogadjatok be ti is állatokat, és találjatok gondos gazdikát nekik!

## TARTOZÉKOK:

4 játékos tábla az önkéntes gazdikkal

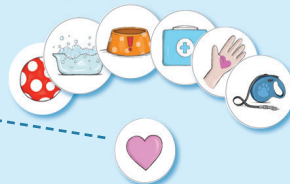
22 gazdikártya

36 állatkártya

30 gondoskodás korong

4 szívecske

1 vászonzsák a gondoskodás korongoknak



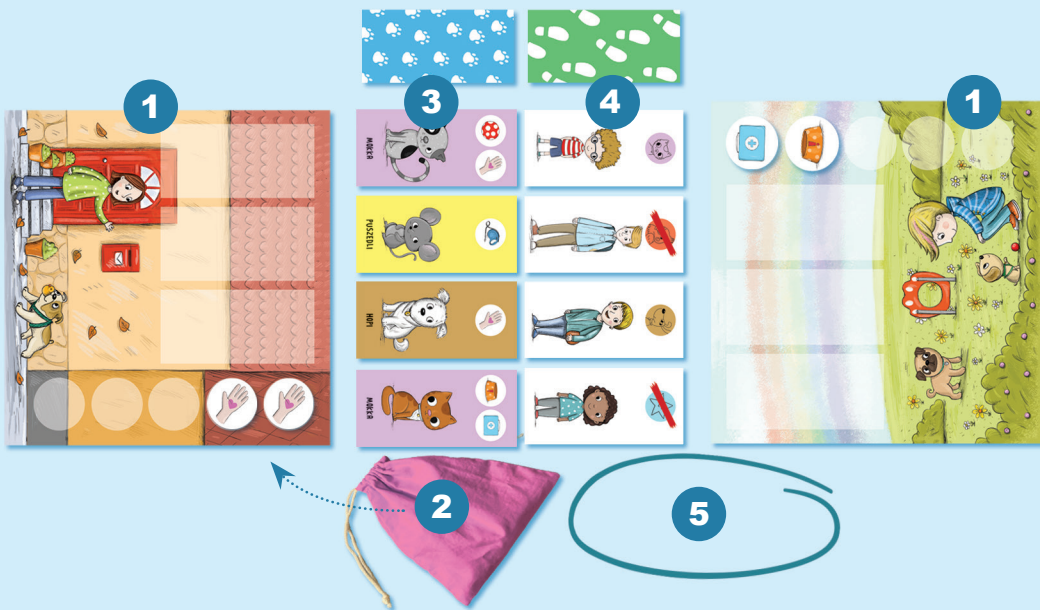
## HOGYAN JÁTSSZATOK?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



## ELŐKÉSZÜLETEK (A KÉPEN KÉT SZEMÉLYRE)

1. Minden játékos válasszon egy **játékosablát** a kiválasztott karakterével.
2. A **gondoskodás korongokat** tegyük bele a **vászonzsákba**, jól rázzuk össze, majd osszunk minden játékosnak 2-2 darabot, amit ők a játékosablájuk megfelelő részére tesznek. A szívecskék csak haladó játékmódban kellene, most tegyük vissza őket a dobozba.  
A többiből pedig képezzünk állatkártya-húzópaklit!
3. Keverjük meg az **állatok pakliját**, és csapjunk fel az asztalra:
  - 2-3 játékos esetén 4 lapot,
  - 4 játékos esetén 5 lapot.A többiből pedig képezzünk állatkártya-húzópaklit!
4. Megkeverjük a **gazdik pakliját**. Nem játszunk az összes lappal, tegyük vissza a dobozba
  - 2 játékos esetén 6 lapot,
  - 3 játékos esetén 3 lapot.
  - 4 játékos esetén az összes gazdilappal játszunk.Ezután a gazdikártyákból csapjunk fel ugyanannyit, ahány állatlap fekszik az asztalon, a többiből képezzünk gazdikártya-húzópaklit!
5. **Cserebere terület:** a játék során ide majd gondoskodás korongokat dobunk, amiket bárki felvehet.



## A JÁTÉK CÉLJA

A játék során az állatok befogadásával és gazdához adásával pontokat gyűjtünk. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.



## A JÁTÉK MENETE

Az kezd, aki utoljára simogatott kutyát vagy macskát. A körben a játékosok egymás után következnek, balra haladva. Mindenki EGY dolgot választhat az alábbiakból (kötelezően):

- húz **2 gondoskodás korongot** a vászonzsákból a játékosablájára
- felvesz **1 vagy 2 állatot** a játékosablájára
- felvesz **1 vagy 2 gazdát** az állataihoz

Bármelyik akció mellett **csereberélhetünk**, majd a következő játékos jön.

## AZ AKCIÓK RÉSZLETEZÉSE

### 2 gondoskodás korong húzása



A korongok az állatok alábbi igényeit jelzik: séta, fürdetés, etetés, játszás, gyógyítás, simogatás.

- A felvett gondoskodás korongokat a játékosablánkon gyűjtjük az erre kijelölt helyen.
- Maximum 5 korong lehet nálunk, ha a kör végén több van, le kell tennünk az asztalra annyit csereberére, hogy 5 maradjon csak a játékosablánkon.
- Ha a körünk kezdetén már 5 korongunk van a játékosablánkon, de így sem tudunk semmit csinálni csereberével sem, akkor az előttünk lévőket tegyük le az asztalra csereberére, és húzzunk újabb 5 gondoskodás korongot a zsákból a játékosablánkra akción kívül. Ezután egyvalamit még csinálhatunk a körünkben.

Ha a játék során a vászonzsákban már nincs elég gondoskodás korong a húzáshoz, akkor a cserebere területen fekvőket tegyük mind a zsákba, jól rázzuk össze, majd abból húzhatunk.

### 1 vagy 2 állat felvétele

- Akkor tudunk állatokat felvenni, ha van/vannak olyan gondoskodás korongjaink, amelyek egy felcsapott állat kártyáján is szerepelnek. Ha vannak, elveszük az állatkártyát az asztalról, és a játékosablánkra helyezzük. Ezzel mi lettünk az ideiglenes gazdijai.

Mivel a házunkban egyszerre 3 állat fér el, a felvett állatokat mihamarabb gazdihoz kell adnunk, hogy újabbakat vehessünk fel.

- Az állatért beadott korongot/korongokat nem tesszük vissza a vászonzsákba, hanem az asztalra helyezzük a cserebere-területre. Ezekből lehet majd csereberélni!
- Ha már nem veszünk fel több állatot, a felvett állatok helyére új állatkártyákat fordítunk ki.

### 1 vagy 2 gazdi felvétele



A gazdik tetején lévő ikonok (cica, kutya, nyuszi, madár, rágcsáló, egyéb állat) jelzik, hogy ki milyen állatot szeretne. Ha áthúzott az ikon, akkor minden más állat jöhet, csak az áthúzott nem.

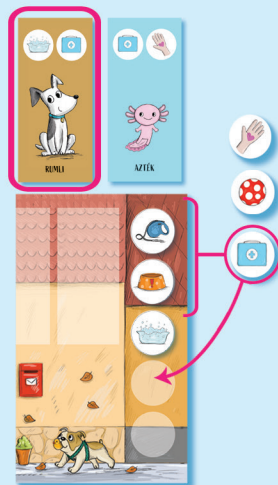
- Azt a gazdát tudjuk felvenni, akinek megfelelő valamelyik állatunk a játékosablánkról. Vagyis olyan típusú állatot szeretne, amilyen van nekünk, vagy valamilyen állatot nem szeretne, de a miénk szerencsére nem olyan.
- A felvett gazdákat letesszük a játékosablánk mellé az asztalra, és rátesszük a hozzá illő állatkártyánkat a játékosablánkról (így ott hely szabadul fel újabb állat felvételére). Úgy helyezzük el őket, hogy mindkét kártya tetején lévő ikonok jól látszódnak a játék végi pontszámolásnál!

**Fontos, hogy 1 gazdi csak 1 állatot fogadhat örökbe.**

- Ha már nem veszünk fel több gazdit, a felvettek helyére új gazdilapokat csapunk föl.

### CSEREBERE

Bármelyik akciót is választjuk, előtte vagy utána csereberélhetünk. A játékos a körében bármikor KÉT tetszőleges gondoskodás korongját bedobva választhat EGY tetszőleges korongot az asztalközépről. Csereberével maximum 4 korongját cserélheti le a játékos 2 korongra a cserebere területről. *Példa: A Lénát irányító játékosnál egy séta, egy etetés és egy fürdetés korong van. Szeretne magához venni egy kutyust, akinek fürdetésre és gyógyításra van szüksége. Ezért a séta és etetés korongjait becseréli egy gyógyítás korongra a cserebere területéről. Így a körében befogadhatja a kutyust.*



### A JÁTÉK VÉGE

Ha az utolsó lapot is felcsaptuk a gazdik paklijából, még azt a kört lejátsszuk, aztán összeszámoljuk a gyűjtött pontokat.

### Pontszámolás

Minden állat és gazdilap annyi pontot ér, ahány ikon van rajta. A gazdihoz adott és a játékosablán lévő állatok is számítanak!



Pontszámok az ábra alapján:  
állatok: 12 pont,  
gazdák: 6 pont,  
**Összesen: 18 pont**

### Jó játékot!

### EGYSZERŰBB JÁTÉK A LEGKISEBBEKNEK

Ha egész kicsik játszanak, csak az állatok paklijával játszunk, gazdik nélkül. Ezért a játék elején a gazdikártyákat tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség. Ezután kiválogatunk mind a hatféle gondoskodás korongból 1-1 darabot, és az asztalra tesszük mindenki számára elérhető helyre a cserebere területre. Ebből már az első körben lehet cserélni. Ezután minden játékosnak osztunk 3 korongot a játékosablájára. Az állatkártyák leosztása megegyezik a sima játéknál leírtakkal.

Ebben a játékmódban az alábbi lehetőségek közül EGYET választhatunk a körünkben:

- **1 gondoskodás korong** húzása a vászonzsákból vagy
- **1 állat felvétele** (az állatért beadott gondoskodás korongokat az asztalra tesszük a cserebere helyre.)

A csereberében pedig előnyt is adhatunk a kicsiknek – **a gyerek 1 korongot 1 másikra cserélhet,**



míg a **felőtt 2 korongot cserélhet 1 másikra** a cserebere-helyről.

Ha valakinek sikerül felvenni a harmadik állatot is a játékosztáblájára, még azt a kört lejátsszuk, majd véget ér a játék. Az nyer, akinek 3 állat van a játékosztábláján. Ha döntetlen az állás, akkor a gyűjtött állatok pontszáma dönt. Ha az is azonos, többen is nyertek.

## SZUPERGAZDI – HALADÓ JÁTÉKVERZIÓ

Ha már jól megy a játék, akkor próbáljuk ki a haladó verziót is, ahol bővül az akciók köre, és saját állatot is örökbe fogadhatunk. Emellett itt már szetteket is gyűjthetünk a gazdikhoz adott állatokból.

Előkészületek: épp úgy, mint az alapjátékban, csak mindenkinek osszunk egy szívecskét is a játékosztáblája mellé. A maradék szíveket visszatesszük a dobozba.

A játék menete – a korábbi 3 lehetőségen túl az alább akciók is választhatóak:

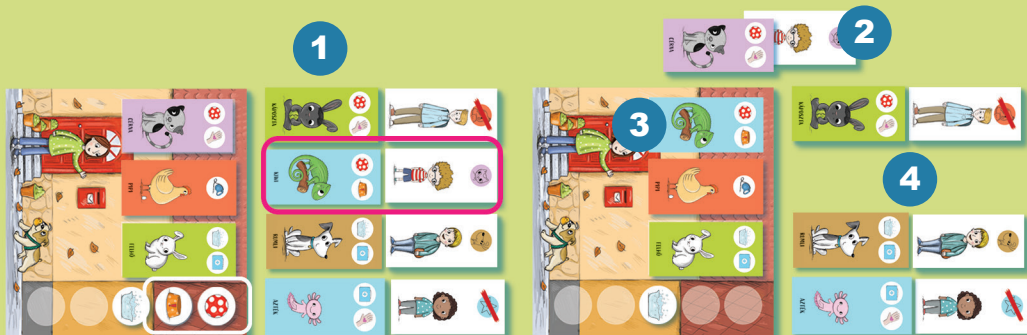
- felvesszünk egy **állatot** és a **felette** lévő gazdit
- a játék során egyszer saját állatot fogadhatunk örökbe

## A HALADÓ AKCIÓK RÉSZLETEZÉSE

### Egy állat és a felette lévő gazdi felvétele

Ha van olyan állat, amit fel tudunk venni a gondoskodás-korongjainkkal, és a felette lévő gazdi pedig pont alkalmas az egyik játékosztáblánkon lévő állatunk számára, felvehetjük mindkettőt. Ezt akkor is megtehetjük, ha a játékosztáblánkon teltház van.

1. Kiválasztjuk az állatot és gazdit, és befizetjük az állatért a gondoskodás korongokat.



2. A gazdit a táblánk mellé tesszük, rá pedig egy hozzá illő állatunkat a táblánkról.

3. A felvett állatot a táblánkon lévő üres (akár frissen felszabadult) mezőre helyezzük.

4. Végül mindkét felvett lap helyére újat fordítunk fel –1 állatot és 1 gazdit.

A frissen felvett állatot nem adhatjuk a felvett gazdához – minden állatnak legalább 1 körig megfigyelés alatt kell lennie a házunkban, csak utána adható örökbe!

### Saját állat örökbefogadása

A játék során egyszer örökbe fogadhatjuk az egyik állatot a játékosztáblánkról.

A választottunkat tegyük a játékosztáblánk mellé, és helyezzük rá a szívecskét.

Őt már nem adjuk gazdihoz, mindig a mi kis kedvencünk marad.



## SZETTEK GYŰJTÉSE

Ha már nagyon jól megy a játék, törekedhetünk arra, hogy szetteket is gyűjtsünk **a gazdikhoz adott állatainkból**. Plusz pontot ér 3 vagy 4 azonos típusú állat (például ha 4 cicát is gazdikhoz adtunk), illetve ha 4, 5 vagy 6 különböző típusú állatnak is sikerül gazdákat találnunk. A haladó játékverziót játszhatjuk szettgyűjtéssel vagy anélkül is.

### Pontszámolás haladó verzióban

- Minden állat- és gazdilap annyi pontot ér, ahány ikon van rajta. A gazdihoz adott, a saját (szívecskés) és a játékosztáblán maradt állatok is számítanak!
- A gyűjtött szettek esetén csak a gazdához adott és a saját (szívecskés) állatok számítanak!
  - 3 azonos típusú állat: +2
  - 4 azonos típusú állat: +4
  - 5 azonos típusú állat: +6
  - 4 különböző típusú állat: +1
  - 5 különböző típusú állat: +3
  - 6 különböző típusú állat: +5

Pontszámok az ábrán:

állatok: 12 pont,

gazdák: 5 pont,

szett: 5 különböző típusú állat: 3 pont,

**Összesen: 20 pont**



## Válasszatok EGYET az alábbiak közül!

### AKCIÓK



2 gondoskodás  
korong felvétele



1 vagy 2 állat  
felvétele

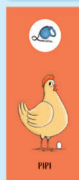


1 vagy 2 gazdi  
felvétele

### HALADÓ AKCIÓK (az eredeti akciókon túl)



Egy állat és a felette lévő  
gazdi felvétele



Saját állat örökbe  
fogadása (a játék során  
egyszer)

### CSEREBERE



2 gondoskodás  
korong egy  
másikra cserélhető

Pásztóhy Panka Pitypang és Lili sorozata nyomán  
Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2023  
1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a  
www.pagony.hu  
Játéktervező © Puskás Tibor  
Grafika © Pásztóhy Panka  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!  
Szarmazási hely: Kína

