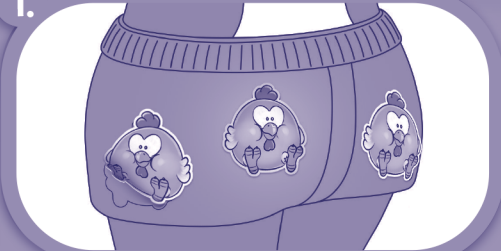


ÖTLETEK:

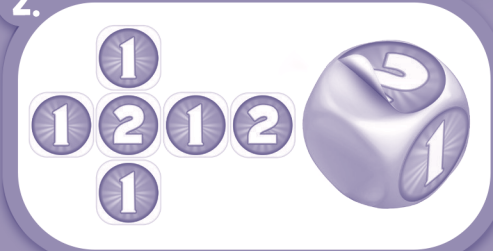
- A csirkék összegyűjtéséhez és ketrecre rakásához mindenki csak az egyik kezét használhatja.
- Ha elfognak a csirkék, nyomjátok le a Róka fejét addig, amíg le nem esik a nadrágja, és a csirkék kiszabadulnak!
- Ha két játékosnak egyszerre lesz tele a ketrece, akkor döntetlen, és mindketten győztesek!
- Ügyelj arra, hogy a róka fejét csak röviden nyomd le és a kattánás után engedd el, nehogy beragadjon.

1. Az első játék előtt ragaszd fel a szemekre, a nyelvre és a Róka koma alsónadrágjára a megfelelő matricákat!

1.



2.



© 2015 JMP Creative
Made Under License from JMP Creative

Gyártja: © 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
Forgalmazza: REGIO Kft. 1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25

Figyelmeztetés! 3 éves kor alatt nem használható, mert az apró, lenyelhető részek fulladást okozhatnak!
A csomagolás nem a játék része, kérjük, távolítsa el minden csomagolóelemet, mielőtt a játékot gyermeknek adná, de őrizze meg a csomagolást, mert a rajta lévő információkra szüksége lehet.
Szármaszási ország: Kína



3074510 V2 05/19

Item: 76114.006

REGIO
JÁTÉK

Róka móka!

JÁTÉKSZABÁLY

Mentsd meg a csirkéket,
cselezd ki a rókát!





A ravasz Róka ólálkodik a közelben, arra vár, hogy ellophassa a csirkéidet! Szerencsére annyira kapzsi, hogy nem tudja az összes csirkét elvinni! Addig tömi őket a zsebeibe, amíg leesik a nadrágja és a csirkék szétszaladnak. Amikor a Róka gatyája leesik, megmentheted a csirkéket, tedd vissza őket a ketrecbe!

A DOBOZ TARTALMA:

1 db Róka nadrággal, 20 db csirke, 4 db csirke ketrec,
1 db dobókocka, 1 db matrica-ív, 1 db játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA:

Légy te az első, aki megment 5 csirkét és betereli őket a ketrecbe!

ELŐKÉSZÜLETEK:

1.



Emeled fel a Róka karjait!

2.



Fordítsd fel a rókát, és húzd meg a lába alatt lévő szalagot.

3.



Húzd fel a nadrágját a derekára, és rendezd el úgy, hogy könnyen hozzá lehessen férni a zsebeihez.

Helyezd a csirkéket egy kupacba! Minden játékos kap egy-egy ketrecet.

A JÁTÉK MENETE:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után. A játékos dob a dobókockával és a Róka zsebébe a dobás értékének megfelelő számú csirkét rak. Bármelyik zsebbe beteheti őket. Ezután megnyomja a Róka fejét addig a pontig, ameddig kis kattánás nem hallatszik. Ha nem történik semmi, a játék folytatódik és a játékos balján ülő társa következik.



Vigyázat! Róka koma annyira kapzsi, hogy a sok csirkétől hamarosan leesik a nadrágja! Ha ez megtörténik, olyan gyorsan kell megmentened a csirkéket, ahogyan csak tudod, úgy, hogy egyenként visszateszed őket a ketrecedbe. De vigyázat, csak egyik kezedet használhatod! Ha a Róka nadrágja leesik, de senkinek sincsen tele a ketrece, akkor folytatódik a játék, addig, amíg legalább egy játékos ketrece megtelik.

A JÁTÉK VÉGE:

Minden ketrecben 5 hely található.
Az első játékos, aki 5 csirkét beterelt a ketrecbe lesz a győztes, ő lesz a baromfiudvar hőse!