

ZAMAT - SZIMAT

Szindobókockás játék 6 éven felüli gyerekeknek,
2 – 4 játékos számára

A játék kellékei:

1 db játéktábla, játékfigurák, 12 db kutyaedel kártya,
szindobókocka

Előkészületek:

A 12 kártyát a játéktábla fehér mezőire helyezzük. Minden játékos választ magának egy figurát, és azt valamelyik kutyakosárba helyezi.

A játék menete:

A játékosok egymás után dobnak a dobókockával. Aki olyan színt dob, amely megegyezik a saját kosara előtti kocka színével, az kiléphet a játékmezőre. A továbbiakban olyan színű mezőre lehet lépni, amilyen színt a dobókockával dobtunk. Haladni azonban csak egyenes irányban lehet – tehát előre, hátra, jobbra és balra, de átlósan nem. Minden kutya (vagyis játékos) azon van, hogy minél több húsos falathoz (azaz kártyához) jusson. Aki fehéret dobott, próbáljon meg egyenesen egy húsos kártyára lépni. Ha sikerült, a kártyát tartsa meg, figurájával pedig álljon az üres mezőre. (Üres fehér mezők fölött át lehet lépni.) Aki a sárga színű középső mezőn áll és itt dob fehéret, annak nincs szerencséje: innen egyetlen kártyát sem lehet elérni.

Ha olyan mezőre lépünk, ahol már áll valaki, akkor ezt az ott álló másik figurát kiüthetjük, annak pedig vissza kell telepednie a kutyakosárba, sőt még egy virslis kártyát is kell adnia nekünk. Ha nincs neki, akkor az, aki kiütötte, nem járt szerencsével, semmit sem kap. A játékos viszont, aki így került vissza a kutyakosárba, most már bármely színt dob is, rögtön visszatérhet a játékmezőre.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, amikor a játékosok már valamennyi kártyát felszedték a játéktábláról. Az a győztes, akinek a legtöbb kártyája van. Ha több ilyen játszma is követi egymást, akkor a kártyákat fordulónként pontokra lehet váltani, és a végén összegezni.

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy belelegezve fulladást okozhatnak.

A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni a rajta lévő információk miatt.

© 2015

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



4 első játékom

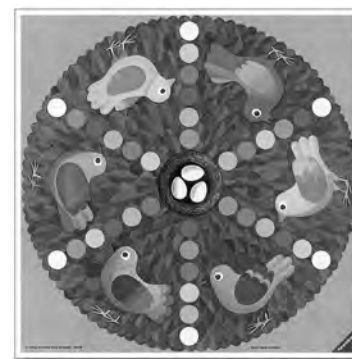
Ravensburger® game nr. 21 163 0

Design: Hermann Wernhard

Ezt a játékgyűjteményt olyan gyermekek számára állították össze, akik még nem járnak iskolába. Az itt található négy játék segítségével az óvodás korú gyermekek is könnyen megtanulhatják a közös játék alapjait, mert a szabályok egyszerűek, a játékok rövid ideig tartanak, mégis vidámak és izgalmasak.

Akár a madarakat vizsgálják, ahogyan a fészükben ülnek, vagy kertészek, akik öntözik a virágaikat, vagy éppen csak az utat keresik a kastély felé, esetleg finom falatokat gyűjtenek a kutyáiknak, ahhoz, hogy győzelmet arathassanak, csak a gyönyörű, vidám képek és a színek között kell eligazodniuk.

A doboz tartalma: 2 db mindkét oldalán használható játéktábla, 20 db színes virágforma, 24 db képes kártya, 6 db játékfigura, 1 db szindobókocka



VÁR A FÉSZEK

Szindobókockás játék 3 éven felüli gyerekeknek,
2 – 6 játékos számára.

A játék kellékei:

1 db játéktábla, 6 db játékfigura, 1 db szindobókocka



Előkészületek:

Ennek a játéknak az örömet és izgalmat fokozza, ha a fészkekben egy kis nyereséget kapunk. Minden játékos választ egy játékfigurát, és azt a játékpálya legelső mezőjére állítja. Aki először dob fehéret, az kezdhet.

A játék menete:

A játékosok egymás után dobnak a dobókockával, és a dobókocka színének megfelelően haladnak előre. A fészkekbe csak az juthat be, aki fehéret dob. Csak az léphet előre, aki a saját figurája előtti pont színét dobja. Ez azt jelenti, hogy egyetlen színes pontot sem szabad átugrani. Aki nem tud előrelépni azzal a színnel, amit

233427

Ravensburger

Ravensburger



a dobókocka mutat, annak ki kell maradnia. Az a játékos, aki fehéret dob, mindig léphet egyet. Az utolsó színes mezőről csak fehéret dobva lehet megérkezni a fészekbe.

A játék vége:

Az a győztes, aki elsőként ér a fészekbe. Ő kapja a fészekben lévő nyereményt vagy 5 jutalompontot.

Kisebb gyerekeknek:

Bármilyen szintet dobhatnak, előreléphetnek. A játékosok így akár 6 mezőt is átugorhatnak. Az utolsó színes mezőről csak fehéret dobva lehet megérkezni a fészekbe.



VIRÁGOM, VIRÁGOM

Szindobókockás játék 4 éven felüli gyerekeknek,
2 – 4 játékos számára

A játék kellékei:

1 db játéktábla, 20 db virágforma, 1 db szindobókocka

Előkészületek:

Minden játékos választ magának egy virágagyást.
A virágformákat tegyük a doboz fedelébe vagy az asztalra!

A játék menete:

A legfiatalabb játékos vagy aki zöldet dob, az kezdheti a játékot. A játékosok sorban egymás után dobhatnak a dobókockával. A soron lévő játékos a virágformák közül olyan színűt vehet el, amilyen szintet a dobókockával dobott, és ezt ráteheti a saját virágagyásában lévő azonos színű virágra. Ha ez a virág már foglalt, nem vehet el másik virágformát helyette. Ilyenkor a következő játékosra kerül a sor. Aki zöldet dob, annak nincs szerencséje, ilyen színű virág ugyanis a mi kertünkben nem virít.

A játék vége:

Akinek elsőként sikerül virágait virágformákkal befedni, az lesz a játék nyertese.

A játék továbbfejlesztése:

Előkészületek:

A dobókockás virágjátékot továbbfejleszthetjük úgy, hogy nyereményért játszunk. A játék megkezdése előtt keressünk egy edényt – ez lesz a „csodacserép” – és töltsük meg „pénzzel”. A „pénz” lehet bab, gomb, játékpénz, esetleg cukorka. Ebből a csodacserépből minden játékos 10 pénzdarabot kap.

A játék menete:

A játékosok egymás után dobhatnak a kockával. A soron lévő játékos felvehet egy, a dobókocka színével megegyező színű virágot, és azt a saját virágagyásában lévő azonos színű virágra helyezheti. Ha egy játékos később megint pl. kéket dob, akkor elvehet még egy virágot a dobozfedélből és azt maga elé helyezheti. (Ez minden színre érvényes, kivéve a zöldet.) Ha később viszont egy másik játékos már nem talál ilyen színű virágot, mert a dobozfedélben már nincs, akkor „pénzért” kell vásárolnia egy parlagon heverőt valaki mástól. Rablás: Ha egy játékos ismételten kéket dob (tehát a saját kék virága már le van fedve), a dobozfedélben viszont nem talál több ilyen színűt, akkor szabad valaki mástól egy parlagon heverő kék virágot zsákmányolnia. (Ugyanez érvényes minden színre, kivéve a zöldet.) A virágagyásokból nem szabad rabolni! Aki zöldet dob, kap 3 pénzdarabot a csodacserépből.



IRÁNY A KASTÉLY

Szindobókockás játék 4 éven felüli gyerekeknek,
2 - 6 játékos számára.

A játék kellékei:

1db játéktábla, játékgurák, 12 db növény- illetve állatfigurát ábrázoló kártya, 1 db szindobókocka

A játék menete:

A játékosok egymás után dobhatnak a dobókockával. A legfiatalabb játékos kezdhet. A figurák mindig arra a legközelebbi színre léphetnek, amit a dobókocka mutat. Ha valaki olyan mezőre érkezik, amely már foglalt, akkor az ott álló bábut kiüti, így annak vissza kell lépnie az indító körbe. Az állat- és növényfigurás kártyák szerepe: Ha a dobókocka fehér szintet mutat, a játékosnak fel kell vennie a legfelső kártyát, meg kell keresnie a játéktáblán azt a képet, amit a kártya ábrázol, és erre a helyre kell tennie a figuráját. Így előrébb, de hátrébb is kerülhetünk. A kockadobással szerzett kártyákat minden játékos megtarthatja. Aki már a kastély előtt áll, de olyan szintet dob, amilyen szín csak a háta mögött van, annak erre a mezőre kell visszalépnie.

A játék vége:

Aki zöldet dob és így elsőként éri el a célmezőt, az beléphet a kastélyba; ő a király.

A játék továbbfejlesztése:

A játék során szerzett kártyák egy-egy pontot érnek. A király ezen kívül kap még 5 jutalompontot. Azt a játékos, akinek bizonyos számú játszma után a legtöbb pontja van, kikiáltják császárnak.

