

JÁTSSZ VELÜNK



JÁTÉKSZABÁLY



TARTALOM

	OLDAL
Ki nevet a végén Kisvakonddal?	3
Szamócázás	4
Dinnyefutam	5
Dominó	6
Memórijáték	7

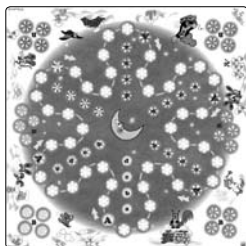


Ki nevet a végén Kisvakonddal?

2–6 játékos részére
Ajánlott
korosztály: 5 – 99
Játékidő: 30 perc

Tartozékok:

- 1 kétoldalas
játéktábla 2 – 6
játékos részére
- 1 dobókocka
- 24 bábu hat
különbé-
színű színben



A játék célja

Juttasd el mielőbb mind a négy bábudat a figuráddal megegyező színű, a tábla közepén lévő célmezőkre. Az győz, akinek ez elsőként sikerül. A többiek mindaddig folytatják a játékot, amíg az összes figura célba nem ér.

A játék előkészítése

A játék kezdetekor minden játékos négy egyforma színű figurát kap. Helyezd a figuráidat a "B" betűvel jelölt megfelelő színű mezőkre.

Játék menete

1. A játék kezdetén minden játékos dob egyet. Az a játékos kezd, aki a legnagyobb számot dobta. Háromszor próbálkozhatsz hatost dobni, hogy az első bábudat az „A” betűvel jelölt kezdő mezőre helyezhesd. Ha nem sikerül hatost dobnod, a tőled balra ülő játékos következik.
2. Ha sikerült hatost dobnod, helyezd első bábudat a kezdő mezőre, majd dobj még

- egyet. A figurával a nyíl irányában annyit léphetsz, amennyit a dobókocka mutat.
3. Ha rajtad van a sor dobj egyet a kockával, majd lépj az egyik, már játékban levő bábuddal a dobásnak megfelelő számú mezőt.
4. Ha hatost dobsz, a start mezőre kell állítanod a következő bábudat, majd még egyszer dobhatsz. A most pályára helyezett bábuddal kell lépned még akkor is, ha ezzel leütdöd egy másik saját bábudat, mivel egy mezőn csak egyetlen bábu állhat.
5. Abban az esetben, ha az összes bábud játékban van, és hatost dobsz, dobj még egyszer; ezután eldöntheted, hogy egyetlen bábuval lépsz a két dobás összegének megfelelő számú mezőt, vagy a két dobást két bábuval léped le.
6. A bábuk lépés közben átugorhatják az ellenfél bábuját. Ebben az esetben is minden mező számolandó, az is, amelyiken az ellenfél bábuja tartózkodik.
7. Ha olyan mezőre lépsz, ahol egy másik játékos bábuja áll, akkor azt le kell ütnöd, az ellenfél bábuja kiesik a játékból és visszakerül a "B" mezőre
8. A leütött bábuk hatos dobással kerülhetnek vissza a start mezőre.
9. A bábuk, miután megtettek egy teljes kört a pályán, a játéktábla közepén található a,b,c,d betűkkel jelölt mezőkre érkeznek. Ez a „ház”: A házba az „A” előtti utolsó mezőről juthatsz be. Mindenki csak a saját színű házába léphet be. A bábuk a házban már nem üthetők ki. Csak akkor léphetsz be a házba, ha pont annyit sikerül dobnod, hogy a házban egy üres mezőre lépj. Ha nem sikerül annyit dobnod, hogy beléphess a házba és nincs más bábud játékban, a következő körben ismét próbálkozhatsz. A házban lévő bábuk is ugyanazon az elven mozognak, mint a játék során.

Szamócázás

2 – 6 játékos részére

Ajánlott korosztály: 6 – 99

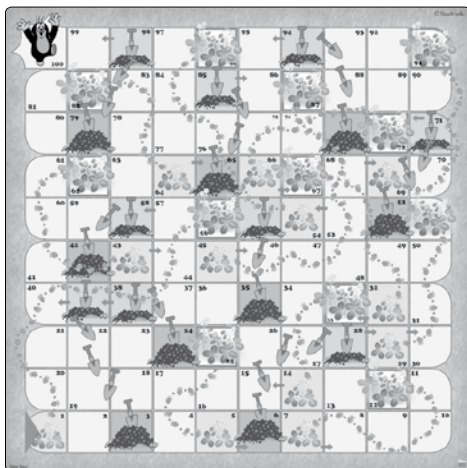
Játékidő: 15 perc

A játék tartozékai

1 játéktábla

6 játékgigura

1 dobókocka



A játék célja

Juss el a lehető leggyorsabban az 1-es mezőről a 100-as mezőre. Játék közben lerövidítheted az utat ásód segítségével, szamóca evés közben viszont elkóborolsz. Így új irtást készíthetsz egy szempillantás alatt.

A játék összeállítása

A játék sokkal izgalmasabb, ha megkezdése előtt díjakat tűztök ki. Ezután mindenki válasszon egy bábút. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A többi játékos az óramutató járásának megfelelően folytatja a játékot. A játék az 1-es mezőről indul, mindenki ide helyezi a bábuját.

Játékszabály

Az első játékos a dobásnak megfelelő számú mezőt lép a nyíl irányában. Ezután a többiek is dobnak, majd lépnek bábuikkal. Egy mezőn több bábú is állhat.

Ásó: Ha figuráddal egy földkupacos mezőre érsz, azonnal kezdj továbbásni egy másik földkupac felé az ásó irányában.

A következő körben a nyíl irányában kell továbbhaladnod.

Szamócák: Ha figuráddal egy fehér mezőre érsz, amelyen egy szamócás irtás található, elkezded szemezgetni, és hamarosan egy másik irtáson találsz magad (világoskék mező). A következő körben a nyíl irányában kell továbbhaladnod.

Az a győztes, aki elsőként éri el a 100-as mezőt. A cél mezőre csak pontos dobással juthatsz be. Ha nagyobbat dobsz, nem léphetsz, várnod kell a következő körig.

Tipp

Mókásabbá tehetitek a játékot, ha több kört kell megtennetek. Ha egy játékos beér a célba, ő a győztes abban a fordulóban. A többi játékos számolja meg, hány mezőre van bábúja a céltól. A kapott számokat büntetőpontként jegyezzétek fel. Miután a játéknak vége, az a győztes, akinek a legkevesebb a büntetőpontja.

Dominó

2 játékos részére

Ajánlott korosztály: 3 – 99

Játékidő: 15 perc

Tartozékok:

28 db dominó

A játék célja

Próbáld meg az összes dominódat letenni. A lapokat úgy rakhatod egymás mellé, hogy az azonos képek egymás mellé kerüljenek. Az győz, aki elsőként rakja le az összes dominóját. A játék fejleszti a gyermekek figyelem összpontosító képességét és logikus gondolkodását.

A játék előkészítése

Az első játék előtt óvatosan tördeld ki a kártyákat az előlyukasztott lapokból, majd az összes kártyát rakd az asztalra a képes oldalukkal lefelé, és keverd össze őket. Mindkét játékos felvesz 8 kártyát úgy, hogy ellenfele ne lássa, milyen kép van a kártyán. 12 szabad kártya az asztalon marad. A kezdő játékos ezek közül elvesz egyet, és képpel felfelé az asztalra helyezi. Utána saját kártyái között olyat keres, melynek egyik felén olyan kép van, mint a megfordított kártya egyik oldalán és azt mellé illeszti.

A játék menete

Mindenki körönként egy kártyát rakhat le,



melyet a már lerakott dominósor bármely végéhez illeszthet. Ezután a másik játékos jön. Ha valakinek nincs megfelelő dominója, az asztalon levőkből húz további kártyákat mindaddig, amíg nem talál olyat, melyet letehet. Ha már nincs az asztalon szabad kártya, a játékos az összeállított sor egyik végéről vesz el kártyákat addig, míg saját kártyáiból nem tudja a dominósort megfelelő kártyával folytatni.

A játék vége

Az győz, aki elsőként szabadul meg összes kártyájától és az asztalon sincsenek már szabad kártyák.

A játék további módzatai

Ha a játékosnak a kezében egy összefüggő dominósor van, amikor rajta a sor, több mint egy kártyát is letehet.

Fiatalabb játékosok úgy is játszhatnak, hogy minden kártya képpel felfelé van fordítva.

Memóriajáték

2 – 6 játékos számára

Ajánlott korosztály: 4 – 99

Játékidő: 15 perc

A játék tartozékai

48 kártyalap

A játék célja

Megtalálni a legtöbb képpárt.

Előkészületek

Az első játék megkezdése előtt óvatosan pattintsd ki a kártyalapokat a keretből, majd helyezd a kártyákat képpel lefelé az asztalra, és jól keverd meg őket. Fontos, hogy a kártyák ne legyenek egymáson. A legidősebb játékos kezdi a játékot (ez a szabály nem kötelező), majd a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A játék menete

Fordíts fel egymás után két lapot. Ha a két lap megegyezik, tartsd meg őket és fordíts fel még két lapot. Ha nem sikerül ismét párt



találnod, fordítsd vissza a lapokat. Most a következő játékoson a sor. Könnyebben meg tudjátok jegyezni a kártyák helyét, ha egy ideig felfordítva hagyjátok a kártyákat az asztalon. Egyszerre mindig csak két kártyát fordíthatsz fel.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha sikerül megtalálni az utolsó párt is. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb párt sikerült összegyűjtenie. Ha két játékos ugyanannyi lapot gyűjtött, akkor újra kell keverni a kártyákat, és az nyer, aki előbb találja meg a Kisvakondot ábrázoló lapot.



Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97820077