

Süniálom

Játékszabály

2-4 játékos számára, 3-8 éves korig



Megjött az ősz, a sünik téli álmra készülődnek. Hogy ne fázzanak, levelekből kuckót készítenek maguknak. Segíts a sünimamának, hogy jó sok falevelet gyűjthesse a puha fészekhez!

A játék célja:

Minél több levélkorongot gyűjteni a süninkre.

Előkészületek:

Az első játék előtt óvatosan kivesz-
szük a seprűket a kartonkeretből,
és az asztalra helyezzük őket. A
játéktáblán a fa koronájára tesz-
szük a falevélszabványokat, és a ko-
sárforgót úgy állítjuk be, hogy felül
láthassuk a katicabogarat. Minden
játékos választ magának egy sünit.
A sünikártyákon egy zöld fűcsomó,
egy sárga lepke, egy piros levél vagy
egy kék virág látható. Ez határozza
meg, hogy a játékosnak melyik színű
kosárba kell gyűjtenie a leveleket,
hogy onnan aztán a sünire tehesse.



A játék menete:

A legfiatalabb játékos dob a kockával.

Egyes dobás esetén két lehetősége van:
vagy egy levélkoronggal lép egyet a
kosarak irányába, vagy forgat egyet a
kosárkorongon. A korongot mindkét
irányba forgathatja, egészen addig,
amíg újra meglátja felül a katicát.

Ha kettőt vagy hármat dobott, akkor kettőt vagy hár-
mat léphet egy koronggal, de akár meg is oszthatja
a lépéseit: léphet két különböző koronggal, valamint
azt is megteheti, hogy egymás után lép és forgat.



Külön lépésnek számít, amikor a levél a legalsó karikáról a kosárba
kerül, illetve amikor a kosárból a sünire tesszük. Egy körön csak
egy levél állhat, de a kosarunkba akár többet is gyűjthetünk.

A levél mindig a legalsó karika alatti kosárba hullik. Csak a sünink
színének megfelelő kosárba gyűjthetjük a leveleket, ezért úgy kell
taktikáznunk, hogy saját kosarunkat odaforgassuk vagy a játékos-
társunk kosarát elforgassuk onnan.



Ha seprűt dobunk...

Magunkhoz veszünk egy seprűt az asz-
taltól. A seprű plusz egy lépést ér. Bár-
mikor felhasználhatjuk annak érdekében, hogy
egy lépéssel közelebb seperjünk magunkhoz
egy levelet. Felhasználás után a seprű visszake-
rül a többi közé az asztalra. Aki olyan szeren-
csés, hogy több seprűje is van, az akár többet
is felhasználhat ugyanabban a körben.



Ha szelet dobunk...

A szél felkapja a faleveleket,
ezért ilyenkor egy levelet feljebb
kell helyezni a fakorona irányába –
egészen az első szabad helyig. (Az egyet-
len kivétel ez alól, amikor minden levél
a fa tetején van, hiszen ebben az esetben
nincs lehetőségünk a felfelé mozgásra.)





A kosárban lévő levelet is kifújhatja a szél. Ha több kosárban is van levél, akkor a szelet dobó játékos dönti el, hogy melyikből tesz vissza egyet a legelső szabad karikára. Abban az esetben, ha a körök egyikén nincs felfelé mozdítható levél, csupán a saját kosarunkban, akkor természetesen innen kell kivennünk.

Ha az utolsó falevél is bekerült valamelyik kosárba, akkor megkezdődik az utolsó kör. Minden játékosnak egy dobása van arra, hogy az esetleg még a kosarában maradt leveleit áttegye a süniére. Ha a játék végén marad levél a kosárban, azokat nem számítjuk bele a végső pontozásba.

A játékot az nyeri, akinek a legtöbb levél takarja a sünijét.

Tartalom:

1 játéktábla kosárkoronggal,
1 rajzos dobókocka,
4 sünikártya, 12 seprű,
15 levélkorong



**Jó játékot, kellemes
szórakozást kíván a
Keller és Mayer.**

Játéköltet: Gröber Gabriella és Kőműves András
Illusztráció: Pásztóhy Panka



www.kelleresmayer.hu