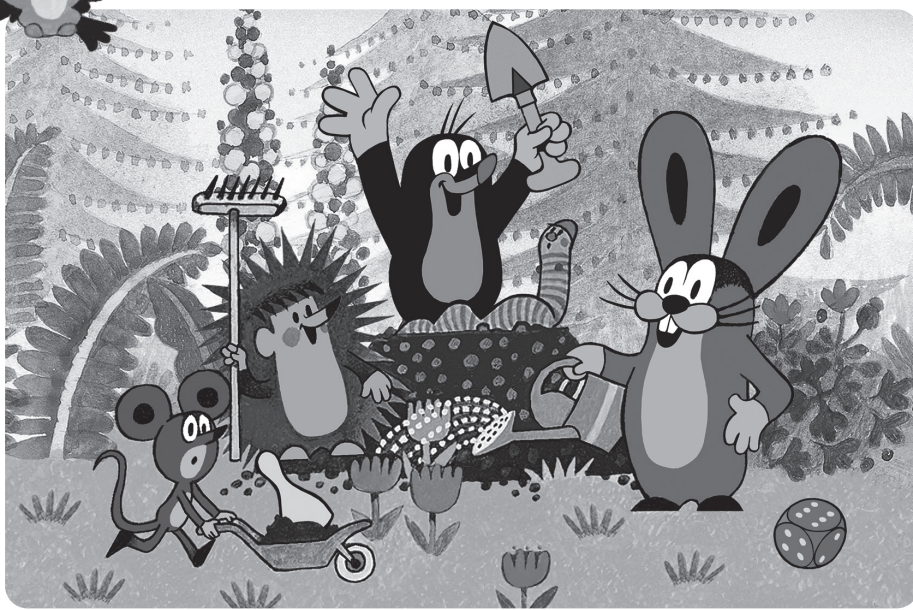


VIDÁM JÁTÉKOK

KISVAKONDDAL



JÁTÉKSZABÁLY

© Xdeuék Miler

Dino®

Ki nevet a végén? - Kisvakonddal

2–6 játékos részére

Ájánlott életkor: 5–99 éves korig

Játékidő: 30 perc

Amire szükség lesz:

1 db kétoldalas játéktábla 2–6 játékos részére

1 db dobókocka

24 db bábu 6 színből 4–4 db

A játék célja

A játékosoknak végig kell vezetniük bábuikat a játéktáblán lévő mezőkön, majd mind a 4 bábujukkal be kell jutniuk a játéktábla közepén lévő, a bábuval megegyező színű házba. Az győz, akinek ez elsőként sikerül. A többiek folytatják a játékot, amíg az összes figura célba nem ér.

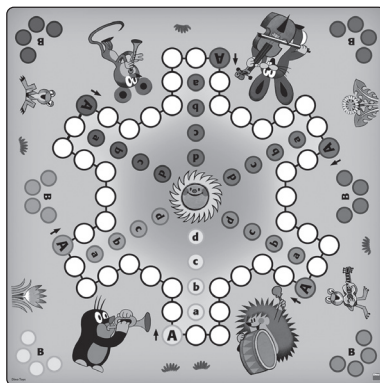
Előkészületek

A játék kezdetekor minden játékos négy egyforma színű bábút kap. A bábukat a B jelű, saját színű tárolóhelyre teszik.

Játékszabályok

Mindenki dob a kockával. A játékot az kezd, aki a legmagasabb értéket dobta. A játékosok az óramutató járásának irányában következnek egymás után. A játék elején minden játékosnak 3 próbálkozása van 6-ot dobni, és így az első bábuját a saját színű A jelű start mezőre rakni. Ha egy játékosnak sikerül 6-ot dobnia, kiteheti a bábuját a start merőre, majd még egyszer dobhat, és a dobás értékének megfelelő számú mezőt léphet a nyíl irányában.

A táblán a haladás sebességét a kockadobás értéke határozza meg. A táblán lévő bábuk a dobás értékének megfelelő számú mezőt léphetnek. Ha egy játékos a játék során 6-ot dob, akkor ki kell raknia a következő bábuját a start mezőre, és a következő dobással dobott értéket ezzel a bábuval kell lelépnie, még akkor is, ha ezzel a saját bábuját kell kiütnie



(hiszen egy mezőn csak egy bábu állhat). Ha egy játékosnak már mind a 4 bábuja játékban van, és ismét 6-ot dob, akkor még egyszer kell dobnia, és el kell döntenie, hogy a dobások összértékét egyetlen bábujaival szeretné lelépni, vagy különböző bábukkal lépi le az egyes dobásokat. Lépés során más bábukat meg lehet előzni, de ezek a mezők is beleszámítanak a lépésbe.

Ha egy bábu a lépése végén olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy bábu, akkor azt kiüti, és a megfelelő színű B jelű tárolóhelyre teszi.)

A kiütött bábukat 6-os dobással lehet ismét játékba hozni.

Ha a bábuk körbeérték a táblán, akkor bemehetnek a saját színnel jelölt ház a, b, c, és d jelű mezőire. A házba a saját színű start mezőtől (A jelű mező) jobbra lévő mezőről lehet belépni. A házban lévő bábukat már nem lehet kiütni. A házba csak pontos dobással lehet belépni. Ha nem sikerül megfelelő értéket dobni, akkor a játékos léphet egy másik bábujaival, vagy meg kell várnia, amíg a következő körben újra próbálkozhat. A bábuk a házban belül is a kockadobás értékének megfelelően léphetnek.

Kisvakond és az autók

2–4 játékos részére

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékidő: 15 perc

Amire szükség lesz:

1 db játéktábla

16 db bábu 4 színből 4–4 db

1 db szín dobókocka

A játékszabályok megegyeznek a hagyományos „Ki nevet a végén?” játékkal, azzal a különbséggel, hogy a kockára pöttyök helyett színeket tettünk. Így azok a gyerekek is játszhatnak, akik még nem tudnak számolni.

A játék célja

A játékosoknak végig kell vezetniük bábuikat a játéktáblán lévő képmezőkön, majd mind a 4 bábujukkal be kell jutniuk a játéktábla közepén lévő, a bábuval megegyező színű házba. Az győz, akinek ez elsőként sikerül. A többiek folytatják a játékot, amíg az összes figura célba nem ér.

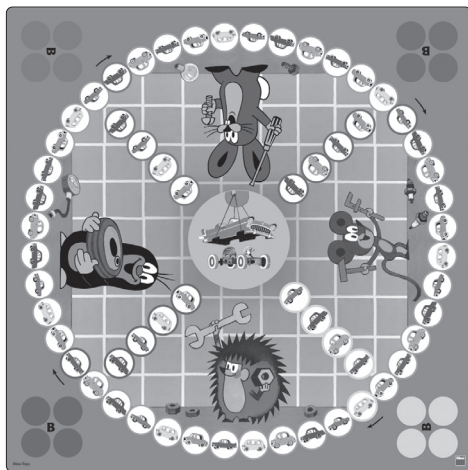
Előkészületek

A játék kezdetekor minden játékos négy egyforma színű bábút kap. 1 bábu azonnal a saját színű start mezőre (saját színű autóval jelölt mező) kerül, a másik 3 pedig a saját színnel jelölt garázsba.

Indulhat a játék!

A verseny

A legfiatalabb játékos kezd, a játékosok ezt követően az óramutató járásának irányában következnek egymás után. Az első játékos dob a kockával, majd bábuját a legközelebbi, a dobott színnel megegyező színű autót ábrázoló mezőre vezeti. Ha a játékos a saját bábujának a színét dobja, akkor eldöntheti, hogy a már pályán lévő bábujaival lép, vagy egy következő bábuval kilép a start mezőre. A pályán versenyző bábu megelőzheti akár a saját színű, akár az ellenfélhez tartozó



bábukat, de ezeket a mezőket is bele kell számolni a lépésbe.

Kiütés

Ha a mozgásban lévő bábu a lépés végén olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy bábu, akkor azt a bábút kiüti, a bábu visszakerül a saját színű garázsba. A kiütött bábút tulajdonosa újra játékba hozhatja, ha sikerül a saját színét dobnia.

A játék vége

Miután a bábuk körbe autózták a táblát, nyíllal jelölt mező előtt befordulhatnak a saját házukba (tábla közepén lévő négy mezőre). A házban megegyező szabályok szerint lehet haladni, vagyis csak szabad mezőre lehet lépni, és csak a megfelelő szín dobásával lehet csak belépni. Ha nem sikerül megfelelő színt dobni, akkor a játékos egy másik bábujaival tud lépni, vagy várnia kell a következő körig. A bábuk a házban belül is mozgathatók. Minden játékos csak a saját házába léphet be, és a házban már nem lehet kiütni a bábukat. Ha nem sikerül a megfelelő színt dobni, akkor a játékosnak várnia kell, míg a következő körben ismét rá kerül a sor. A házban belül is a tábla többi részén megszokott szabályok szerint lehet lépni.

Meggy szüret

2–6 játékos részére

Ajánlott életkor: 5 éves kortól

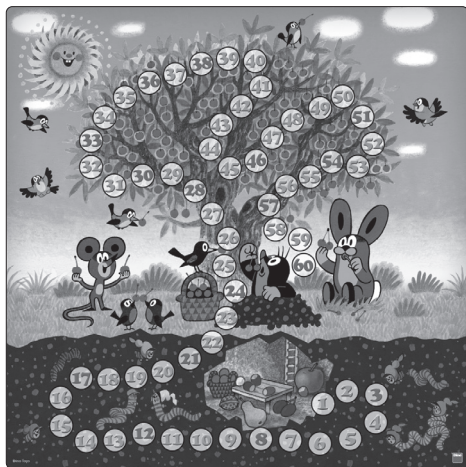
Játékidő: 15 perc

Amire szükség lesz:

1 db játéktábla

6 db bábu

1 db dobókocka



A játék célja

A Kisvakond sokat dolgozik a kertben. Segítesz neki meggyet szedni? Sok meglepetés és nehézség vár rá, de ha segítesz neki, biztos sikerrel jártok. Aki elsőként ér a célba, megkóstolhatja a friss gyümölcsöt.

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy színt, és bábuját berakja a föld alatti kamrába.

Indulhat a játék

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphet. A többiek az óramutató járásának irányában következnek. Egy mezőn egyszerre több bábu is állhat. Ha egy bábu pirossal jelölt mezőre lép, akkor teljesítenie kell a mező utasításait:

- 3 A giliszta megmutatta a helyes irányt, két mezőt léphetsz előre.
- 8 A gyümölcsöktől új erőre kaptál. 3 mezőt léphetsz előre
- 12 Elbeszélgetted az időt a gilisztákkal. 1 körből kimaradsz.
- 17 A giliszta segített rövidebb utat találni. Tovább léphetsz a 20-as mezőre.

- 21 Zajlik az élet a réten. Nyakadba szórtak egy kis földet. Egy körből kimaradsz
- 24 Örülsz, hogy végre megérkeztél a barátaidhoz. Boldogan szökkensz tovább a 27-es mezőre.
- 28 A kisegér segít gyorsabban haladni. Tovább léphetsz a 32-es mezőre.
- 30 Megkínáltad a kismadarat, 1 mezőt léphetsz előre.
- 33 A madár kirepült a fészekből. Megijedtél tőle, két mezőt visszalépsz.
- 36 Nagyon melegen süt a nap, pihenned kell. Egy körből kimaradsz.
- 38 Felértél a fa tetejére, és szétnézel. Hogy még jobban láthass, két mezőt léphetsz előre.
- 46 Az odúhoz értél. Körül kell nézned odabent, 1 körből kimaradsz.
- 51 Találkozol egy kismadárral. Sokat beszélgettek, 1 körből kimaradsz.
- 54 Fennakadtál egy ágon. 2 mezőt vissza kell lépned.
- 57 A nyuszi drukkol neked. 1 mezőt léphetsz előre.
- 60 A nyertes az, aki elsőként ér a 60. mezőre. A jutalom a finom friss meggy. Ha a dobott érték több, mint amennyivel a bábu beérne a célba, akkor a játékosnak visszafelé kell lelépnie a maradék mezőket, és a következő körben újra próbálkozhat.

Kisvakond szánkózik

2–6 játékos részére

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

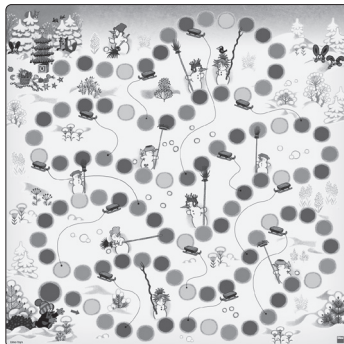
Játékidő: 15 perc

Amire szükség lesz:

1 db játéktábla

1 db szín dobókocka

6 db bábu



A játék célja

Kisvakond és barátai kíváncsiak rá, hogy milyen ajándékok kerültek ideén a karácsonyfa alá.

Szaladj velük, érij te elsőként a fához.

Megjegyzés: a játék izgalmasabb lesz, ha tesztek valami apró jutalmat a karácsonyfa alá, amit a győztes a játék végén megkap.

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy szint, és bábuját a vakondtúrás mellé rakja.

Indulhat a játék

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd legközelebbi, a dobott színnel megegyező színű mezőre léphet. A többiek az óramutató járásának irányában következnek. Egy mezőn egyszerre

több bábu is állhat. Ha egy játékos hóemberrel jelölt mezőre lép, akkor azonnal tovább léphet a seprű végén lévő mezőig. A hóemberek otthon érzik magukat a hóban, segítenek, hogy gyorsabban haladj.

Ha egy játékos lépése egy szánkóval jelölt mezőn ér véget, akkor a vonal mentén lecsúszik.

A következő körben a szokásos módon indulhat tovább.

A nyertes az, aki elsőként lép a karácsonyfa melletti rózsaszín mezőre. A karácsonyfához csak rózsaszín dobással lehet eljutni. Ha a játékos más színt dob, akkor a helyén marad, és a következő körben újra próbálkozhat.



Virággyűjtő kártyajáték

2–4 játékos részére

Ajánlott életkor: 4–99 éves korig

Játékidő: 15 perc

Amire szükség lesz:

30 db kártyalap 1–5 virággal

A játék célja:

A nyertes az, aki összegyűjti az összes lapot.

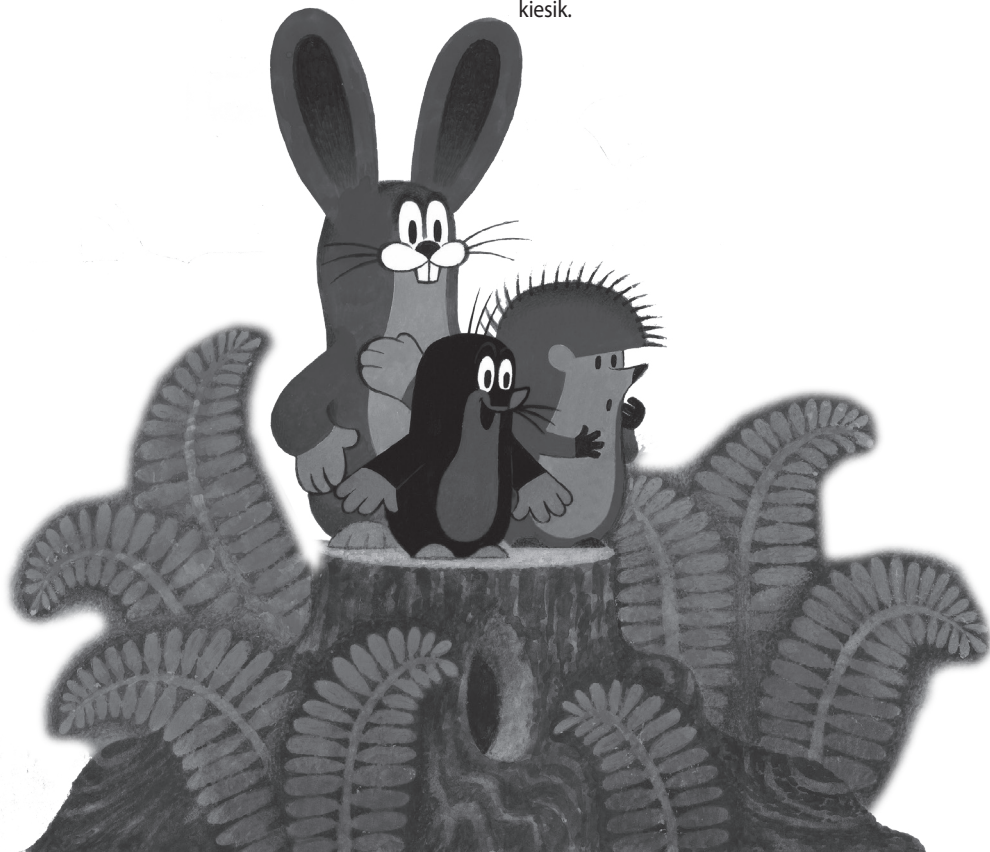
Előkészületek:

A kártyákat keverjétek össze, és minden játékosnak osszatok ugyanannyi lapot. A játékosok képpel lefelé egy pakliban maguk elé teszik a lapjaikat. A lapokat nem nézhetik meg.



Indulhat a játék

Minden körben egy lapot fordít fel minden játékos. Aki a legmagasabb értékű lapot rakta, az megkapja az összes kártyát, amiket képpel lefelé fordítva a paklija aljára kell tennie. Ha két vagy több lap egyforma értékű, akkor párbaj dönt a felek között. A versenyben lévő játékosok további 3 kártyát ráraznak a már kijátszott lapjukra, és az viszi el az összes kártyát, akinek a 3. lapja magasabb értékű. A következő körben ismét egy lapot kell majd rakniuk. Ha egy játékosnak elfogynak a lapjai, akkor kiesik.



Memóriajáték

2–4 játékos részére

Ajánlott életkor: 4–99 éves korig

Játékidő: 15 perc

Amire szükség lesz:

48 db memóriakártya lap (24 pár)

A játék célja

A lehető legtöbb pár összegyűjtése.

Előkészületek

Első játék előtt óvatosan pattintsátok ki a lapokat a keretből. A lapokat képpel lefelé tegyétek az asztalra, és keverjétek össze.

A legidősebb játékos kezd (ez nem kötelező szabály), majd a többiek az óramutató járásának irányában következnek utána.

Játékszabály

A soron lévő játékos felfordít egymás után két lapot. Ha a két lapon egyforma képek vannak, akkor megtartja őket, és felfordíthat újabb két lapot. Ha két különböző képet fordít fel, akkor képpel lefelé fordítva vissza kell tennie a lapokat az asztalra. Most a következő játékos következik.

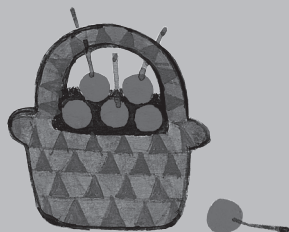


A felfordított lapokat elegendő ideig kell az asztalon hagyni, hogy mindenki meg tudja jegyezni a rajta lévő képet. Ha egy játékos felfordított két lapot, és eltévesztette, de tudja, melyik lenne a jó lap, akkor sem fordíthat fel harmadik lapot.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha minden lapnak előkerült a párja. A nyertes az, akinek a legtöbb párt sikerült megtalálnia. Döntetlen esetén az összes lapot össze kell keverni és képpel lefelé az asztalra tenni. A nyertes az, aki elsőként találja meg Kisvakondot.





**REGIO
JÁTÉK**

regiojatek.hu

Importálja/forgalmazza: REGIO Kft

1119 Budapest,
Nándorfejérvári út 23-25.

Dino®

Gyártó: Dino Toys s. r. o.

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