



Djeco társasjáték



Cikkszám: DJ08572

Ajánlott életkor: 4-10 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék tartalma:

- 4 nyuszi és 4 róka (párosával összekötve), 1 pikniktábla,
- 16 úticéltábla (4 virágos kert, 4 hegyvidék, 4 erdő és 4 vidéki táj),
- 1 szerencsekerék,
- 27 „harapnivaló” korong (8 alma, 8 görögdinnye, 8 répa és 3 ananász.)

A játék célja: A legtöbb harapnivalót összegyűjteni.

A nyuszik és a rókák egy nagy pikniket szerveznek. A helyszín készen áll, már csak a harapnivalót kell összegyűjteni. Ehhez az állatkák csapatokat alkotnak, és hogy az úton el ne veszítsék egymást, párosával összekötik magukat. Vajon melyik csapat hozza a legtöbb gyümölcsöt és zöldséget? Minden nyuszi-róka páros a különböző helyszíneken járva megpróbálja a lehető legtöbb ennivalót begyűjteni.

Előkészületek:

- A pikniktáblát az asztal közepére helyezzük, majd köré rakjuk az úticéltáblákat az „ananász” oldalukkal lefelé.
- Az alma, dinnye- és répakorongokat tetszőlegesen rátesszük az úticéltáblákra: 2-2 korongot a 8 távolabbi, és egyet-egyet a közelebbi táblákra.
- A szerencsekereket mindenki által elérhető helyre tesszük, a 3 ananászkorongot mellé rakjuk.
- Minden játékos kiválasztja az egyik színű nyuszi-róka párost és bábuit a pikniktáblára rakja.



A játékos a 2 úticél közül választ egyet (a megfelelő állat mozgatásával), ha a kötel hossza azt engedi.

- Ha egy állat egy 1 vagy 2 korongot tartalmazó táblára lép, elvehet egy korongot.
- Ha egy állat olyan táblára ér, ahol nincs ételkorong, a játékos megfordítja a táblát. Amennyiben ananász látható ezen az oldalon, kap egy ananász korongot. (Ha nincs ananász, nem történik semmi.) A tábla felfordítva marad.
- Ha egy játékos egy már felfordított ananászos táblára lép, nem történik semmi. Az ananászt már megkapta másik játékos.



Példa:

vagy a nyuszi megy a kertbe,
vagy a róka a „vidéki tájra”



Figyelem!

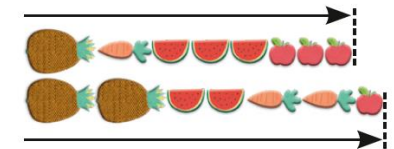
A saját bábuk kötele nem keresztezheti a többiek kötelét!

Megjegyzés 1: Egy táblán csak egy bábu állhat, kivéve a pikniktáblát.

Megjegyzés 2: Előfordulhat, hogy egy akció során egy bábunkat sem tudjuk elmozdítani. Vagy kereszteznénk másik kötelét, vagy foglaltak a megadott úticélmezők. Ebben az esetben kimaradunk, és a következő játékos jön.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha elfogy a 3 ananász korong. Ekkor minden játékos felsorakoztatja egymás mellé saját korongjait, és akinek a leghosszabb a gyűjteménye, megnyeri a játékot.



A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint megy tovább a játék. A soron levő játékos forgat egyet a szerencsekereken, amely 2 úticélt ad meg: felül látható a nyuszié, alul a rókáé.

Játékvariáció haladóknak: A répákat csak a nyuszik, a dinnyéket csak a rókák gyűjthetik. Az almákat és ananászokat továbbra is mind a ketten.