

GYERMEKJÁTÉK-

GYŰJTEMÉNY

A legkedveltebb gyermekjátékok
2-6 játékos részére, 4 éves kortól

A játék tartalma:



1 játéktábla „Békalétra / Ki nevet a végén?”



1 játéktábla „Macicsalád / Nyuszi virággyűjtő”

18 figura:

4db sárga, 4db piros, 4db kék,
4db zöld, 1db fehér, 1db lila



1 dobókocka



1 színkocka



& FEKETE PÉTER



40 virágkorong: fehér, piros, sárga
és kék – színenként 10db



14 lóherekorong

1 játékszabály

Piatnik termékkód: 757143

© 2019 Piatnik Wien, Ausztria

FFA18/19-000xxx

piatnik.hu

BÉKALÉTRA JÁTÉK

A jól ismert „Mackók létrás társasjáték” vidám békafigurákkal. 2-6 játékos részére.

A játékhoz szükségesek a következő alkatrészek:

- a „Békalétra” játéktábla
- annyi figura, ahányan játszottok
- dobókocka



A célotok a játékban:

az, hogy elsőként ériétek el a figurátokkal a célmezőt

Előkészületek:

- fektessétek a játéktáblát az asztal közepére
- válasszatok egy figurát és állítsátok a startmezőre
- helyezétek készenlétbe a dobókockát

Kezdődhet a játék!

Kockadobással válasszátok ki a kezdőjátékost. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra.

Aki soron van, az dob a kockával, majd a dobott számnak megfelelően előrelép a figurájával a játéktábla mezőin. Egy mezőn több figura is állhat.

Mi történik, amikor a lépésedet kilépve

- **zöld-szamos mezőre** érkezel. A mező színétől függetlenül, ami lehet zöld, sárga vagy piros, a **zöld-szamos** mezőn egyszerűen megállsz.
- **kék-szamos mezőre** érkezel. A mező színétől függetlenül, ami lehet zöld, sárga vagy piros, a **kék-szamos** mezőről továbblépsz előre, a következő táblázat szerint:

erről a mezőről	erre a mezőre
3	41
7	28
22	73
29	51
37	57
55	83
67	88
77	96

- **piros-számos** mezőre érkezel. A mező színétől függetlenül, ami lehet zöld, sárga vagy piros, a **piros-számos** mezőről visszalépsz, a következő táblázat szerint:

erről a mezőről	erre a mezőre
21	1
33	12
65	26
78	19
89	71
93	85
95	61

Megjegyzés: nem kell megjegyeznetek a táblázatokat, mert a játéktáblán a békák mindig megmutatják, hogy honnan hová kell lépnetek. Nézzétek csak meg a vidám békás rajzokat! Miután a soron lévő játékos dobott és lépett, átadja a dobókockát a bal oldali játékosársának, mert ő következik.

A játék vége

Amikor az egyik játékos a figurájával belép a célmezőre (ezen csücsül a béka a kockás zászlóval), akkor a játék véget ér. Ez a játékos lett a győztes.

KI NEVET A VÉGÉN?

A jól ismert „Ki nevet a végén” játék, kedves állatos rajzokkal.
2-4 játékos részére.

A játékhoz szükségesek a következő alkatrészek:

- a „Ki nevet a végén?” játéktábla
- a kék, zöld, sárga és piros figurákból színenként 4 darab
- dobókocka



A célotok a játékban:

az, hogy miután megtettetek egy kört az úton, elsőként érétek el mind a 4 figurátokkal a célmezőt

Előkészületek:

- fektessétek a játéktáblát az asztal közepére
 - válasszatok egy szint és állítsátok a színüknek megfelelő mezőkre a figuráitokat.
- 1 figura kerüljön az útra, a színének megfelelő csillagos startmezőre és 3 figura pedig az út melletti kiinduló-mezőkre (lábnymos mezők). Három játékos esetén a legidősebb játékos 2 színnel is játszhat, két játékos esetén mind a két játékos 2-2 színnel játszhat, de természetesen mindenki játszhat csak az általa kiválasztott 1 színnel is.

Kezdődhet a játék!

Kockadobással válasszátok ki a kezdőjátékost. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra.

Aki soron van, az dob a kockával, majd a dobott számnak megfelelően előrelép az úton az egyik figurájával. A foglalt mezőket egyszerűen át kell ugrni, de bele kell számolni a lépésszámba.

Egy mezőn csak egy figura állhat. Amikor a dobásod kilépésekor olyan mezőre érkezel, amelyiken egy másik figura áll, kiütöd azt a helyéről. Ez lehet akár a saját figurád is. Az úton kiütött figurát a tulajdonosa visszaállítja a saját kiinduló-mezőjére (az egyik lábnyomos mezőre).

Amikor 6-ost dobsz, a játékba kell hoznod egy új figurádat. Belépteted az egyik figurádat a kiinduló-mezőről a színének megfelelő csillagos startmezőre. Ilyen esetben újra kell dobnod a kockával, és a dobott számnak megfelelően lépned kell az új figuráddal. Akkor is, ha az új figurád léptetésével esetleg kiütöd az útról egy másik, saját figurádat.

Abban az esetben, amikor úgy dobsz 6-ost, hogy már nincs több figurád a kiinduló-mezőiden, akkor bármelyik figuráddal lépsz az úton, majd újra dobsz a kockával.

Pontosan kell a célmezőkre érkezni! Ez azt jelenti, hogy miután megtettél egy kört egy figuráddal az úton, beléptetheted a célterületre, de csak akkor, ha a kockadobásod eredményét kilépve pontosan az 1, 2, 3 vagy 4-es üres célmezők valamelyikén landolsz. (Megjegyzés: a célmezőkön nincsen kiütés.) Ha ez nem sikerül, akkor egy másik figuráddal kell lépned az úton. Ha nincsen másik figurád az úton, akkor ebben a körben nem lépsz. Majd a következő körben újra dobhatsz a kockával, és megpróbálhatsz pontosan belépni az egyik szabad célmezőre.

A játék vége

Amikor az egyik játékos 4. figurájával belép a célmezőre, akkor a játék véget ér. Ez a játékos lett a győztes.



MACICSALÁD JÁTÉK

Izgalmas verseny keresztül a 4 évszakon, 2-4 játékos részére.

A játékhoz szükségesek a következő alkatrészek:

- a „Macicsalád” játéktábla
- annyi figura, ahányan játszottok
- színekocka



A célotok a játékban:

az, hogy elsőként ériétek el a figurátokkal a célmezőt

Előkészületek:

- fektessétek a játéktáblát az asztal közepére
- válasszatok egy figurát és állítsátok a fehér start/cél mezőre
- helyezétek készenlétbe a színekockát

Kezdődhet a játék!

Aki elsőként dob feketét a színekockával, az a kezdőjátékos. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra. Válasszatok ki a következő két játékvariáció közül, hogy melyikhez van kedvetek.

A) variáció

Amikor sorra kerülsz, dobsz a színekockával.

- A saját színedet dobtad, ebben az esetben előreléphetsz a játéktáblán a következő mezőre a saját színedben.
- Fehéret dobtál, akkor újra kell dobnod.
- Feketét dobtál, ebben az esetben visszalépsz a játéktáblán a következő mezőre a saját színedben.
- Olyan színt dobtál, amelyik nem a saját színed, nem fehér és nem is fekete. Ilyen esetben nem léphetsz tovább.

A lépésed véget ért. Add át a színekockát a bal oldaladon ülő játékosnak, ő következik.

B) variáció

Amikor sorra kerülsz, dobsz a színekockával.

- Sárgát, pirosat, zöldet vagy kéket dobtál, akkor előreléphetsz a játéktáblán a következő üres mezőre a dobott színben.

- Fehéret dobtál, akkor előreléphetsz a játéktáblán a következő mezőre a saját színedben.
- Feketét dobtál, ebben az esetben visszalépsz a játéktáblán a következő mezőre a saját színedben.
- Egy mezőn csak egy figura állhat. Amikor olyan mezőre érkezel, amelyiken egy másik figura áll, kiütöd azt a helyéről. A kiütött figurát állítsd vissza a startmezőre.

A lépésed véget ért. Add át a színekockát a bal oldaladon ülő játékosnak, ő következik.

A játék vége

Amikor az egyik játékos a figurájával belép a célmezőre, akkor a játék véget ér. Ez a játékos lett a győztes.

NYUSZIS VIRÁGGYŰJTŐ JÁTÉK

Virággyűjtő verseny, 2-4 játékos részére.

A játékhoz szükségesek a következő alkatrészek:

- a „Nyuszi virággyűjtő” játéktábla
- 40 virágkorong: fehér, piros, sárga és kék – színenként 10db
- 14 lóherekorong
- színekocka



A célotok a játékban:

az, hogy elsőként gyűjtsétek össze a virágokat a színekben

Előkészületek:

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, majd fektessétek a virágokat a rétre a színüknek megfelelő körökre. Válasszatok egy színt. Két vagy három játékos esetén ne tegyetek virágokat azokra a körökre, amelyik színét nem választotta senki. De két játékos esetén játszhattok akár 2-2 színnel. Ilyenkor minden virág benne lesz a játékban.

Tegyetek a játéktábla zöld köreire lóheréket a játékosok számától függően:

2 játékos esetén	7 lóherét
3 játékos esetén	10 lóherét
4 játékos esetén	14 lóherét

Helyezzétek készenlétbe a színkockát.

Kezdődhet a játék!

Aki a legidősebb, az a kezdőjátékos. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültk majd sorra.

Amikor sorra kerülsz, dobsz a színkockával.

- A saját színedet dobtad, ebben az esetben begyűjthetsz a rétről egy virágot a színedben, és a kosaradba teheted.
- Zöldet dobtál. Tegyel vissza a játék dobozába egy lóherét a játéktábláról, majd gyűjts be két virágot a rétről a színedben, és tedd a kosaradba.
- Feketét dobtál. Ebben az esetben minden virágot vissza kell tenned a kosaradból a rétre. Ha még nem gyűjtöttél egy virágot sem, akkor természetesen nem kell visszatenned semmit.
- Másik színt dobtál. Ilyenkor nem történik semmi.

A lépésed véget ért. Add át a színkockát a bal oldaladon ülő játékosnak, ő következik.

A játék vége

Amikor az egyik játékos az utolsó virágot gyűjti be a réten a saját színeben, akkor a játék véget ér. Ez a játékos lett a győztes.



FEKETE PÉTER

A klasszikus Fekete Péter kártyajáték 2-6 játékos részére.

A játékhoz szükségesek a következő alkatrészek:

Fekete Péter kártyák

A célotok a játékban:

az, hogy ügyes kártyahúzásokkal, és egy kis szerencsével a játék végére megszabaduljatok a Fekete Péter kártyalaptól

Előkészületek:

Alaposan keverjétek meg a Fekete Péter kártyapakli lapjait, majd osszátok szét egyenlően a játékosok között. Aki a lapjai között talál olyan kártyapárt, amelyiken azonos kép van a bal felső sarokban, az leteheti azt.

Kezdődhet a játék!

Akinek a legtöbb lap maradt a kezében, az a kezdőjátékos. Ha több játékosnak is egyformán sok lap van a kezében, akkor a legfiatalabb játékos kezd. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra.

Amikor sorra kerülsz, akkor engedd, hogy a bal oldali szomszédod húzzon a kezedből egy lapot. Ha a játékosársad olyan lapot húzott, amivel kártyapárja lett, akkor azonnal leteheti azt a kártyapárt. Ha nem lett kártyapárja, akkor megtartja a lapot, amit tőled húzott, és a játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

Amikor az egyik játékos leteszi az utolsó kártyapárt, a játéknak vége. Az a játékos veszített a játékban, akinél a Fekete Péter lap maradt.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: Ausztria

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

grafikai tervezés: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Kedvelj minket a
facebook.com/PiatnikBudapest

