**Állati bújócska játékszabály**

Kedves bújócskajáték 2-4 játékos részére 3 éves kortól. Játékidő: kb. 5-10 perc

Mi az a nagy a nyüzsgés a gazdaságban? Az állatok bújócskát játszanak és mindenki a legjobb búvóhelyet próbálja megtalálni! Számos lehetőség van: a szénakazalban, az almafán, sőt a sertések között. Segítesz Waldinak a barátai megkeresésében? A játék tartalma 6 búvóhely 6 búvóhely fedél 4 állat (cica, tehén, kakas, bárány) 17 csillag 1 Waldi kutya figura 1 színkocka

**Előkészületek:**

Rendezzétek el a 6 búvóhelyet kör alakban az asztal közepén. Helyezzétek minden búvóhelyre a megfelelő fedelet (a hátoldaluk azonos színű). Állítsátok Waldi kutyát egy tetszőleges búvóhely mellé. Tegyétek a 17 csillagot az asztal közepére. Minden játékos válasszon egy állatot. Két játékos esetén mindkét játékos két-két állatot válasszon.

**A játék menete:**

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos lesz a hunyó, ezért vegye magához a színkockát. Forduljon háttal a játékostársainak és a kezeivel takarja el a szemét. A többiek ezután rejtsék el az állataikat valamelyik búvóhelyre. 3 Fontos: Minden búvóhelyre csak egy állat rejthető. Emeljétek fel a fedeleket, helyezzék az állatokat egy-egy lyukba, majd fedjétek le a búvóhelyeket újra. Csak akkor fordulhat vissza a hunyó és nyithatja ki a szemét, amikor minden játékos elrejtette a saját állatát (két játékos esetén mindkét állatát). A hunyó most fedjen fel két búvóhelyet, ahol úgy gondolja, hogy állatokat talál. Ehhez emelje fel a választott két búvóhely fedelét. Minden egyes megtalált állat után egy csillagot kap középről, melyet tegyen maga elé. Ezután bónuszként dobjon a színkockával és helyezze át Waldit a dobott színnel megegyező búvóhely mellé. Ha a dobott szín egy olyan búvóhely színe, melyet nem fedett fel ebben a körben, úgy szerencsés, mert felfedheti ezt a búvóhelyet is. Ha talál itt állatot, akkor egy újabb csillagot is kap. Ha a dobott szín egy olyan búvóhely színe, melyet már felfedett ebben a körben, úgy nincs szerencséje. A kör véget ért. Mindenki vegye vissza az állatait a búvóhelyekről, majd fedjétek le a búvóhelyeket újra. Új kör kezdődik. A kockát adjátok tovább a következő játékosnak, aki az új hunyó lesz.

**A játék vége:**

Az a játékos nyer, aki elsőként gyűjt össze 5 csillagot.