

Tanya-banda

Haba 304513

Egy szerencsés dobás és az állatok visszatérnek az istállóba!

Kooperatív kockajáték 2 - 4 állatbarátnak 4 éves kortól.



Játékidő: 5-15 perc

Az állatgyerekek Fridi tanyáján felfedező útra indultak. De a kíváncsiságuk miatt nem veszik észre, hogy milyen messze csatangoltak. Szerencsére Fridi gazda tudja, hogyan csalogassa vissza az állatokat, de segítségre van szüksége: Lilli kutyára és rátok. A játék célja, hogy megakadályozzátok az állatgyerekek elkóborlását a gazdaságból.

A játék tartalma

1 start játékmező, 8 útcsik, 1 dobókocka, 8 fa állat, 1 istálló, 1 kártyacsomag

Előkészületek

Szedjétek ki az összes játékkartont a táblából. A maradék darabokat el lehet dobni.



1

2

Lilli kutyát

- Válassz egy állatot, mellyel azonnal lépj vissza az istállóhoz, azaz a startmezőre.

Tipp: Küldd vissza azt az állatot, amely legmesszebb van az istállótól.

2. akció: Kártyát húzni

Miután dobta a kockával és megtette a megfelelő lépéseket, húzd fel a legfelső lapot a pakliból.

Négyféle típusú kártya van:

Állatkártyák



Az ábrázolt állattal egy mezőt lépj előre.

Csalogató kártyák

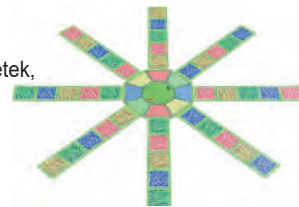


Minden állat esetében van egy bizonyos dolog, amelyet annyira szeret, hogy visszacsalogatja. Az, hogy melyik állat lép vissza egyet, a kártya bal felső sarkában látható.

A példában egy sárgarépa látható. Ez a póni kedvenc eledele. Egy mezőt visszalép.

Megjegyzés: Ha olyan állat van a csalogatókártyán, amely akkor épp a startmezőn áll, úgy nem történik semmi.

Helyezzétek a start játékmezőt középre. A nyolc útcscikot illesszétek köré, de arra figyeljétek, hogy az első útmező mindig más színű legyen, mint a szomszéd csíkok első útmezői. Ettől eltekintve úgy rendezhetitek az utakat, ahogy tetszik.



Az istállót úgy tudjátok összeállítani, hogy a két részét egymásba csúsztatjátok. Ezután helyezzétek a start játékmező közepére. A nyolc állatot véletlenszerűen állítsátok a nyolc startmezőre. Keverjétek meg a kártyákat, és helyezzétek lefelé fordítva egy pakliba. Készítsétek elő a dobókockát.



A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Ki volt legutoljára egy gazdaságban? Az kezdhet. Ha nem tudtok megegyezni, úgy a legidősebb kezd. Egy lépés két egymást követő akcióból áll:

1. akció: Dobni a kockával - Mit mutat a kocka?

Egy színt

- Minden állattal, amely a dobott színnel megegyező mezőn áll, egy mezőt lépj előre (az istállótól távolodva).

Fridi gazdát

- Ő jól ismeri az állatait, és tudja, hogyan csalogassa vissza őket. Válasszatok ki közösen egy állatot, mellyel így egy mezőt visszaléphet.

Fridi gazda



Válasszatok ki közösen egy állatot, mellyel így egy mezőt visszaléphet.

Lilli kutya



Válasszatok ki közösen egy állatot, mellyel azonnal lépj vissza az istállóhoz, azaz a startmezőre.

Megjegyzés: Egy állat, amely visszatért az istállóba újra útnak indulhat, ha a startmezője színét dobjátok vagy az állatkártyája felhúzásra kerül.

Miután a kártya akciója befejezésre került, dob a kártyát egy dobópakliba. Ezután a következő játékos jön.

A játék vége

A játék véget ér, ha minden kártya fel lett húzva. Ha egyetlen állat sem hagyta el az utolsó utat, akkor jól gondoskodtatok az állatokról, és együtt nyertetek. A játék véget ér, amint valamelyik állat elhagyja az utolsó utat és így a gazdaságot. Ebben az esetben sajnos elvesztettétek a játékot.

Kapjátok el a kóbor jószágot és próbáljátok a játékot újra.

3

4



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dioneft@gmail.com