**Jó reggelt! Öltöztess fel színekkel! Társasjáték Játékszabály**

Előkészületek: Állítsuk össze a játéktáblát a képen látható módon. Minden játékos választ magának egy állatot és arra az ágyra helyezi, amelyiken olyan ágynemű van, mely a választott állatra jellemző (kutya - csont, sajt - egér, répa - nyuszi, hal - cica). A kartonból készült állatot tegyük magunk elé. Rakjuk a forgó korongot a tábla közepére a B képnek megfelelően (három piros vonal). Játékszabály 1.: A játék menete:  
A legfiatalabb játékos kezd, majd a többiek következnek az óramutató járásának megfelelően.  
Minden játékos felváltva dob a kockával, majd lép a dobott számnak megfelelően (1-2-3).  
Ha egy másik játékos már áll azon a mezőn ahová lépne, akkor a következő szabad mezőt kell elfoglalnia.  
Amikor a játékos egy mezőre lép, akkor a megfelelő színű fa pálcikát elhelyezi a karton állatkáján a megfelelő színű sávban. Ha már van olyan színe, akkor abból a tőle jobbra lévő játékosnak adja a pálcikát, ha még nincs meg neki. Ha megvan, akkor tegyük vissza a dobozba.  
Ha szivárvány mezőre lép a játékos, akkor minden játékos választhat egy pálcikát a hiányzó színek közül.  
Ha egy ágy mezőre lép a játékos, akkor a következő szabad ágyra ugorhat.  
Ha a gyümölcsök (banán, eper, alma) mezőre lép, akkor reggeli idő van! Ebből a körből kimarad.  
A napocska mezőre lépve a játékosnak el kell fordítania korongot a következő sárga (három sárga vonal) jelölésre.  
  
A játék vége:  
Amikor egy játékosnak sikerült felöltöztetnie az állatkáját, akkor választhat neki egy szemüveget.  
Ezután segíthet a többi játékosnak. Mindenki nyer, ha sikerül mindenkinek felöltöznie, mielőtt felkel a nap.  
  
Játékszabály 2.:  
Ha olyan mezőre érkezik a játékos, aminek a színes pálcikája már megvan neki, akkor nem adja tovább, hanem visszateszi a dobozba.  
Ha szivárvány mezőre lép a játékos, akkor csak ő választhat egy pálcikát a hiányzó színek közül.  
Ha egy ágy mezőre lép a játékos, akkor a következő szabad ágyra ugorhat.  
Ha a gyümölcsök (banán, eper, alma) mezőre lép, akkor reggeli idő van! Ebből a körből kimarad.  
A napocska mezőre lépve a játékosnak el kell fordítania korongot a következő sárga (három sárga vonal) jelölésre.  
Ha a napocska felkel, miközben a játékos forgatja a korongot az balszerencse! Vissza kell tennie az összes pálcikáját a dobozba és elölről kell kezdenie a játékot.  
  
A játék vége:  
Amikor egy játékosnak sikerült felöltöztetnie az állatkáját, akkor választhat neki egy szemüveget és ezzel megnyeri a játékot.