

Maszat és az elveszett plüssök

Kooperatív memóriajáték



Maszat kirándulni volt a közeli erdőben, és csak otthon vette észre, hogy a játécai kimásztak a hátizsákjából, amikor leült uzsonnázni. Biztosan eltévedtek! Vajon sikerül hazatalálniuk, vagy rájuk sötétedik a rengetegben? Segítsetek nekik visszajutni a kis kosarukba! Ha nem érnek haza időben, Tigriske még képes, és elfoglalja előlük!

3-7
ÉVES

20
PERC

1-4
JÁTÉKOS

A JÁTÉK ELEMEI

- 1 Tigriske (cica) +5 elveszett plüss – műanyag talpakban
- 20 plüssös memórialapka: zöld malac, medve, elefánt, zsiráf, pingvinek 1-4-es lapkái
- 4 üres erdő memórialapka

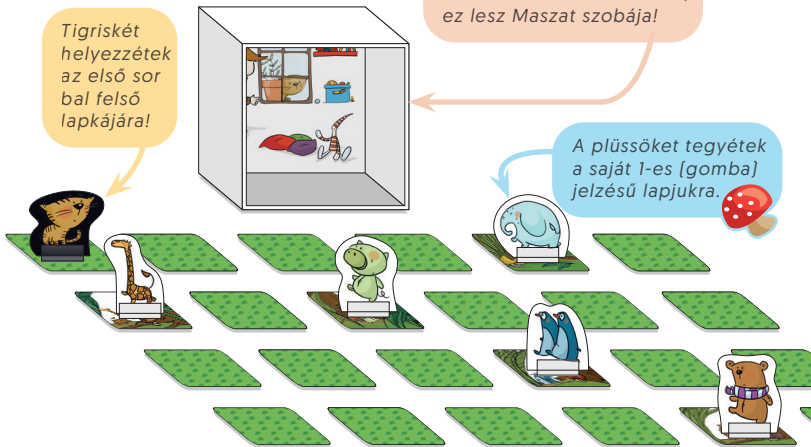
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Keverjétek meg a 24 memórialapkát, és képpel lefelé tegyétek le egy 6x4-es mezőbe.

Tigriskét
helyezzétek
az első sor
bal felső
lapkájára!

Állítsátok fel a doboztetőt,
ez lesz Maszat szobája!

A plüssöket tegyétek
a saját 1-es (gomba)
jelzésű lapjukra.



A játéknak először az alapjáték változatát ismertetjük.



Ha kisebbekkel játszunk, kipróbálhatjuk az alapjáték egyszerűbb verzióját, vagy a **JÁTÉK A LEGKISEBBEKNEK** játékmódot. Ezeket a szabály végén találjátok [zöld háttérrel].

A JÁTÉK CÉLJA

Az eltévedt plüssöket végig kell vezetni a hazaúton úgy, hogy sorban megkeressük a lapkáikat, 1-4-ig. A játék elején még az erdő mélyén vannak (vagyis az 1-es lapkájukon állnak), de ahogy előkerül a többi lapka, úgy léptetjük őket egyre közelebb Maszaték házához. Mikor a 4-es lapkát is megtaláljuk, hazaértek.



Hogy a számokat még nem ismerő kisebbek is könnyen követhessék az utat, kis ikonok is jelölik az állomások sorrendjét.

PÉLDA: Az elefánt már eljutott a 2-es elefántos lapra, és most ott áll. Így a körömben például kereshetem a 3-as elefántlapkát (de a 4-est nem, mivel minden ponton végig kell haladnia!).



A JÁTÉK MENETE

A soron következő játékos megmondja, hogy melyik plüssöt keresi.

PÉLDA: Keresem a kettes [faleveles] pingvint!

Ezután felfordít egy lapot.



- Ha megtalálta, amit keresett, jelen esetben a 2-es (faleveles) pingvin-lapkát, akkor a pingvineket áthelyezi a felfordított 2-es lapra, az 1-es (gombás) lapkát felveszi, és mindenki számára látható helyre az asztalra teszi. Ezentúl a 3-as (bogaras) pingvin lapkát kell keresnünk!
- Ha nem találta meg, akkor a játékosok megnézik, mi van a lapon, és próbálják megjegyezni, majd visszafordítják.
Ekkor Tigriske lép egyet a lapokon előre (Tigriske lépéseinek szabályait lásd a **TIGRISKE ÚTJA ÉS SZABÁLYAI** bekezdésnél).

TIPP: Az aktív játékos kérhet a többiektől tanácsot a körében, hogy melyik lapka merre lehet, de mindig övé a döntés a fordításban.

Ha valamelyik plüss a 4-es lapkájára lép, onnan azonnal beugorhat Masztat szobájába, vagyis a játék dobozába. Ő hazaért, és ott várja a barátait. A 4-es lapka pedig marad a helyén, Tigriskét lassítva.

Ezután a következő játékos közli, hogy melyik plüssöt keresi, és így tovább.





EGYSZERŰBB JÁTÉK

A játékon tudtok úgy egyszerűsíteni, hogy csak 3 vagy 4 plüssel játszatok: ilyenkor azoknak a plüssöknek a lapjait, akik most nem szerepelnek, tegyétek vissza a dobozba. 3 plüss esetén 3 db, 4 plüss esetén 4 db üres erdő lapkát keverjétek a paklihoz, és 5x3-as vagy 5x4-es alakzatot rakjatok ki a lapokból.

JÁTÉK A LEGKISEBBEKNEK

Ha egész kicsikkel játszatok, akiknek problémát okoz a lapok sorrendben való megtalálása, tekintsetek el a lapkákra írt számoktól, ikonoktól. A sorrend ebben a játékmódban nem számít! Állítsátok össze a játékot az alapjátékban leírtak szerint!

A játék menete

A soron következő játékos megmondja, melyik állatot keresi. Itt mindegy, hányas lapkát találja meg.

PÉLDA: Keresem a zöld malacot!

Ezután felfordít egy lapot.

- Ha megtalálta, amit keresett, jelen esetben bármelyik zöld malacos lapkát, akkor a malacot áteszi az új malacos lapkára. Amin a malac korábban állt, azt felveszi, és mindenki számára látható helyre az asztalra teszi.
- Ha nem találta meg, akkor a játékosok megnézik, mi van a lapon, és próbálják megjegyezni, majd visszafordítják. Ekkor Tigriske lép egyet a lapok előre a **TIGRISKE ÚTJA ÉS SZABÁLYAI** részben leírtaknak megfelelően.



Ha valamelyik plüssnek mind a 4 lapját megtaláltuk (figyeljünk arra, hogyha egy plüssnek 3 lapkáját felvettük, és a negyediken állunk, akkor már minden lapkánk megvan), vegyük a lapokat magunk elé, és rendezzük a hazatérés sorrendjébe. Ha ez sikerült, a plüss beugorhat a kosarába, vagyis a játék dobozába. Ő hazaért, és ott várja barátait.

Ezután a következő játékos közli, hogy melyik plüssöt keresi, és így tovább.

A játék vége megegyezik az alapjátékban leírtakkal. Tehát ha minden plüss hazaér, mielőtt Tigriske befejezi az útját, akkor nyertetek! Ha Tigriske visszaér a bal felső lapkára (vagy ha azt felvettük már, akkor az utolsóóra, ahová léphet), akkor vége a játéknak. Számoljátok meg, hány plüss ért haza, és ez alapján értékeljétek az eredményt.





Kiadja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft., 2021
1137 Budapest, Pozsonyi út 26., www.pagony.hu
© Berg Judit Maszat sorozata alapján
Grafika © Agócs Írisz, Tördelés: Maróti Réka
Játéktervező © Zubály Sándor
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!
Szármaszási hely: EU