**14371 MELISSSA & DOUG, TÁRSASJÁTÉK, SUSPEND, EGYENSÚLY ÜGYESSÉGI JÁTÉK**

8 éves kortól ajánlott

1-4 játékos részére

**Szabályok:** Egyidejűleg csak egyik kezedet használd, ha a drótod felrakod.

Ha a másik kezeddel megérinted a játék bármely darabját, akkor drótodat vissza kell helyezni a kupacodba és a következő játékos jön.

Amint a kezedet elvetted az építménytől, a mozdulatsor befejezettnek minősül.

A drótodat bármely egyenes vagy hullámos szakaszra elhelyezheted, ha azon még nincs egy másik darab. (ha egy egyenes szakaszon helyezed el drótodat, ami utána lecsúszik egy hullámos részbe, ahol már van egy másik drót, akkor az megengedett).

Előre döntsétek el, hogy a talapzathoz kapcsolódó főelemen (állványon) található fa csatlakozó a játék részét képezi-e.

Ha a játék során egy felhelyezett drótdarab miatt az építmény egy része érinti a talajt, akkor át kell helyezni azt a drótdarabot, ami ezt okozta.

A mozdulatod során leesett darabokat tedd a saját kupacodhoz.

**A játék tartalma:** 24 drót darab, 4db rúd (állvány), 1db színes dobókocka, 1db fa talapzat és fa összekötő elem

**Játék összeállítása**: állítsd össze az állványt abban a magasságban, ahol játszani fogtok. Illeszd össze a kampós állványt a talapzathoz rögzíthető állványrésszel a fa összekötő elem segítségével. Állítsd bele az így kapott állványt a fa talapzatba. Oszd el a darabokat a játékosok között úgy, hogy mindenki azonos számú színes drótot kapjon. A maradékot tedd félre egy talonba.

**A játék menete:**

Alapjáték: kezdjétek a leghosszabb darabokkal az állványra történő felakasztást, majd folytassátok a rövidebb drótokkal. Az nyer, akinek hamarabb elfogynak a drótjai.

Középhaladó játék: dobj a színes dobókockával és olyan színű drótot akassz fel az állványra, amilyen színt dobtál. Ha olyan színt dobtál, amiből már neked nincs, akkor ellenfeled kupacából vagy a talonból kell felakasztanod egyet. Ha egyáltalán nem áll rendelkezésedre ilyen színű drót, akkor a soron következő játékos jön. Az nyer, akinek hamarabb elfogynak a drótjai.

Haladó szint: ez nagyban hasonlít a középhaladó játékhoz azzal a különbséggel, hogy itt egy pontrendszer is bevezetésre kerül. Játsszátok végig a középhaladó szint szerinti játékot, majd ha valamely játékosnak elfogytak a drótjai, akkor kezdődhet a számolás. Az a játékos, aki nyert, nulla pontot kap. A többiek pedig a kupacukban található drótokon lévő minden egyes hullámvölgyért 1 pontot kapnak (azaz a fekete darabon található 3 hullámvölgyért 3 pontot; a narancssárgáért 7 pontot kapnak). Folytassátok a játékot addig, amíg valaki el nem éri a 20 pontot. Ekkor ez a játékos kiesik és folytatódhat a játék mindaddig, amíg már csak a Bajnok marad egyedül.

**Megjegyzés**: ha egy azon körön belül két vagy több játékosnak is egyszerre fogy el az összes drótja, akkor fordítsátok meg a játék menetét, hogy eldőljön, ki lesz a nyertes. Aki utoljára felhelyezett az építményre, annak most le kell vennie egy darabot. Az előtte lévő játékos ugyancsak leemel 1 darabot. Ha valakinél ledől az építmény, az kiesik a játékból. Az nyer, akinek a legtöbb darabot sikerül leemelnie az építményről.

**Egyéni játék:**

Építsd fel saját, egyedi alkotásodat és hagyd bátran figyelmen kívül az összes fenti szabályt… csak élvezd a kreativitás nyújtotta szabadságot!

**A képen látható feliratok (balról jobbra, fentről lefelé haladva)**

állvány kapóval

hullámos rész

egyenes rész

drótok a játékhoz

fa összekötő elem

rögzítő pálcák

fa talapzat

színes dobókocka

**14371 MELISSSA & DOUG, TÁRSASJÁTÉK, SUSPEND, EGYENSÚLY ÜGYESSÉGI JÁTÉK**

8 éves kortól ajánlott

1-4 játékos részére

**Szabályok:** Egyidejűleg csak egyik kezedet használd, ha a drótod felrakod.

Ha a másik kezeddel megérinted a játék bármely darabját, akkor drótodat vissza kell helyezni a kupacodba és a következő játékos jön.

Amint a kezedet elvetted az építménytől, a mozdulatsor befejezettnek minősül.

A drótodat bármely egyenes vagy hullámos szakaszra elhelyezheted, ha azon még nincs egy másik darab. (ha egy egyenes szakaszon helyezed el drótodat, ami utána lecsúszik egy hullámos részbe, ahol már van egy másik drót, akkor az megengedett).

Előre döntsétek el, hogy a talapzathoz kapcsolódó főelemen (állványon) található fa csatlakozó a játék részét képezi-e.

Ha a játék során egy felhelyezett drótdarab miatt az építmény egy része érinti a talajt, akkor át kell helyezni azt a drótdarabot, ami ezt okozta.

A mozdulatod során leesett darabokat tedd a saját kupacodhoz.

**A játék tartalma:** 24 drót darab, 4db rúd (állvány), 1db színes dobókocka, 1db fa talapzat és fa összekötő elem

**Játék összeállítása**: állítsd össze az állványt abban a magasságban, ahol játszani fogtok. Illeszd össze a kampós állványt a talapzathoz rögzíthető állványrésszel a fa összekötő elem segítségével. Állítsd bele az így kapott állványt a fa talapzatba. Oszd el a darabokat a játékosok között úgy, hogy mindenki azonos számú színes drótot kapjon. A maradékot tedd félre egy talonba.

**A játék menete:**

Alapjáték: kezdjétek a leghosszabb darabokkal az állványra történő felakasztást, majd folytassátok a rövidebb drótokkal. Az nyer, akinek hamarabb elfogynak a drótjai.

Középhaladó játék: dobj a színes dobókockával és olyan színű drótot akassz fel az állványra, amilyen színt dobtál. Ha olyan színt dobtál, amiből már neked nincs, akkor ellenfeled kupacából vagy a talonból kell felakasztanod egyet. Ha egyáltalán nem áll rendelkezésedre ilyen színű drót, akkor a soron következő játékos jön. Az nyer, akinek hamarabb elfogynak a drótjai.

Haladó szint: ez nagyban hasonlít a középhaladó játékhoz azzal a különbséggel, hogy itt egy pontrendszer is bevezetésre kerül. Játsszátok végig a középhaladó szint szerinti játékot, majd ha valamely játékosnak elfogytak a drótjai, akkor kezdődhet a számolás. Az a játékos, aki nyert, nulla pontot kap. A többiek pedig a kupacukban található drótokon lévő minden egyes hullámvölgyért 1 pontot kapnak (azaz a fekete darabon található 3 hullámvölgyért 3 pontot; a narancssárgáért 7 pontot kapnak). Folytassátok a játékot addig, amíg valaki el nem éri a 20 pontot. Ekkor ez a játékos kiesik és folytatódhat a játék mindaddig, amíg már csak a Bajnok marad egyedül.

**Megjegyzés**: ha egy azon körön belül két vagy több játékosnak is egyszerre fogy el az összes drótja, akkor fordítsátok meg a játék menetét, hogy eldőljön, ki lesz a nyertes. Aki utoljára felhelyezett az építményre, annak most le kell vennie egy darabot. Az előtte lévő játékos ugyancsak leemel 1 darabot. Ha valakinél ledől az építmény, az kiesik a játékból. Az nyer, akinek a legtöbb darabot sikerül leemelnie az építményről.

**Egyéni játék:**

Építsd fel saját, egyedi alkotásodat és hagyd bátran figyelmen kívül az összes fenti szabályt… csak élvezd a kreativitás nyújtotta szabadságot!

**A képen látható feliratok (balról jobbra, fentről lefelé haladva)**

állvány kapóval

hullámos rész

egyenes rész

drótok a játékhoz

fa összekötő elem

rögzítő pálcák

fa talapzat

színes dobókocka