



OR510 Játékgyűjtemény 4 db-os – Games Compendium

Az Orchard Toys négy népszerű játéka egy dobozban: Old MacDonald farmja, Szörnyecske dominók, Piros kutya játék, Óserdei kígyók & létrák.

Életkor: 3-6

Játékosok száma: 2-4

Fejlesztési területek: szín- és formafelismerés, párosítás és memória, számlálás

A doboz tartalma: 1 Old MacDonaldis játéktábla, 1 Óserdei kígyók & létrák játéktábla, 4 Piros kutya játéktábla, 38 szörnyecske dominó, 24 színes korong, 4 bábu, 1 dobókocka, 1 színdobó kocka

Az egyes játékok tartozékainak szétválogatása

A tábla hátoldalának színe jelzi, melyik játékhoz tartozik:

Old MacDonald farmja játék: a játéktábla háta sárga

Szörnydominók: a dominókártyák háta piros

Piros kutya: a játéktáblák háta kék

Óserdei kígyók & létrák: a játéktábla háta zöld színű

Az egyes játékokhoz szükséges többi tartozékot az adott játék leírásának elején soroljuk fel.

Piros kutya színegyeztető játék

A játékhoz szükség lesz:

4 játéktáblára, 24 színes korongra, 1 színdobó kockára.

A játék előkészítése

A játékosok választanak egy-egy játéktáblát. A korongokat színnel felfelé szétterítjük az asztalon.

A játék célja

Fedd le megfelelő színű korongokkal a tábládon lévő pöttyöket.

A játék menete

- A legfiatalabb játékos dob a színekockával, és keres egy olyan színű korongot az asztalon, amilyen színt a kocka mutat. Ráakja a korongot a tábláján lévő azonos színű pöttyre. Ez után a tőle balra ülő játékos dob.
- Ha olyan színt dobott, amilyen korong már van a tábláján, továbbadja a dobókockát a következő játékosnak.
- A játék addig tart, amíg valaki megtölti a tábláját.

Győztes

Az győz, aki elsőnek fedi le megfelelő színű korongokkal a tábláján lévő pöttyöket.

Szörnyecske dominók

A játék tartozékai:

28 dominókártya

A játék előkészítése

Összekeverjük a dominókat, majd minden játékosnak osztunk hetet. A maradékot lefelé fordítva egymásra rakjuk az asztalon.

A játék célja

hogy minden dominó elfogyjon.

A játék menete

- A legfiatalabb játékos lerakja az egyik dominóját az asztalra.
- A tőle balra ülő társa a már lerakott dominó valamelyik végével egyező szörnyecske ábrázoló dominót rak az asztalon lévő mellé úgy, hogy a két egyforma kép érintse egymást.
- Ha nincs olyan dominója, ami illik a lerakott dominó(sor) valamelyik végéhez, húz egy új dominót. Ezt a kártyát már nem rakhatja le, még ha illene is a sorba, mindaddig, míg újra rá nem kerül a sor.

- Ha egy játékosnak nincs megfelelő dominója, és az asztalról elfogyott a kártyaoszlop, passzol.
- A játék addig tart, míg már senki sem tud lerakni dominót, vagy amíg valakinek az összes dominója elfogy.

Győztes

Az a játékos nyer, akinek először fogy el a dominója. Ha nincs ilyen a játék végén, akkor az a győztes, akinél a legkevesebb dominó maradt.

Óserdei kígyók & létrák

A játékhoz szükség van:

1 játéktáblára, 4 bábura és 1 dobókockára.

A játék előkészítése

Rakjuk össze a játéktáblát. Minden játékos választ egy bábút, és a tábla alján lévő startmezőre helyezi.

A játék célja,

hogyan elsőként érkezz a célmezőn lévő majomhoz.

A játék menete

- A legfiatalabb játékos dob a kockával, és annyit lép előre, amennyit a kocka mutat. Ezután a tőle balra ülő játékos dob.
- Ha olyan mezőre érkezik, amin egy létra áll, bábuját felviszi a létra legfelső fokára, majd a következő játékos dob.
- Ha olyan mezőre lép a játékos, amin egy kígyó feje látszik, vissza kell csúsznia a kígyó farkáig.

Győztes

Az a játékos nyer, aki elsőként ér el a majomhoz a célmezőben.

Old MacDonald farmja

A játékhoz szükség van:

1 játéktáblára, 24 színes korongra, 4 bábura, 1 színdobó kockára.

A játék előkészítése

Illesszük össze a játéktábla darabjait. A játékosok választanak egy bábút, és rárakják a tábla alján lévő startmezőre. A színes korongokat, színükkel felfelé összekeverjük, és szétterítjük az asztalon.

A játék célja,

hogyan neked legyen a legtöbb állatod a játék végén.

A játék menete

- A legfiatalabb játékos dob a színekockával, és bábuját a legközelebbi azonos színű mezőre helyezi. Utána felvesz egy ugyanolyan színű korongot, és anélkül, hogy megfordítaná, lerakja maga elé. Ezután a következő játékos dob.
- Ha olyan színt dob valaki, amilyen színű korong nincs az asztalon, passzol.
- Ha kaput ábrázoló mezőre ér a bábú, a játékos egyik állata kiszabadult, ezért valamelyik korongját vissza kell raknia az asztalra. Továbbra se nézi meg, mi van rajta.
- Addig tart a játék, míg valaki eléri a célmezőt. Ehhez zöldet kell dobnia.
- A játék végén mindenki felfordítja a korongjait, és megszámolja, összesen hány állat van rajtuk.

Győztes

Az nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb állata van a játék végén.

Ha kisebb gyerekek játszanak, játék közben megnézhetik, milyen állat van a korongjukon.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza:

Katica Játék Kft.

1077 Budapest, Király utca 101. (Lövölde térnél)

Tel/fax.:06-1-462-23-88/87

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu