SA134 Íz-lelő társasjáték

Mmmm. De finom! Mi lehet ez? Felismered az ízeket? Ha igen, segíts az állatoknak begyűjteni a téli eleséget!

A játék célja: Begyűjteni az összes lehetséges élelmet, mielőtt az utolsó levél is lehullana a fáról.

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékosok száma: 2-4 fő

A játék tartalma:

- 1 db négyrészes játéktábla, mindkét oldalán nyomtatott
- 1 db 2 részből összeállítható fa,
- 8 db falevél (4 sárga-piros és 4 sárga-zöld)
- 4 tündérjelölő
- 1 kocka
- 12 kapszula, mindegyik több mint 40 db cukorkát tartalmaz
- 12 eleségjelölő, amiket a kapszulák alá kell helyezni
- 1 szabályfüzet 2 játékvariációval

A cukorkák listája, állatok szerint:
Medve: áfonya, méz, eper
Őzike: alma, ibolya, tej
Nyúl: menta, sárgabarack, mandarin
Mókus: toboz, mogyoró, cseresznye

A játék kétféle változatban játszható.

1. változat: Kooperatív ízlelő-játék (2-4 játékos)

A játék előkészítése: Állítsuk össze a játéktáblát és használjuk az „A" oldalát. Állítsuk össze a fát, és tegyük a tábla közepére. Helyezzük a 8 levelet az ágakra. Tegyük a jelölőket a megfelelő kapszulák alá képpel lefelé, és tegyük őket kapszulástól a tábla mellé. Miután összeállítottuk a tündérjelölőket minden játékos válasszon egyet magának. Hogy biztonságosan üljenek a talpakon, helyezzünk 2 papírdarabot a talpak nyílásaiba. Ezután minden játékos dob a kockával. A legmagasabb értéket dobó kezdi a játékot. Minden játékos az óramutató járása szerint kerül sorra, és mindenki a *„Ház"* mezőn kezd.

Játékmenet: Az első játékos dob a kockával és annyit lép előre, amennyit dobott. Attól függően, hogy melyik mezőre érkezett, különböző akciókat hajt végre.

„FŰ" mező: a játékos véletlenszerűen kiválaszt egy kapszulát, kivesz egy cukorkát és elrágja, majd elmondja a többieknek, hogy milyen ízt érez. A helyes választ a kapszula alján tudjuk ellenőrizni. Tipp: El kell rágni a cukorkát ahhoz, hogy valóban érezzük az ízét. Ha helyes a válasz, a játékos a kapszulát a tábla megfelelő helyére helyezi. Ez jelképezi az élelem felhalmozásának kezdetét. Ha a válasz helytelen, a kapszulát vissza kell helyezni a többi közé.

„FŰ és VIRÁG" mező: A játékos ugyanazt teszi, mintha a *FŰ mezőre* lépett volna, de a köre végén újra dob a kockával, akár eltalálta az ízt, akár nem.

„HÁZ" mező: Minden játékos ezen a mezőn kezd. Ahányszor valaki ezen a mezőn fejezi be a mozgását, minden játékosnak választania kell egy kapszulát és kitalálni az ízt. Minden kitalált ízű kapszula felkerül a táblára.

„SÁR" mező: A játékos beragad a sárba a következő köréig, vagyis nem csinál semmit ebben a körben.

„FA" mező: a játékos ízlelés helyett leszakít egy levelet a fáról és a táblára ejti. Attól függően, hogy melyik oldalával érkezik a táblára, más akciót kell végrehajtani. Sárga oldal: Semmi nem történik. Zöld oldal: a játékos megnyeri az egyik olyan kapszulát, amit még senki nem ismert fel és a táblára teszi. Piros oldal: a játékosnak az egyik már megnyert kapszulát le kell vennie a tábláról. Ő dönti el, hogy melyiket.

A játék során 2 játékos nem állhat ugyanazon a mezőn. Ebben az esetben a másodjára odaérkező játékos a következő szabad mezőre lép.

A játék vége: Ha a játékosoknak sikerült minden kapszulát a táblára helyezni, mielőtt az utolsó levél is lehull a fáról, akkor megnyerték a játékot. Ha 1 vagy több kapszula hiányzik, akkor a játékosok vesztettek, nem sikerült segíteniük az állatoknak az eleséggyűjtésben.

2. változat: memóriajáték (2-4 játékos) – a kapszulák nélkül is játszható

A játék előkészítése: A játéktáblát a „B" oldalával helyezzük az asztalra. Tegyük a jelölőket a megfelelő kapszula alá, és véletlenszerűen tegyük őket a tábla közepén lévő bokrok közé. Az első játékos dob a kockával, a többiek óramutató szerint következnek. Minden játékos a saját maga választotta állatmezőn kezd. A játék a kapszulák nélkül, pusztán a lefordított élelem-jelölőkkel is játszható.

Játékmenet: A játékos dob a kockával és annyi mezőt lép előre, amennyit dobott. A mező, amire érkezett, határozza meg az akcióját.

„ÁLLAT" mező: a játékosnak meg kell találnia az adott állat mindhárom kedvenc ételét. Pl., ha a Nyúl mezőre lépett, akkor a menta, a sárgabarack és a mandarin kapszulát is meg kell találnia. Ehhez a választott kapszula alá kell néznie. Ha a jelölő a kívánt élelmet mutatja, akkor a játékosé a kapszula, ha nem, akkor vissza kell helyeznie a bokrok közé.

„ÉLELEM" mező: a játékosnak meg kell találnia azt az élelmet, amit a mező mutat, amin áll. A választott kapszula alá pillantva tudja meg, jól választott-e. Ha igen, övé a kapszula, ha nem, vissza kell tennie a táblára.

A játék során 2 játékos nem állhat azonos mezőn, a másodjára odaérkező játékosnak tovább kell mozognia az első szabad mezőre.

Lopás: Ha a játékos olyan Állat-mezőn áll meg, amin olyan állat van, aminek az ételeit már megtalálták, akkor abból az egyiket ellophatja a játékostársától. De az állathoz tartozó mindhárom kapszula egy játékosnál van, akkor tőle tilos lopni.

Megjegyzés: ha olyan Élelem-mezőre lépünk, amihez a hozzátartozó kapszulát már megnyerte valaki, akkor a kapszulát mi nem nyerhetjük el, de más kapszula alá benézhetünk.

A játék vége: Ha már az összes kapszula elfogyott a tábláról, a legtöbb kapszulával rendelkező játékos nyer.

Játékhasználati szabályok: Minden játékos mossa meg a kezét játék előtt. Ne tárolja a játékot hőforrás mellet vagy a tűző napon. Kisgyerekektől távol tartandó. Figyeljen a szavatossági időre.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza: **Katica Játék Kft.**
1033 Budapest, Szentendrei út 89-93.
Tel./fax: 06-1-462-23-88/87
E-mail: katica@katica.hu
Web: www.katica.hu