

# Kukac- vadászat

Játékszabály

2-4 játékos számára, 3-8 éves korig



A kukacok megdézsmálták az almáskertet. A madárcák a keresésükre indultak. Segíts nekik, hogy megtalálják az erdőben bujkáló roszcsontokat!

### Előkészületek:

Az első játék előtt óvatosan kivesszük a keretből a kukackártyákat és a fát a fészekkel. A fát összeállítjuk és az asztalra tesszük. A kukackártyák jól láthatóan szintén az asztalra kerülnek. A fákat ábrázoló kártyákat alaposan megkeverjük, és képpel felfelé kirakjuk az asztalra. Minden fafajtából kettő van. Az egyik mögé kukac bújt, míg a másik hátoldala üres. A 24 kártyát úgy tesszük le, hogy egy 5 kártya hosszú – 5 kártya széles játékmezőt alkossanak, melynek közepére 25.-ként az összeállított fa kerül. Minden játékos választ egy madárfigurát és a fészekbe állítja.



### Indulhat a játék

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, és a madarával lelépi a dobást. Csak függőleges vagy vízszintes irányba léphet, átlósan nem. Ha lépett, megfordíthatja a kártyát, amire érkezett. Ha a kártya hátoldalán olyan kukac van, amit még egyik madárka sem talált meg, akkor a játékos megkapja a megfelelő színű kukackártyát, visszafordítja a lapot, és a madara ott marad.

Ha a kártya hátoldalán nincsen kukac, vagy olyan kukac van, amilyent már korábban megtaláltak, a madárka visszarepül a fára a fészekbe, és onnan indul újra a következő körben.

A játékos dönthet úgy is, hogy nem fordítja meg a lapot, ebben az esetben helyben marad, és onnan indul tovább, mikor újra rá kerül a sor.

A játékot az nyeri, akinek több kukackártyát sikerül gyűjtenie.

### Tartalom:

24 fával illusztrált kártya,  
4 színes fa madárbábu,  
1 összeállítható fészekfa,  
12 kukackártya, 1 dobókocka

**Jó játékot, kellemes  
szórakozást kíván a  
Keller és Mayer.**



Játéköltet: Gröber Gabriella és Kőműves András  
Illusztráció: Pásztohy Panka



[www.kelleresmayer.hu](http://www.kelleresmayer.hu)



Légy még okosabb!

# Játékos fejlesztés

Képességfejlesztő játéksorozat 3-8 éveseknek.

