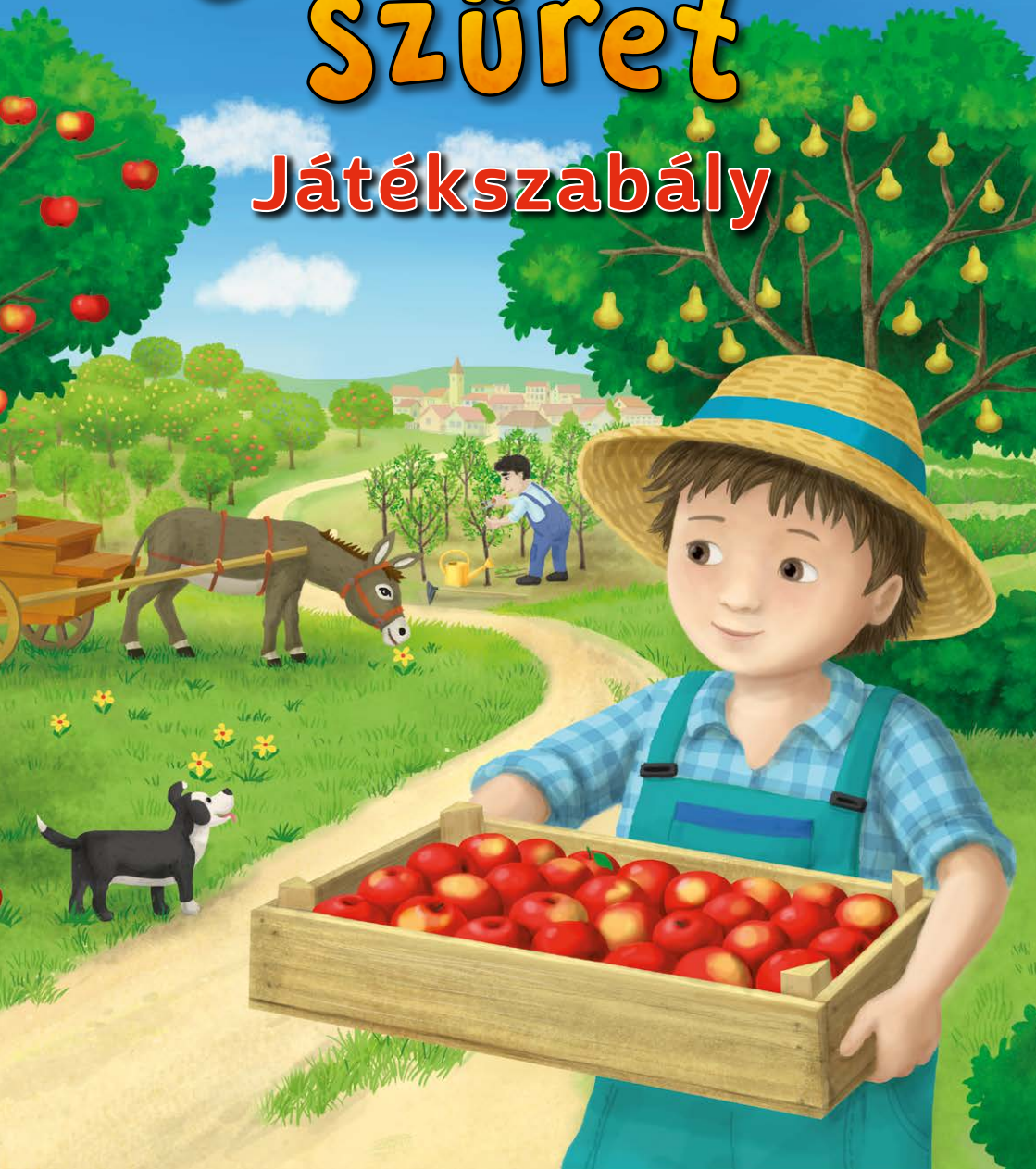




# Gyümölcs- szüret

Játékszabály



**Ajánlott:** 5-10 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4

**Játékidő:** 15-30 perc

### Tartozékok:

- 3 db vászonzsák (zöld, sárga és piros)
- 73 db különböző színű és méretű gyümölcskártya:
  - 31 db kisebb, zöld szegélyű
  - 26 db közepes, sárga szegélyű
  - 16 db nagyobb, piros szegélyű
- 1 db játéktábla
- 4 db bábu



A játékosok saját gyümölcsöskertjeiket telepítik be gyümölcsökkel: szamócapalántákkal, különféle bokrokkal és gyümölcsfákkal. A győztes az lesz, akinek a játék végére a legtöbb gyümölcse beérik. De ügyelni kell arra, hogy a különböző növények más-más idő alatt hozzák meg terméseiket! Az évekig növekvő fák ugyan jóval később teremnek, ám gazdagabb terméssel ajándékozzák meg gondos kertészeiket, mint a gyorsan kifejlődő és hamar termést hozó palánták.

Ültess ügyesen, válogass gondosan, hogy minél több gyümölcsöd legyen!

### Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan kinyomkodjuk a kártyákat a keretből. Szétválogatjuk a különböző színű lapokat, és a színüknek megfelelő zsákba tesszük őket. Mindenki választ magának egy bábút, amit a játéktáblára helyez, a csacsifogat mellé.



### A játék menete

A játékot az kezdje, aki a társaságból legutoljára evett friss gyümölcsöt. Miután megvan az első ember, a többiek az óramutató járásának megfelelően következnek egymás után.

A sorra kerülő játékos becsukott szemmel húz egy kártyát az általa kiválasztott zsákból. Eldönti, hogy a kártya melyik felén lévő gyümölcsöt szeretné elültetni, és eszerint rakja le maga elé. Hogy melyik növény mennyi termést hoz majd, azt a kártyákon látható kosarak számából tudhatjuk meg.

A legkisebb – zöld színű – lapok vagy egy kész termést (szamóca), vagy egy gyorsan termő bokros növény csemetéjét, esetleg egy gyümölcsfa gyökeres hajtását ábrázolják. **A zöld kártya magában kerül az asztalra.** Ha a szamóca mellett dönt a játékos, akkor azonnal léphet egyet a bábujaival a piac felé, és a szamócakártya kikerül a játékból.



**A közepes méretű – sárga – kártyákon** gyümölcsfa-csemetéket és már termővé vált bokrokat találunk. Ezek a lapok **a megfelelő zöld kártyákra kerülnek.** A két kosárával jelölt gyümölcsök itt már termőre fordultak. Aki ezek valamelyikét leteszi, az kettőt léphet a figurájával.



**A piros – méretben a legnagyobb – kártyákon** a gyümölcsfák terméseit találjuk. Ezek **a nekik megfelelő sárga lapokra kerülhetnek.** Ilyenkor a játékos hármat léphet a piac felé.



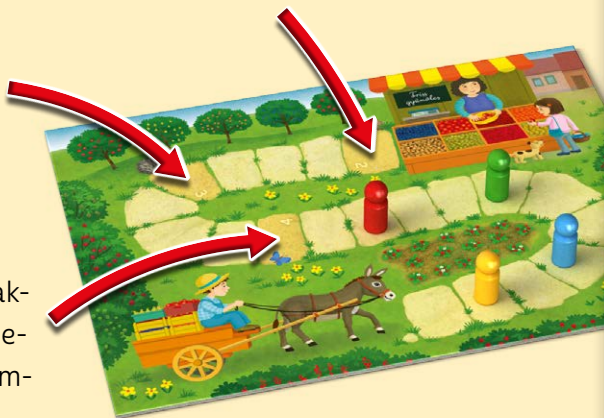
Ha valaki a kihúzott kártya egyik felét sem tudja szabályosan elhelyezni, akkor visszateszi a zsákba, és a következő játékos kerül sorra.

## A játék vége:

**2 játékos esetén:** A játék akkor ér véget, miután valamelyik játékos megérkezik bábujaival a piacra, vagyis eléri az utolsó mezőt. (nyuszi)

**3 játékos esetén:** A játék akkor ér véget, miután valamelyik játékos eléri a 3-as számmal jelölt mezőt. (süni)

**4 játékos esetén:** A játék akkor ér véget, miután valamelyik játékos eléri a 4-es számmal jelölt mezőt. (pillangó)



A megfelelő célvonal átlépését követően addig folytatódik a játék, amíg a kezdőjátékos újra sorra nem kerül. (Ha a célvonal átlépésekor éppen a kezdőjátékos következne, a játék azonnal véget ér.)

Amennyiben senkinek sem sikerül elérnie a meghatározott pontszámot, akkor a játék addig tart, amíg az összes kártya el nem fogy, vagy amikor már senki sem tud mit tenni. Ez esetben a legtöbb pontot gyűjtő, azaz a táblán legelőrébb álló játékos lesz a győztes, vagyis a legügye-sebb gyümölcskertész, a többiek sorrendjét pedig bábuik helyzete alapján határozhatják meg.

A játékot és a győztest közös gyümölcsévessel ünnepelhetitek.

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

**Illusztráció:** Bódi Kati  
**Játékötlelet:** Károlyi Zsuzsanna



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