

Hová bújtál, katica?

Játékszabály

2-4 játékos számára
3-8 éves korig



A kis bogarakra sok veszély leselkedik. Ezt ők is jól tudják, és – ha csak tehetik – óvatosságból búvóhelyet keresnek maguknak. A nagyobbaknak arra sem árt vigyázniuk, hogy elég nagy legyen a rejteket nyújtó fűcsomó, mert ha kikandikálnak mögüle, az éhes madarak könnyen észreveszik őket.

A játék célja

A játék célja, hogy minden játékos összegyűjtsön és elbújtsa 4 bogárkát. Ha ketten játszottok, akkor 5 bogár elbújtatása a cél. A különböző bogarak különböző méretűek, és ezért csak a megfelelő méretű fűcsomók mögé tudnak elrejtőzni úgy, hogy ne látsszanak ki. A katicát már a legkisebb fűcsomó is elrejtí, míg a krumplibogárnak a közepes, a szarvasbogárnak viszont csak a legnagyobb nyújt megfelelő menedéket.

Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a bogarakat és a fűcsomókat ábrázoló lapocskákat a keretből, és tegyétek képpel felfelé az asztalra. A bogarakat rakjátok sorba, mégpedig úgy, hogy az első egy katica, a második egy krumplibogár, a harmadik egy szarvasbogár legyen, utána pedig véletlenszerűen keveredve következzenek a lapok. A legjobb, ha körszerű alakzatot formáltok belőlük.

Ennek a körnek a közepére tehetitek a fűcsomókat.

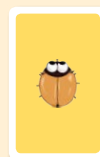


Végül jól keverjétek meg a kártyákat, és mindenkinek osszatok 4-4 lapot! Ha valaki nagyítót is kapott, azt cserélje ki egy másik lapra! A nagyító visszakerül a pakliba.

A játék menete

Az a játékos kezdjen, aki a legnagyobb bogarat látta már életében. Válasszon ki egy lapot a kezében lévők közül, és játssza ki, vagyis képpel felfelé helyezze maga elé.

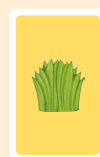
A kijátszott lapok a következők lehetnek:



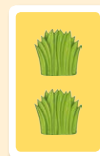
egy bogár: A játékos felveszi a soron következő bogarat a kirakott sorból, és maga elé teszi. Ha van előtte már fűcsomó, akkor el is bújthatja alá.



három bogár: Hasonló az „egy bogár” kártyához, de a játékosnak nem muszáj az éppen soron következő bogarat felvennie. Az első három bogár közül bármelyiket kiválaszthatja ilyenkor.



egy fűcsomó: aki ezt a lapot játssza ki, felvehet egyet a legkisebb fűcsomók közül, **vagy** a már meglévő fűcsomói valamelyikét cserélheti ki egy eggyel nagyobbra. A legkisebbet közepesre, vagy a közepeset nagyra. Ilyenkor a kisebb fűcsomó visszakerül a többi közé.



két fűcsomó: ebben az esetben a játékos vagy egy közepes, vagy két kicsi fűcsomót vehet föl. Ha azonban úgy dönt, akár a meglévő fűcsomóit is növelheti kettővel (például egy kicsit nagyra, de akár két közepes két nagyra is változtathat).

A választott fűcsomó a bogárra kerül. Ha nem látszik ki alóla, akkor az – legalábbis átmenetileg – már biztonságban van.



Olló: e lap kijátszásakor „levághatunk” valamelyik játékosunk fücsomójából, vagyis egy mérettel kisebbre cserélhetjük azt (a legnagyobbat közepesre, a közepeset kicsire, de akár azt is megtehetjük, hogy a kicsit tetetjük vissza az asztal közepére).

Ezután a játékos húz egy lapot a játépkoliból, majd a következő emberen a sor.

Ha valaki **nagyítót** húz, azt azonnal ki kell játszania. Ez a lap mindenkire – így értelemszerűen őrá is – vonatkozik. Ilyenkor azok a bogarak, amelyeknek még nem sikerült teljesen elrejtőzniük, megijednek - vagyis visszakerülnek a bogársor végére. Ha valaki előtt több ilyen bogár is van, kiválaszt egyet közülük, és csak azt az egyet kell visszatennie. A játékos ezután új lapot húz, hogy ismét 4 kártya legyen a kezében.



A játék akkor ér véget, ha valakinek sikerül a 4 bogárkát (két játékos esetén ötöt) összegyűjtenie, és minden bogárkája előtt akkora fű van, ami mögül nem látszik ki.



nem látszik ki



kilátszik



kilátszik

Tartalom:

36 akciókártya, 18 bogárka, 32 fücsomó

Jó játékot, kellemes szórakozást kíván a Keller és Mayer.



Illusztráció: Pásztohy Panka

Játéköltet: Gröber Gabriella és Kőműves András

www.kelleresmayer.hu