

# Répa futam

**Haba 301828**

Szórakoztató verseny 2–4 játékos részére 4 éves kortól.

**Játékidő:** kb. 15 perc

A Nyúlsziget izgalmas hely. Egy óriás arany sárgarépa csillog a láthatáron, és itt az idő a sárgarépa betakarításához. Sajnos az arany sárgarépa és a többi finom sárgarépa is a tó másik szigetén található, és a szegény nyulak nem tudnak úszni. De egy okos nyúlnak támad egy ötlete: nagy köveket süllyeszt a vízbe, és deszkákból hidat hoz létre a szigetek között!

Gyorsan minden nyúl építeni kezdi saját hídját, és megpróbálja elsőként elérni az óriás arany sárgarépát. Sajnos nincs elég deszka az összes hídhoz, ezért minden nyúlnak ugyanazokat a híddarabokat kell használnia. Azoknak a játékosoknak, akik túlbecsülik a deszkák hosszát, meg kell állniuk, és csak nézhetik, ahogy a többi nyúl átugrál a sárgarépa-szigetre vezető deszkákon. Tehát figyeljetelek, kezdjetelek el becsülni, majd építeni!

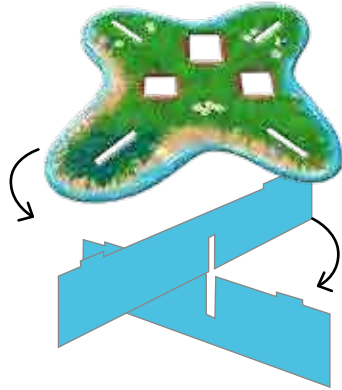
## A játék tartalma

- 4 nyúl
- 3 fa répa (különböző méretben)
- 6 híddarab
- 5 szürke kő
- 1 sárgarépa-sziget
- 1 start-sziget
- 1 színkocka



## Az első játék előtt

Először állítsátok össze a sárgarépa- és a start-szigeteket. Ehhez csatlakoztassátok keresztben a megfelelő kartondarabokat. Ezután helyezték a szigetpanelelet a keresztekre. A szigetek elkészültek!



## Előkészületek

Helyezzétek az asztalra a sárgarépa-szigetet és a start-szigetet. A szigetek közötti távolságnak kb. 80cm-nek (4 dobozhossz) kell lennie.

Mindenki válasszon egy nyulat és helyezze a start-szigetre.

Tegyétek a híddarabokat a start-sziget mellé.

Végül ültessétek a megfelelő számú sárgarépát a sárgarépa-szigetre, és helyezétek a megfelelő számú követ a start-sziget mellé:

- 4 játékos esetén mindhárom sárgarépát és 5 követ,
- 3 játékos esetén csak a 2 legnagyobb sárgarépát és 4 követ,
- 2 játékos esetén csak az aranyrépát és 3 követ.

Szűrjátok a sárgarépákat a sárgarépa-sziget megfelelő nyílásaiba. A megmaradt nyulakat, sárgarépát és köveket tegyétek vissza a dobozba.

## A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legnagyobb fülű játékos kezd.

### Építs hidakat!

A híd építéséhez elsőként dobj a kockával. A kocka színe megmutatja, melyik híddarabot kell használnod ebben a körben. De még nem szabad felvenned a híddarabot! Először becsüld meg, milyen hosszú híddarab szükséges. Helyezz egy követ az asztalra bizonyos távolságra a nyuladtól. A nyúl és a kő közötti távolság viszont ne legyen nagyobb, mint a híddarab. Ne tedd a követ túl közel a nyuladhoz, mert ezzel értékes helyet veszthetsz. De légy óvatos! Csak becsülhetsz és nem használhatod a híddarabot vagy más segédeszközt a számításhoz.

Miután a követ letetted, vedd fel a híddarabot, és próbáld meg összekapcsolni a nyulad alatti szigetet vagy követ az újonnan elhelyezett kővel.

## Fontos hídépítő szabályok

- Hidakat csak a saját nyuladnak építhetsz. Mikor elhelyezed a híddarabot, az nem érinthet olyan követ, amelyen egy másik nyúl ül.
- Miután felvetted a híddarabot, már nem teheted át a követet.
- A start- és a sárgarépa-szigeten bárhol elhelyezheted a híddarabot.



## Ugorj a nyúllal!

- Elég hosszú a híddarab? Ragyogó! Jó szemed van, és a nyulad most átugrálni a hídon a kőhöz.



- A híddarab beleesik a vízbe? Kár! A nyuladnak ott kell maradnia, ahol épp áll, és nem ugrálhat tovább a sárgarépa-sziget felé.



- Mindkét esetben a felhasznált híddarabot ezután tedd vissza a start-sziget mellé. Ezután a következő játékos jön.

## Gyűjts be a sárgarépát!

Ha úgy gondolod, hogy a dobásod segítségével eléred a sárgarépa-szigetet, akkor ne helyezz el követ, hanem hangosan kiáltsd: „Ideje már sárgarépát ennem!”

Most meg kell mutatnod, mennyire jól becsültél! Próbáld meg a híddarabot felhasználni a követ és a sárgarépa-sziget összekapcsolásához.

- Jól becsültél? Akkor a nyulad átugrállhat a hídon a sárgarépa-szigetre. Hurrá, a nyulad célba ért! Most betakaríthatja a lehető legnagyobb sárgarépát, és élvezheti a rágcsálást.
- Rosszul becsültél és a híddarab túl rövid? Milyen kár! Akkor a nyuladnak a kövön kell maradnia, és a következő játékos jön.

## A játék vége

A szórakoztató répaút akkor ér véget, amikor az összes sárgarépát "elragadták", azaz az összes nyúl a sárgarépa-szigetre ért.

- A legnagyobb sárgarépát betakarító nyúl a Legnagyobb Sárgarépa Mester, mint a répaút győztese, vad örömtáncot járhat az arany sárgarépa körül.
- Az nyúl, aki másodiknak érte el a szigetet, a Szuper Ugró címet szerezte meg.
- A harmadik sárgarépát megragadó nyúl a Rágcsáló Mester.

## Rizikófutami!

Ha azt szeretnétek, hogy a Répaút még kockázatosabbá és izgalmasabbá váljon, akkor a rizikó verziót játsszátok. Az alapjáték szabályai érvényesek a következő változtatásokkal.

- Helyezz egy követ az asztalra, mielőtt dobsz! Más szóval, nem tudhatod előre, melyik híddarabot fogod kapni.
- Ha biztonságban szeretnél magad érezni, úgy helyezd a követ a nyuladhoz közelebb. Így akkor sem jársz olyan rosszul, ha egy rövid híddarab színét dobod.
- De ha gyorsabban akarsz haladni, akkor vállald a kockázatot! Helyezd a követ távolabb - és reménykedj, hogy egy hosszú híddarabot színét dobod; máskülönben nem tudsz hidat építeni.
- Természetesen már nem teheted át a követet, miután dobtál.

**Tipp:** Miután néhányszor játszottatok a játékkal, megnövelhetitek a távolságot a start- és a sárgarépa-sziget között, akár egy egész szobán át. Akadályokat tehettek építőkockákból és játékokból, amelyeket kikerülve kell a hidakat megépíteni. Vagy valami másra gondoltatok? Hagyjátok szárnyalni a fantáziátok, amikor megtervezitek a szigetek közötti játékkeret.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.  
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak  
[www.dione.hu](http://www.dione.hu), [www.haba.hu](http://www.haba.hu)  
[dione@dione.hu](mailto:dione@dione.hu), [dionekft@gmail.com](mailto:dionekft@gmail.com)