

Első játékgyűjteményem

H. 4278

1. Melyik gazda nevet a végén?
2. Dolgos gazda
3. Gyerünk vásárolni!
4. Ki a legelőre! Vigyázz, kész, rajt!
5. Legelő és istálló
6. Muú, muú
7. Tanya-kvartett
8. Csapd le!
9. Egy nap a piacon
10. Tanyasi verseny

A játék tartalma: 3 ló, 3 tehén, 3 malac, 3 bárány, 2 piros alma, 2 szilva, 2 tojás, 2 sajtdarab, 2 fej saláta, 2 sárgarépa, 1 gazda, 1 dobókocka, 1 színekocka, 6 csillag, 1 hold, 1 játéktábla Tanya / Piac
1 játéktábla Legelő / Melyik gazda nevet a végén?
32 játékkártya (hátdoldalán sárga alapon egy gazdával),
32 memóriakártya legelő, ill. istálló hátoldallal, 4 bevásárlólista, 3 tanyakorong

1. Melyik gazda nevet a végén?

A játékklasszikus gyermekeknek készült változata 2-4 játékos részére 3 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: Melyik gazda nevet a végén játékmező, 3 bárány, 3 ló, 3 malac, 3 tehén, dobókocka

Előkészületek: Fektessétek a játékmezőt az asztal közepére. Mindenki válasszon három egyforma állatot, majd állítsátok azokat a megfelelő karámba. Készítsétek elő a dobókockát.

A játék menete:

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

Az állatokat a karámból indítva el kell juttatni a megfelelő etetőhelyekre. Mindenki előzetesen keresse meg, hogy az állatait melyik etetőhelyre kell vinnie (az etetőhely bejáratának a színe megegyezik a karámból kimutató nyíl színével). A lovak a sárgarépát szeretik, a tehenek a szénát, a bárányok a zöld leveleket, a malacok pedig a piros almákat. Amikor egy játékosra sor kerül, dobjon a kockával.

Mit mutat a kocka?

- **3 pöttyöt:** Szerencsés vagy! Két lehetőség közül választatsz. Vagy kilépsz az egyik állattal a karámból a karám melletti mezőre vagy lépsz a játékban lévő állataid közül valamelyikkel három mezőt előre az óramutató járásával megegyező irányban.
- **1 vagy 2 pöttyöt:** Lépj a játékban lévő állataid közül valamelyikkel a dobásnak megfelelő számú mezőt előre.

Ezután a következő játékos dobhat.

Fontos szabályok:

- Addig nem léphetsz az állataiddal az etető irányába, amíg elsőként ki nem léptél velük a karámból. Ehhez a kockával 3 pöttyöt kell dobnod. Amikor rád kerül a sor, háromszor próbálkozhatsz.
- Ha már egy vagy két állatod játékban van, úgy már csak egy dobáslehetőség van. Lépj a kiválasztott állattal a dobásnak megfelelő számú mezőt előre.
- Amikor előre lépsz az állattal, mindig számolj minden mezőt, beleértve azokat is, amelyeken állnak állatok.
- Egy mezőn többfajta állat is állhat egyszerre.
- Mindig annyit kell előre lépned egy állattal, amennyit a kocka mutat.
- A célba csak pontos dobással lehet belépni. Ha ez nem lehetséges, úgy nem léphetsz az állattal.

A játék vége: Az a játékos nyer, aki elsőként ér be mind a három állattal a megfelelő etetőhelyre.

Játékvariáció: Ha egy olyan mezőre értél, amelyen már áll egy másik állat, úgy azt kiütve visszaküldheted a karámba. Ennek az állatnak majd újra kell kezdenie a játékot.

2. Dolgos gazda

Kooperatív színekockajáték 1-6 játékos részére 3 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: Tanya játékmező (ég a közepén), 3 tanyakorong, 6 csillag, hold, gazda, színekocka

Előkészületek: Fektessétek a játékmezőt az asztal közepére. Állítsátok a gazdát a házra. Készítsétek elő a csillagokat, a tanyakorongokat, a holdat és a színekockát.

A játék menete:

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

Együtt fogtok segíteni a gazdának a napi teendőiben: állatetetés, gyümölcszedés, aratás.

Amikor egy játékosra sor kerül, dobjon a kockával. Ezután nézzétek meg, hol áll a gazda.

Az óramutató járásával megegyező irányban következő mezőn van olyan színű virág, amilyen szint a kockával dobtál?

- **Igen.** Nagyszerű! Lépj a gazdával a következő mezőre.
- **Nincs.** Kár! A gazda elfáradt és megpihen. Tegyétek a csillagot az égre, a játékmező közepére.

Ezután a következő játékos dobhat.

Fontos szabályok:

- A nagy kerek mezők a játékmező sarkaiban normál mezőknek felelnek meg és szintén csak a megfelelő színű dobással lehet rájuk lépni.
- Alaposan nézzétek meg azokat, hogy minden virágot megtaláljatok.
- Mikor elhagytok egy sarokmezőt, tegyétek rá a megfelelő tanyakorongot. Ezzel ezt a feladatot elvégeztétek.
- Ha már nincs több csillag, tegyétek a holdat az égre.

A játék vége:

A játék véget ér, ha minden feladatot elvégeztetek és a gazda visszatért a házba, mielőtt a hold megjelent volna az égen. Ebben az esetben a dolgos segítők közösen nyertek. Ám ha a hold megjelent az égen, mielőtt a gazda hazaért volna, sajnos nem sikerült maradéktalanul elvégeznetek az aznapi teendőket, így elvesztettétek a játékot. Veselkedjetek újra neki!

3. Gyerünk vásárolni!

Vásárlós színekockajáték 2-4 játékos részére 3 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: Piac játékmező, 4 bevásárlólista, 2 piros alma, 2 szilva, 2 tojás, 2 sajtdarab, 2 fej saláta, 2 sárgarépa, színekocka

Előkészületek: Fektessétek a játékmezőt az asztal közepére. Válogassátok szét az élelmiszereket a piaci bódék kosaraiba színük szerint. Minden játékos kapjon egy bevásárlólistát. Készítsétek elő a színekockát.

A játék menete:

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

Ki tudja elsőként összeszedni a listáján felsorolt élelmiszereket?

Amikor egy játékosra sor kerül, dobjon a kockával.

Olyan szint dobtál, amelyből van megegyező színű élelmiszer a listádon?

- **Igen.** Ha még nincs ilyen élelmiszered, úgy vegyél egyet a játékmézőről és tedd a bevásárlólistádra. Ha már van ilyen nálad, úgy nem kaphatsz még egyet. Ebben az esetben nem történik semmi.
- **Nem.** Kár! Nem vehetsz el egy élelmiszert sem.

Ezután a következő játékos dobhat.

A játék vége: Az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül összegyűjteni az összes élelmiszert, amely a listáján szerepel.

4. Ki a legelőre! Vigyázz, kész, rait!

Izgalmas kockajáték, melyhez jó memória szükséges, 2-6 játékos részére 3 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: Legelő játékmező, 16 memóriakártya legelő hátoldallal, gazda, dobókocka

Előkészületek: Fektessetek a játékmézőt az asztal közepére. Fedjétek le mind a 16 középső mezőt a memóriakártyákkal úgy, hogy a kártyák legelő oldala legyen felfelé. Állítsátok a gazdát az egyik világosbarna keretmezőre. Készítsétek elő a dobókockát.

A játék menete:

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

Ki találja meg a legtöbb állatot a legelőn?

Amikor egy játékosra sor kerül, dobjon a kockával.

Lépj a gazdával az óramutató járásával megegyező irányban annyi mezőt előre, ahányat dobtál. Ha a gazda olyan mezőre ért, melyen egy állat képe látható, próbáld meg megkeresni a legelőn az állatot. Fordíts fel egy memóriakártyát.

A kártyán a megfelelő állat látható?

- **Igen.** Talált! Vedd el a kártyát.
- **Nem.** Mindenki memorizálja a felfordított állatot, majd a kártyát fordítsd vissza.

Ezután a következő játékos dobhat.

Fontos szabályok:

- Ha a gazda a sarokmezőre lép, melyen nincs állat kép, úgy titokban megnézhetsz egy memóriakártyát.
- Ha a gazda olyan mezőre ér, melyen olyan állat képe látható, melyet már megtalált valaki, úgy akkor a gazdával lépj tovább a következő olyan mezőre, mely állatot még nem talált meg senki.

A játék vége:

A játék véget ér, ha minden memóriakártyát felfordítottatok. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte.

5. Legelő és istálló

Klasszikus memóriajáték 2-6 játékos részére 3 éves kortól

Szükséges játéktartozékok: 16 memóriakártya legelő hátoldallal, 16 memóriakártya istálló hátoldallal

Előkészületek:

Keverjétek össze a kártyákat és fektessétek 6x7-es alakzatba az asztalra lefelé fordítva úgy, hogy a kártyák ne takarják egymást. A különböző hátoldalú kártyákat nem szükséges összekeverni egymással.

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd. Fordíts fel két kártyát: egyet legelő hátoldallal és egyet istálló hátoldallal.

Sikerült két egyforma motívumot felfordítanod?

- **Igen.** Talált! Vedd el a kártyákat majd még egyszer húzhatsz.
 - **Nem.** Mindenki memorizálja a felfordított motívumokat, majd a kártyákat fordítsd vissza.
- Ezután a következő játékos jön.

A játék vége:

A játék véget ér, ha minden memóriakártyát felfordítottatok. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte.

Játékvariáció:

A játék egyszerűsíthető, ha kevesebb kártyapárral játszatok. Szükség szerint vegyetek ki párokat a játékból.

6. Muú, muú

Klasszikus kártyajáték 2-5 játékos részére 4 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: 32 játékkártya

Előkészületek: Keverjétek meg a kártyákat. Minden játékosnak osszatok öt kártyát. A kártyákat vegyétek a kezetekbe, és úgy tartsátok, hogy más ne láthassa. A megmaradt kártyákat tegyétek egy pakliba lefelé fordítva az asztal közepére. Húzzátok fel a legfelső kártyát a pakliból és tegyétek felfordítva a pakli mellé.

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd. Meg kell próbálnod a kezeden tartott kártyák közül egyet a középben lévő felfordított kártyára rakni.

Fontos szabályok:

A középben lévő kártyára csak vagy színben (sárga, kék, piros, zöld) vagy motívumban (pl. gumicsizma) megegyező kártyát rakhatsz. Ha nincs ilyen kártyád, úgy húznod kell egyet a pakliból. De ezt a kártyát majd csak a következő körben használhatod, még akkor is ha le tudnád rakni. Ha elfogyott a kártyapakli, keverjétek össze újra a kártyákat a felfordított legfelső kártya kivételével és csináljatok új paklit. Ezután a következő játékos jön.

Néhány kártyának különleges jelentése van:

- **Vödör:** Ha ezt a kártyát tetted, te határozhatod meg a következő kártya színét.
- **Talicska:** Lehetőséged van még egy kártyától megszabadulnod. Rakj erre a kártyára egy megfelelő kártyát. De ha nincs, úgy húznod kell egyet a pakliból.
- **Vasvilla:** A következő játékosnak két kártyát kell húznia a pakliból.
- **Madáríjesztő:** A következő játékos kimarad a játékból. A játékot az öt követő játékos folytathatja.

Ha egy játékos lerakta az utolsó előtti lapját, be kell kiáltania: Muú! Ha ezt elfelejti, úgy büntetésből két kártyát kell húznia a pakliból.

A játék vége: Ha egy játékos lerakta az utolsó lapját is, kiáltsa: Muú, muú!, s megnyerte a játékot.

Játékvariáció:

A játék egyszerűsíthető, ha csak egy vagy két különleges jelentésű kártyával játszatok vagy azok nélkül.

7. Tanya-kvartett

Klasszikus kártyajáték 3-6 játékos részére 4 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: 32 játékkártya

Előkészületek: Keverjétek meg a kártyákat és osszatok szét egyenlően a játékosok között. Néhány játékosnak a végén lehet, hogy több kártya jut, de ez nem számít. Mindenki nézze meg a kártyáit és ellenőrizze, vajon valamelyik motívumból megvan-e nála mind a négy kártya (pl. négy vasvilla). Ha igen, az kvartettet jelent. Ha valakinek van kvartettje, tegye ki maga elé.

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd. Kérdezz egy kártyát valamelyik játékostól (pl. Van traktorod?).

Van a kért játékosnak a megfelelő kártyából?

- **Igen.** Akkor a kártyát át kell adnia neked. Abban az esetben is csak egy kártyát kell átadnia, ha abból a motívumból több is van nála. Ha a kérdező játékos megkapta a kártyát, újra kérdezhet akár ugyanattól a játékostól, akár másiktól.
- **Nincs.** Nem kell átadnia neked egyik kártyáját sem. Ezután viszont már ő kérdezhet.

Ha egy játékosnak sikerül a játék közben kvartettet gyűjtenie, tegye ki maga elé.

A játék vége:

Ha minden kvartett össze lett gyűjtve, a játék véget ér. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kvartettet gyűjtötte.

8. Csapd le!

Variációs a klasszikus kártyajátékokra 3-6 játékos részére 4 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: 32 játékkártya, 6 csillag, gazda, hold

Előkészületek: Keverjétek meg a kártyákat és osszatok minden játékosnak öt kártyát (három játékos esetén hat kártyát). A kártyákat vegyétek a kezetekbe. Készítsétek elő a csillagokat, a gazdát és a holdat.

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. A legfiatalabb játékos kezd. Vegye magához a gazdát. Ebben a körben ő lesz a játékvezető.

A játékvezető adja ki a parancsot: „Kártyacsere!” Ekkor mindenki az egyik kártyáját lefelé fordítva csúsztassa át a bal szomszédjának, aki ezt a kártyát vegye a kezébe. A kártyacsere addig tart, míg egy valakinek össze nem gyűlik három azonos motívumú kártya a kezében (pl. három vödör). Ekkor azonnal csapja le az össze kártyáját felfordítva az asztalra, majd tartsa a hüvelykujját az orra hegyéhez. Aki ezt látja, gyorsan kövesse a társát, csapja le kártyáit és tartsa hüvelykujját az orra hegyéhez. Aki utoljára maradt, mert nem csapta le időben kártyáit és nem tartotta hüvelykujját az orra hegyéhez, az büntetésből kap egy csillagot. Ha már elfogytak a csillagok, akkor holdat kap.

Ezután új kör kezdődik. A kártyákat újra kell keverni és osztani. A gazda az óramutató járásával megegyező irányban következő játékoshoz kerül, az új körben ő lesz a játékvezető.

A játék vége:

Ha a hold is kiosztásra került, a játék véget ér. Az a játékos nyer, aki a legkevesebb csillagot gyűjtötte. Döntetlen esetén több nyertes van.

9. Egy nap a piacon

Taktikai színekajáték 2-4 játékos részére 5 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok:

Piac játémező, 4 bevásárlólista, 2 piros alma, 2 szilva, 2 tojás, 2 sajtdarab, 2 fej saláta, 2 sárgarépa, 1 színekocka

Előkészületek:

Fektessétek a játémezőt az asztal közepére. Válogassátok szét az élelmiszereket a piaci bódék kosaraiba színük szerint. Fektessétek a bevásárlólistákat a játémező mellé úgy, hogy mindenki láthassa azokat. Készítsétek elő a színekockát.

A játék menete:

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

Ki tudja a legtöbb komplett bevásárlólistát összegyűjteni?

Amikor egy játékosra sor kerül, dobjon a kockával.

Olyan szint dobta, amelyből van még megegyező színű élelmiszer a játémezőn?

- **Igen.** Vedd el a megfelelő élelmiszert a játémezőről és tedd arra a bevásárlólistára, amelyiken szerepel. Ha ezzel az élelmiszerral az a bevásárlólista összes élelmiszere összegyűjtésre került, úgy a komplett bevásárlólistát magad elé veheted. Ezután a következő játékos dobhat.
- **Nem.** Kár! Nem vehetsz el egy élelmiszert sem. Ezután a következő játékos dobhat.

A játék vége:

A játék véget ér, ha minden bevásárlólista a játékosokhoz került. Az a játékos nyer, aki a legtöbb bevásárlólistát gyűjtötte. Döntetlen esetén közösen nyernek.

10. Tanyasi verseny

Izgalmas színekocka verseny 2-4 játékos részére 5 éves kortól.

Szükséges játéktartozékok: Tanya játémező, 1 bárány, 1 ló, 1 malac, 1 tehén, gazda, színekocka

Előkészületek: Fektessétek a játémezőt az asztal közepére. Minden játékos válasszon egy állatot és állítsa a házra. Készítsétek elő a gazdát és a színekockát.

A játék menete:

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

Amikor egy játékosra sor kerül, állítsa a gazdát arra a mezőre, amelyen az állata áll, majd dobjon a kockával. (Kezdéskor a gazdát természetesen a starthelyre, a házra kell állítani.)

Az óramutató járásával megegyező irányban következő mezőn van olyan színű virág, amilyen színt a kockával dobta?

- **Igen.** Nagyszerű! Lépj a gazdával a következő mezőre. Ezután dobj a kockával újra vagy fejezd be a kört. Ha úgy döntesz, hogy befejezed a kört, úgy lépj az állatoddal arra a mezőre, amelyen a gazda áll, majd add át a gazdát a következő játékosnak. Ezután ő dobhat.
- **Nincs.** Kár! Az állatod nem léphet tovább. Add át a gazdát a következő játékosnak. Ezután ő dobhat.

Fontos szabályok:

- Annyiszor dobhatsz egymás után, amennyiszor csak akarsz, majd mindig lépsz a gazdával. De csak akkor léphetsz az állatoddal arra a mezőre, ahol a gazda áll, ha úgy döntesz, hogy befejezed a kört.
- Ha olyan szint dobta, mellyel megegyező színű virág nincs a következő mezőn, úgy a kör számodra azonnal véget ér és az állatoddal nem léphetsz.
- A nagy kerek mezők a játémező sarkaiban normál mezőknek felelnek meg és szintén csak a megfelelő színű dobással lehet rájuk lépni.
- Alaposan nézzétek meg azokat, hogy minden virágot megtaláljatok.

A játék vége:

Az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül visszaérnie a házba.

Forgalmazza: DIONÉ Kft.
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu