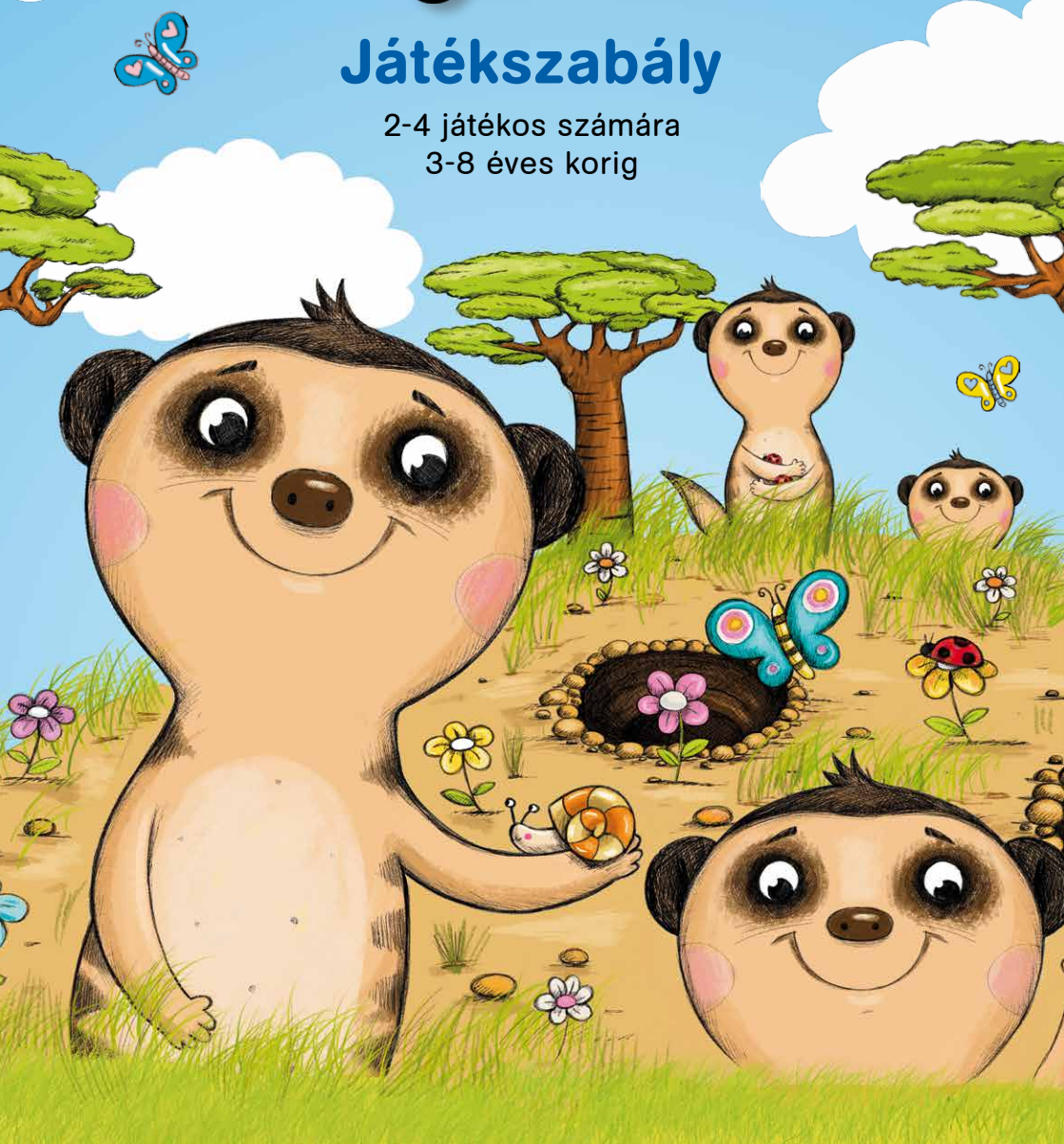


Sivatagi bújócska

Játékszabály

2-4 játékos számára
3-8 éves korig



A nagy szurikátacsapat új helyre költözött a sivatagos vidéken. Kialakították járataikat és kényelmes üregeiket. Ám a szurikáták nagyon kíváncsiak. Nem szeretnek békésen meghúzódni a búvóhelyükön. Sokkal inkább fűlik a foguk a bolondozáshoz, a játékhoz. Ezek a kis állatok is összevissza szaladgálnak a lakóodúik és a kémlelőhelyként szolgáló domb között. Segíts nekik, hogy megtalálják, amit keresnek!

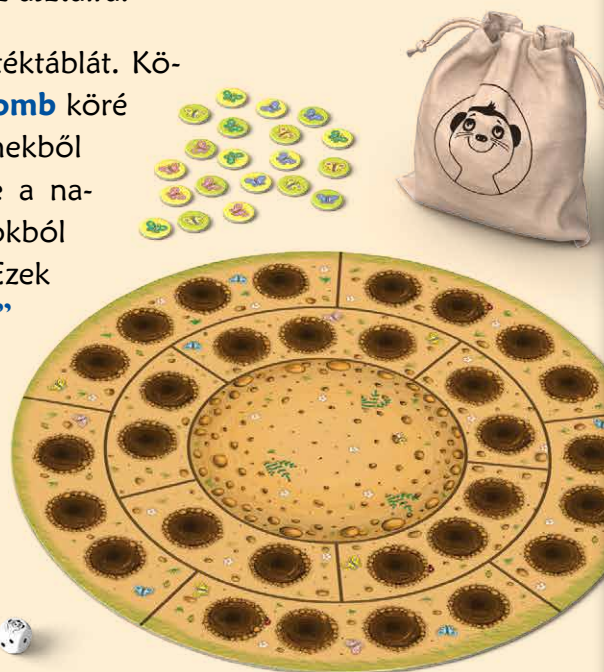
A játék célja

A játék célja, hogy minél több lakóodú járatait töltsük meg azonos színű szurikátákkal, ezáltal minél több jutalomkorongot gyűjtsünk össze.

Előkészületek

Az első játék előtt a szurikátakorongokat és a lepkéket ábrázoló jutalomkorongokat óvatosan nyomjuk ki a keretből. A szurikátakorongok a vászonzsákba kerülnek, a jutalomkorongokat és a dobókockát pedig tegyük az asztalra.

Ezután állítsuk össze a játéktáblát. Középre, a kerek **kémlelődomb** köré kerül a keskenyebb elemekből álló belső gyűrű, kívülre a nagyobb (szélesebb darabokból kirakható) külső gyűrű. Ezek az elemek a „**lakóodúk**” vagy **szurikátafészek**, amelyek egyenként kettő, három vagy négy járattal rendelkeznek. E járatokba kell majd eljuttatnunk a játék során az azonos színű szurikátákat.




A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a kört. Dob egyet a kockával. Annyi szurikátakorongot húz a zsákból és helyez a játéktábla közepére, ahány pötty van a dobókocka tetején. Ezek után a dombon lévő szurikátakorongok közül kiválaszt egy színt, és az azonos színű korongokat valamelyik fészek járataira teszi. Egy lakóodúba csak egyforma korongok kerülhetnek, és egy körben csak ugyanolyan színű szurikátákat tehet a járatokra.

pl: Kati 3-at dobott. Húz két sárga és egy kék szurikátát. Leteszi a 3 korongot a kémlelődombra. A sárga színt választja, a két sárga szurikátáját és a dombon már ott lévő harmadik sárga szurikátát együtt beteszi egy hármás fészekbe. **Az odú megtelt, így egy jutalomkorongot is kap.**



Függetlenül attól, hogy képes-e megtölteni, mindenképpen át kell tennie a kiválasztott színű korongokat az egyik fészekbe.

Ha a játékos kidobja a „hunyó”  szimbólumot, a kockát valamelyik fészekkártyára helyezi. Innen az összes szurikáta átfut a dombra, vagyis a játékos ismét középre helyezi az adott odú lakóit. Ezek után ő is választ egy színt, és az azonos színű korongokat egy másik fészekbe teszi. A most visszazaladt szurikátákat is áthelyezheti, de azt a lakhelyet, amit a hunyó éppen kiürített, nem használhatja.

pl: Peti „hunyó” szimbólumot dobott. A kettes lakóodúra teszi a kockát, az ott lévő két kék szurikátát átrakja a dombra. Mivel ott már van egy kék szurikáta, a három állat együtt kerül át egy hármaskörre. Az üreg megtelik, úgyhogy Peti is megkapja az ezért járó jutalomkorongját.



A játék akkor ér véget, ha elfogy a zsákból a szurikáta korong, vagy ha mind a 10 fészek megtelik. Ekkor a játékosok összeszámolják a megszerzett jutalomkorongjaikat. Aki a legtöbbet gyűjtötte, az nyeri meg a játékot.

Tartalom:

11 elemes összeilleszthető játéktábla,
30 szurikáta korong,
20 pillangó korong,
1 speciális dobókocka

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

Illusztráció: Pásztohy Panka

Játékötlet:

Gróber Gabriella és Kőműves András



www.kellersmayer.hu